

**Estrategias Lúdico pedagógicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los
estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Cazuca del municipio de Soacha**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica,
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,
Fundación Universitaria los Libertadores

Director:

Nelson Enrique Flórez Huertas

Luz Aida Pardo Giraldo & Jenny Alexandra Rojas Mora

Noviembre 2019

Resumen

Esta propuesta trata sobre la implementación de actividades lectoras a través de la pedagogía de la lúdica donde se busca inicialmente beneficiar 80 estudiantes de la Institución Educativa Cazuca del municipio de Soacha, en los cuales se ha observado apatía por la lectura y dificultad en la comprensión e interpretación textual, razón por la cual la estrategia planteada busca incentivar y mejorar la lectura a través de actividades relacionadas con diferentes expresiones lúdicas como el teatro, la danza, la música, el arte y el juego, donde leer sea una acción divertida, innovadora y despierte la creatividad, la imaginación, el interés por aprender, y el trabajo en equipo, por lo tanto se recomienda adaptar la pedagogía lúdica en todas las áreas del conocimiento para mejorar las competencias comunicativas indispensables en el proceso educativo

Palabras clave: lúdica, creatividad, estrategia, comprensión lectora

Abstract

This proposal is about the implementation of reading activities through the pedagogy of playfulness to benefit 80 students of Institución Educativa Cazuca located in Soacha, in which has been observed difficulty in understanding and reading comprehension, reason why the proposed strategy seeks to encourage and improve reading through activities related to expressions such as theater, dance, music, art and games where reading is a fun, innovative action and arouses creativity, imagination, interest in learning, and teamwork, therefore, it is recommended to adapt at school playful pedagogy in all areas of knowledge to improve the communication skills essential in the educational process

Key words: playful, creativity, strategy, Reading comprehension

Estrategias Lúdico-pedagógicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Cazuca del municipio de Soacha

La presente propuesta de intervención disciplinar pretende implementar estrategias Lúdico-pedagógicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Cazuca, institución de carácter oficial, se encuentra ubicada en la comuna 4 del Municipio de Soacha, Cundinamarca. En la actualidad atiende una población de 780 estudiantes entre primaria, básica y media. Los estudiantes pertenecen a los estratos 1 y 2 y su economía depende mayormente del trabajo informal como: la plaza de mercado, ventas ambulantes, construcción, celaduría, empleadas de casa de familia y el hogar; los estudiantes pertenecen en su mayoría a familias desintegradas o recompuestas, y viven en un contexto de violencia tanto a nivel familiar como de entorno social, donde también se presenta la drogadicción.

Esta propuesta de intervención pedagógica busca beneficiar a los estudiantes de los cursos 601 y 602 cuyas edades oscilan entre los 10 y 14 años, en donde un 70% de la población presenta problemas de lectura; un porcentaje del 80% de los estudiantes dificultades en comprensión e interpretación textual y un alto porcentaje de falta de interés y pereza por leer. Se observa también que en los estudiantes de grado sexto un 60% de ellos presenta fluidez lectora lenta, no se tiene en cuenta las pausas o signos de puntuación que ayudan a dar coherencia y entender el texto, además de una lectura mecánica, pasiva, donde simplemente se reconocen palabras y oraciones sin un sentido profundo de comprensión, pobreza de léxico por pereza en el uso del diccionario, y sumado a todo esto, siempre se ha evidenciado la falta de acompañamiento de los padres en el proceso educativo de sus hijos, pues endilgan toda esta responsabilidad en la escuela.

Trabajos como el de Larrañaga & Yubero (2005) y Amiama & Mayor (2018), evidencian que la falta de interés por la lectura afecta los procesos de enseñanza-aprendizaje y se reflejan en los resultados de las pruebas demostrando importantes falencias en la comprensión, análisis e interpretación textual que son habilidades necesarias en todas las asignaturas, de igual manera la lectoescritura, directamente ligada con la comprensión lectora, también se va a ver afectada y va a incidir directamente en el bajo desempeño académico lo que conlleva al aumento de la repitencia escolar y en el peor de los casos a la deserción.

Se espera que ésta propuesta de intervención disciplinar logre despertar el interés por leer comprensivamente lo que beneficiará a todos los estudiantes de la Institución Educativa Cazucá si se aplican las estrategias propuestas desde preescolar hasta la media para que el estudiante por iniciativa propia disfrute de la lectura y con ella logre estructuras de pensamiento que le ayuden a comprender y así mismo producir para mejorar los resultados en las evaluaciones tanto institucionales como de Estado.

Entre las alternativas para superar el problema planteado, también debemos considerar todas aquellas que de manera inconsciente realizan los estudiantes con la presencia de las nuevas tecnologías, de tal manera que se pueden implementar actividades donde deban enviar y recibir mensajes (WhatsApp, Facebook,) lecturas de correos electrónicos, búsquedas en la internet de temas de interés acordes a su edad, y en general actividades lúdicas, de tal forma que éstos actos comunicativos no impliquen la imposición de una lectura tediosa o aburrida como se ha hecho tradicionalmente en la escuela.

Por esta razón se considera que si se dinamizan las prácticas pedagógicas con “la lúdica” la relación docente-estudiante será más armónica y significativa pues tendremos un espacio donde

el estudiante se interese más por la lectura y por ende sus procesos de aprendizaje sean mejores y significativos. (Díaz, H. 2006)

En nuestro rol docente debemos motivar para que el estudiante quiera continuar con la lectura y una estrategia muy significativa es **leerles** con tonos que despierten su interés y sean alegres e inspiradores a que se hagan predicciones sobre el “qué pasará” (Predicción textual). En la práctica se ha evidenciado que, si hay motivación y comprensión lectora, los estudiantes continúan solos su proceso lector. Otra alternativa para superar las debilidades a nivel lector-escritor es la implementación y aplicación de un proyecto lector que se haga con regularidad, que sea interdisciplinario, que busque desarrollar pensamiento crítico, y que se le haga control y seguimiento con sus respectivos planes de mejoramiento.

Teniendo en cuenta todo lo anterior se plantea la siguiente pregunta para el proyecto de intervención: *¿Qué estrategias lúdico-pedagógicas se pueden implementar en los estudiantes de los grados 601 y 602 de la Institución Educativa Cazucá, para incentivar el gusto por la lectura y mejorar la comprensión lectora?*

Por consiguiente, se plantea como objetivo general de este proyecto implementar estrategias lúdico-pedagógicas para incentivar el gusto por la lectura y mejorar la comprensión lectora y las competencias comunicativas en todas las asignaturas, en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Cazucá, y como objetivos específicos se proponen los siguientes:

Implementar actividades lúdico-pedagógicas que propendan por mayor interés hacia la lectura, desarrollar el pensamiento comprensivo con lecturas propias de cada asignatura donde se involucre a la familia, lograr el mejoramiento de la fluidez lectora y la comprensión, así como el

aumento del léxico, e implementar actividades lectoras y lúdicas a través del uso de la tecnología y plataformas de comunicación.

El desarrollo de este proyecto de intervención es pertinente porque surge de las necesidades observadas en la dinámica del aula de clase, parte de un diagnóstico de observación directa y la experiencia docente donde la falta de comprensión lectora es un obstáculo en el aprendizaje por la falta de interés y gusto por la lectura. Esto implica enseñar a pensar de manera crítica, reflexiva y analítica, procesar, contrastar y relacionar las nuevas informaciones con las previas para interactuar de forma activa con la intencionalidad de un texto y su autor.

Se considera que este proyecto tiene relevancia pedagógica y social en la medida en que busca dar solución a una necesidad latente en el aula de clase, donde se forma al estudiante en procesos de pensamiento para que sean personas críticas, reflexivas, solucionen problemas y tomen decisiones con responsabilidad para sí mismos y para otros.

De todo lo anterior cabe resaltar que nosotros como docentes debemos tener en cuenta que el aprendizaje está estrechamente relacionado con la investigación y estas prácticas nos permiten identificar las diferentes situaciones que necesitan ser resueltas para proponer acciones pedagógicas que propendan a su solución, enriqueciendo así nuestro quehacer pedagógico.

De acuerdo con el tema que nos concierne en este proyecto de intervención la Universidad los Libertadores en su programa de Especialización Pedagogía de la Lúdica presenta a Castañeda y Rosado (2016), Desarrollo de la actividad lectora fundamentada en las experiencias lúdicas, quienes plantean como objetivo: Desarrollar el hábito de la lectura de los estudiantes de los grados sexto en la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre a través de actividades lúdicas para obtener como resultado unos estudiantes competentes, determinando

como problema la poca importancia que se le da a la lectura no solo a nivel institucional sino nacional, basados en estudios estadísticos, donde se demuestra que Colombia tiene los niveles más bajos de lectura.

Esta investigación se desarrolla en el marco del paradigma cualitativo, con un enfoque descriptivo. Sus resultados se plantearon a través de una propuesta lúdico – pedagógica con cinco talleres de actividades lúdico recreativas las cuales contribuyeron a formar en los estudiantes su propio desarrollo lector: los talleres propuestos se aplicaron para el análisis y determinación de las causas de la no lectura institucional; la mecánica utilizada fue a través de una conferencia dictada por un experto en la temática, llegando a la conclusión que la implementación de una pedagogía lúdica en los procesos de lectura, aplicada a los estudiantes en todos los niveles conduce al mejoramiento del rendimiento académico expresados en mejores promedios y menos asignaturas reprobadas. (Castañeda y Rosado, 2016)

Continuando con los antecedentes de la temática a tratar, ahora veamos a Barahona & Hurtado (2016), *Estrategias lúdicas para contribuir en el proceso de la comprensión lectora en el grado cuarto C de primaria de la institución educativa ciudadela de occidente*, quienes preocupados por la poca comprensión lectora detectada en los estudiantes pretenden implementar estrategias lúdicas que permitan abordar y dar soluciones a la problemática del bajo desempeño académico. Se utilizó la investigación participativa que es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. Los autores propusieron cuatro talleres lúdicos, así: cuentos en video, lectura con karaoke, material para representar palabras y dados con pictogramas, donde se pudo evidenciar un goce por aprender empleando otros métodos a los ya conocidos y demostrando con ello que cada uno tiene un estilo

propio de aprender, lo cual les beneficia en grandes aspectos como son el académico por que les permite tener un mejor desempeño en las diversas áreas de formación; a nivel personal e interpersonal por que les permite tener seguridad y confianza en los procesos y proyectos de vida; en las competencias comunicativas al ayudarlo a ser un individuo crítico y reflexivo capaz de leer e interpretar su entorno y de buscar estrategias que le permitan transformar su realidad.

Así mismo, basados en las investigaciones de la Universidad Los Libertadores, encontramos a la profesora Juana María Aviléz Colón (2017), en su proyecto de intervención *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora*, busca mejorar el proceso lector por medio de actividades lúdicas que contribuyan a fortalecer la comprensión de textos en los niños y niñas del grado tercero de la institución educativa Victoria Manzur, sede Jorge Eliécer Gaitán de la ciudad de Montería, debido a que los estudiantes presentan deficiencia en la fluidez lectora, generando como consecuencia la poca comprensión de los textos, manejo de los signos de puntuación, pronunciación, entonación y acentuación, que permiten evidenciar la problemática que se presenta.

El enfoque de investigación utilizado en este proyecto es cualitativo, y se desarrollaron las siguientes actividades: a leer se aprende leyendo, escribir mundos posibles, gramática en contexto y Masha y el oso se conocen, las cuales permitieron al estudiante desarrollar su capacidad de comprensión lectora, ayudándole a incrementar su nivel académico, desarrollando la imaginación y el interés por los libros mejorando su dimensiones cognitivas, práctico-creativas, comunicativas y socio-afectivas.

Por otra parte en trabajos hechos a nivel internacional encontramos a Thorne, Morla, Uccelli, Nakano, Mauchi, Landeo, Vásquez y Huerta (2013), de la Pontificia Universidad Católica del Perú, con el trabajo *Efecto de una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario: una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primaria*. Dicho estudio buscó

desarrollar y evaluar una herramienta virtual para mejorar la comprensión de lectura. Para ello, se adaptaron las estrategias de comprensión de lectura y ejercicios de vocabulario del entorno virtual ICON y se diseñó la plataforma LEO. Participaron 88 estudiantes de quinto grado de primaria, provenientes de colegios privados de nivel socioeconómico medio-bajo de Lima Metropolitana, en un estudio cuasiexperimental, con un grupo control y un grupo que participó en la intervención digital a lo largo de 12 semanas. Todos los participantes fueron evaluados utilizando pruebas de entrada y salida de comprensión de lectura y vocabulario.

A continuación, se realiza una descripción de los tópicos que se consideran el eje teórico central para el desarrollo de esta propuesta de intervención disciplinar (PID). Inicialmente se abordan conceptos y teorías sobre la lúdica, el aprendizaje y el papel de la lúdica dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje y su importancia como estrategia pedagógica, así como los diferentes tipos de lectura, y finalmente se aborda la comprensión lectora y los diferentes niveles.

Siguiendo con el orden mencionado anteriormente, es importante definir el término juego, como un vocablo proveniente del latín “iocus” que significa broma, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje, entendido éste último como el proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción.

En consecuencia, de lo anterior cabe mencionar a Cepeda (2017), en su artículo llamado *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje* publicado en la revista *magisterio.com*, quien dice:

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la

existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos.

De igual manera Cepeda (2017), nos hace referencia a la actividad como elemento esencial del desarrollo del ser humano como parte íntegra de la vida, en la cual los contextos en los que se desenvuelven, en este caso el escolar, ayudan a afianzar el conocimiento sin ninguna distinción de edad. Y continúa diciendo:

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

Es así como el juego hace una parte fundamental y primordial en la enseñanza, ya que estos pasan a ser un aspecto que motiva a los estudiantes a crear nuevos aprendizajes de forma lúdica y recreativa, y por parte del docente una estrategia que innova enamora y cautiva en los educandos nuevas formas de ver la educación.

De acuerdo con el concepto de juego, es de gran importancia el hecho de que el aprendizaje se produce de la mejor manera cuando el estudiante se encuentra motivado y con disposición de

aprender, a lo cual las actividades lúdicas están estrechamente ligadas a la condición humana de divertirse, encontrar goce y satisfacción en las prácticas que realiza.

Los juegos con los que se halla el estudiante en medio de su desarrollo son de distintas clases como los que a continuación se encuentran:

a) Juegos de mesa. Son practicados por lo general mediante un tablero y a su vez por un número máximo de 6 personas, máximo 6 como por ejemplo el ajedrez, naipes, damas, escaleras, etc.

b) Juegos deportivos. Son aquellos que se practican en espacios abiertos y supervisados por docentes y/o entrenadores, los cuales buscan la utilización del cuerpo o de instrumentos que son utilizados para una finalidad deportiva. Estas pueden ser desarrolladas en forma grupal como individual, utilizando estrategias que permitan obtener el triunfo.

c) Videojuegos. Estos son realizados por medio de herramientas tecnológicas trasladando los demás juegos tradicionales a una forma virtual, estos son altamente cuestionados por la falta de interacción con las demás personas y es recomendado minimizar el contacto de este tipo de juegos a los menores de edad.

d) Juegos de azar. Son todos aquellos juegos que dependen de la suerte, aquí no se muestran o evalúan las habilidades físicas, si no que la habilidad mental junto al destino hace la destreza para obtener los resultados esperados en el juego.

Sumado a lo anterior, la revista Magisterio Sarlé, Escrivano, Castaño & Rubio (2016), *Lúdica y aprendizaje*, El juego como estrategia lúdica de aprendizaje, habla en su prólogo sobre

los nuevos y variados métodos en pedagogía los cuales muestran nuevas formas tanto para la enseñanza como el de aprender. Sin embargo, se señala a autores como Piaget y Huizinga los cuales profesan que el aprendizaje debe ser considerado como un suceso agradable, alegre, atractivo y sobre todo motivante asociado al juego como manera de innovar un camino hacia el conocimiento. También consideran que algunas personas los consideran como el jugar por jugar, sin encontrarle una utilidad de peso vendría siendo suficiente para auxiliar a formar la creatividad, en cambio para otras personas más versadas, la lúdica debe estar dirigida hacia un objetivo estructurando los espacios, normas y procedimientos, promoviéndose desde edades tempranas o incluso la madre debe iniciar su relación con su hijo desde el juego.

Al llegar a este punto, y teniendo en cuenta que el aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, actitudes, y valores mediante la experiencia o la enseñanza, es relevante para la elaboración de este proyecto indagar sobre los tipos de aprendizaje que se dan en el aula. El aprendizaje está estrechamente vinculado con el desarrollo y llega a su punto máximo cuando hay una motivación de por medio, a partir de ese momento, se alcanzan los objetivos esperados empleando toda su atención, su razonamiento y varias herramientas para la consolidación del saber. Para esto se relacionan diferentes tipos de aprendizaje:

- a) Aprendizaje receptivo. Son las dinámicas de aprendizaje en que el estudiante maneja la comprensión, entendimiento, para luego representarlo en su quehacer personal.
- b) Aprendizaje por descubrimiento. En esta medida el estudiante descubre los conceptos bajo su propio conocimiento y los relaciona según su esquema cognitivo.
- c) Aprendizaje repetitivo. Se representa bajo la repetición de los contenidos a aprender, para volverlo memorístico, conocido como “caletre” o “aprender a la letra”.

d) Aprendizaje significativo. Este consiste en relacionar un nuevo saber con los que anteriormente ya sabía, combinarlo y que surja un nuevo concepto para darle un sentido más completo.

e) Aprendizaje observacional. La observación es la base de este aprendizaje ya que se fija en el comportamiento de otro, como modelo y posteriormente la repetición conductual.

f) Aprendizaje latente. Se adquieren comportamientos que están latentes hasta que un estímulo para sacarlo a flote.

g) Aprendizaje por ensayo y error. Este aprendizaje es conductista en el que se hace la prueba de una respuesta a un problema tanto como sea posible para encontrar la que más se adecue.

h) Aprendizaje dialógico. Parte del diálogo entre pares para debatir y encontrar las posibles soluciones o conceptos para el aprendizaje.

Estos distintos tipos de aprendizaje hacen que se aprenda a reconocer en cual está catalogado cada individuo, en este caso de los estudiantes y se reconocerá cuál es la mejor estrategia para fortalecer los conocimientos a nivel grupal o individual según las necesidades de cada grado de escolaridad, Jiménez (1997) nos dice:

Hacia el futuro, la escuela desarrollará metodologías donde lo lúdico será el pilar de la actividad cognoscitiva. El desarrollo de los juegos computarizados, los proyectos de innovación de educadores, los procesos de activación de prácticas culturales ponen de presente el papel que el juego cumple en los procesos de apropiación del saber.

Estos juegos ya son una realidad dentro de la escuela, ya que, por medio de las tabletas, computadores y demás herramientas tecnológicas, el estudiante se puede apropiarse más fácilmente del conocimiento a nivel global y llegar a los procesos de autoaprendizaje de una manera más efectiva y que con el debido acompañamiento del docente se hará partícipe de un mejor conocimiento.

Continuando con las temáticas a tratar nos concierne abordar la lectura que según Freire (1989) el acto de leer se configura en una búsqueda por tratar de comprender el contexto social mediante la asociación de la experiencia escolar con la cotidianidad del alumno; según el autor, el acto de leer implica tres elementos ineludibles y constitutivos que dan forma y sentido a la acción del sujeto sobre el objeto o código representacional, estos son: percepción crítica, interpretación y reescritura (Freire, 1989).

De acuerdo con lo anterior y teniendo en cuenta que leer no es solo la decodificación de grafías escritas surge diferentes clases de lectura que dan cuenta de la complejidad y niveles que ella implica. Según el artículo, de la revista on line Universia, de República Dominicana (2017) está la lectura oral, es cuando la persona que lee lo hace en voz alta; la lectura silenciosa en la cual la persona recibe directamente en el cerebro lo que ven sus ojos, saltando la experiencia auditiva; lectura superficial, cuando se hace un barrido del texto para saber de qué se está hablando; lectura selectiva, es el tipo de lectura que realiza una persona cuando está buscando datos específicos, por eso se la denomina una “lectura de búsqueda”; lectura comprensiva, cuando el lector procura entender todo el contenido del mensaje que está leyendo; En la lectura reflexiva o crítica el lector analizará el texto que tiene frente a sí y no lo “digerirá” o aceptará como la verdad absoluta; y la lectura recreativa es la que predomina cuando se lee un libro por placer.

Por otra parte, encontramos tres tipos de lectura que están clasificadas de acuerdo con el nivel de complejidad que ésta requiere y con el nivel de desarrollo en que se encuentre la persona, estas son: la lectura literal se constituye la lectura predominante en el ámbito académico. Es el nivel básico de lectura centrado en las ideas y la información que está explícitamente expuesta en el texto. Esta lectura literal es el reconocimiento de detalles (nombres, personajes, tiempos y lugar del relato), reconocimiento de la idea principal de un párrafo o del texto, identificación de secuencias de los hechos o acciones, e identificación de relaciones de causa o efecto (identificación de razones explícitas relacionadas con los hechos o sucesos del texto). Santiago; Castillo & Ruíz (2007), indican que esta lectura se da en niveles básicos de aprendizaje y es la utilizada para los estudiantes de básica primaria.

La segunda, es la lectura inferencial, se constituye la lectura implícita del texto y requiere un alto grado de abstracción por parte del lector. Las inferencias se construyen cuando se comprende por medio de relaciones y asociaciones el significado local o global del texto. Las relaciones se establecen cuando se logra explicar las ideas del texto más allá de lo leído o manifestado explícitamente en el texto, sumando información, experiencias anteriores, a los saberes previos para llegar a formular hipótesis y nuevas ideas. Santiago; Castillo & Ruíz (2007).

El objetivo de la lectura inferencial es la elaboración de conclusiones y se reconoce por inferir detalles adicionales, inferir ideas principales no explícitas en el texto, inferir secuencias de acciones relacionadas con la temática del texto, inferir relaciones de causa y efecto (partiendo de formulación de conjeturas e hipótesis acerca de ideas o razones), predecir acontecimientos sobre la lectura e interpretar el lenguaje figurativo a partir de la significación literal del texto. Santiago; Castillo & Ruíz (2007).

La tercera y última, la lectura crítica la cual es de carácter evaluativo donde intervienen los saberes previos del lector, su criterio y el conocimiento de lo leído, tomando distancia del contenido del texto para lograr emitir juicios valorativos desde una posición documentada y sustentada. Los juicios deben centrarse en la exactitud, aceptabilidad y probabilidad; pueden ser: de adecuación y validez (compara lo escrito con otras fuentes de información), de apropiación (requiere de la evaluación relativa de las partes) y de rechazo o aceptación (depende del código moral y del sistema de valores del lector) Santiago; Castillo & Ruíz (2007).

En concordancia con todo lo anterior la lectura inferencial es la que garantiza que realmente se llegue a una verdadera comprensión lectora, que es lo que en últimas se busca logren los estudiantes y es el objetivo de este proyecto de intervención, y que termina siendo el prerrequisito para lograr una lectura crítica.

Dicho lo anterior y de acuerdo con la autora Díaz Barriga, "la comprensión de lectura es una actividad estratégica porque el lector reconoce sus alcances y limitaciones de memoria y sabe que de no proceder utilizando y organizando sus recursos y herramientas cognitivas en forma inteligente y adaptativa, el resultado de su comprensión de la información relevante del texto puede verse sensiblemente disminuida o no alcanzarse". (Díaz, 2000). Estas herramientas cognitivas son entendidas como estrategias que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos y por ende garantizan el aprendizaje en los estudiantes, entre ellas se cuenta con los mapas mentales, la lluvia de ideas, el puenteo, entre otras. (González, 2014).

Cabe anotar aquí que las instituciones educativas tienen el reto de guiar al estudiante hacia la lectura, de manera que él pueda disfrutar de ésta y sea capaz de emocionarse con cada uno de los textos propuestos en el aula y fuera de ella; de esta manera, el estudiante podrá ser

autónomo y estará capacitado para decidir qué tipo de lectura le agrada, creando oportunidades, espacios y momentos para leer, y de esta manera quitar el tabú que la lectura es una actividad poco atractiva en la vida diaria.

De ahí que no solo sea necesario hablar de la importancia de la lectura, sino de los múltiples beneficios en el desarrollo intelectual y cognitivo de los estudiantes; respecto a lo cual Peña (2008), indica que la lectura fomenta el desarrollo del lenguaje, estimula la imaginación creadora, determina procesos de pensamiento, estimula el desarrollo de las emociones y la afectividad y determina el rendimiento escolar. Por esta razón la enseñanza de la lectura comprensiva debe ser un propósito primordial en las instituciones educativas y un deber que compete a los docentes de todas las áreas.

Es necesario recalcar que para lograr la comprensión de lectura y de acuerdo con Núñez Pilar (2017), se deben seguir unas etapas o pasos, la primero es el reconocimiento y comprensión de palabras, que suelen ser muy rápidos y con escaso margen para tomar decisiones conscientemente; la segunda es la comprensión de oraciones, se compone de dos procesos: el análisis sintáctico que consiste en darle significado a la oración; y la interpretación semántica que es recuperar la representación proposicional del enunciado .

Por último, la comprensión lectora incluye un nivel supra oracional con propiedades específicas y leyes compositivas propias: el discurso se define por una coherencia que no depende sólo de la forma y el significado de las oraciones que lo componen, resulta de procesos propios de composición. Todo esto supone un fuerte componente inferencial y no consisten sólo en procesos de descodificación, sino que es propia del lector. (Núñez, 2017)

En suma de todo lo dicho anteriormente la competencia lectora consiste en la comprensión, el empleo, la reflexión y el compromiso personal sobre textos escritos, con el fin de alcanzar metas propias, desarrollar el conocimiento y el potencial personal, y en consecuencia participar en la sociedad. (Caviedes, 2013), por lo tanto el fracaso en la comprensión lectora no permite que los estudiantes tengan una buena interacción con su contexto social, familiar y académico, siendo en este último la lectura una parte fundamental ya que es a través de ésta donde se interactúa con los autores para buscar la información que necesitan para el buen desempeño en todas las asignaturas y en las pruebas Saber.

Respecto a la línea de investigación, la metodología utilizada para esta propuesta de intervención disciplinar se enmarca desde los lineamientos de la investigación cualitativa de tipo descriptiva, Ruiz (2003) señala: “las características de los métodos cualitativos son: Su objetivo es la captación y reconstrucción del significado, su lenguaje es básicamente conceptual y metafórico, su modo de captar las informaciones más inductivo que deductivo y la orientación no es particularista y generadora, sino holística y concretizadora”

Por lo anterior se debe decir que la investigación cualitativa orienta al docente a renovar constantemente su praxis pedagógica, en consonancia con el currículo, partiendo del “por qué” y “para qué”, con el fin de impactar a los estudiantes y llevarlos a conocer y comprender el mundo y su función como ser social. Es de resaltar también y de acuerdo con Kuhn (1971), Fraenkel y Wallen (1996) la investigación cualitativa se desarrolla en ambientes naturales, la recolección de datos es verbal, enfatiza tanto en los procesos como en los resultados y el análisis de datos es en forma inductiva; características que se cumplen en esta propuesta de intervención disciplinar.

Dentro de la investigación cualitativa, se considera el método más apropiado por sus características la Investigación Acción Participativa (IAP), de la cual Paulo Freire (1968) y

Orlando Fals dicen “la investigación acción implica que un investigador universitario entra a una institución o comunidad para hacer investigación junto con, y no sobre los participantes”. Por lo anterior se justifica la aplicación de este tipo de metodología, pues la propuesta de intervención será aplicada en un contexto de interacción docente-estudiante, donde se observarán y describirán todas las situaciones, los estudiantes, las interacciones entre ellos, las actitudes, con el fin de mejorar las prácticas de aula con una pedagogía lúdica que vincule a todos los integrantes del grupo seleccionado (estudiantes de los grados 601 y 602) para desarrollar sus capacidades y despertar el gusto por la lectura, lo cual lleva al mejoramiento de los resultados en el desempeño académico y en las pruebas de Estado, que en últimas es el objetivo principal de esta propuesta.

Otro aspecto a tener en cuenta, es la relación de este proyecto con la línea de investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia lo cual permite que los procesos educativos estén en constante renovación, evaluación, y seguimiento con el fin de identificar debilidades, y fortalezas que permitan dar respuesta a cualquier problemática detectada en el ámbito educativo y al mismo tiempo generar espacios de reflexión frente a las prácticas educativas para generar nuevas propuestas en el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con Arias (2012), define población, o población objetivo a “Un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas conclusiones de la investigación. Esta queda determinada por el problema y por los objetivos del estudio, y según el mismo autor, se define muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe señalar que la población beneficiada con este proyecto son los estudiantes de la Institución Educativa Cazuca, que viven en los barrios “La Capilla”, “Julio Rincón”, “ Villa Sandra”, “Santillana”, y “Cazuca”, de la comuna 4 del Municipio de Soacha, y la muestra la conforman 80 estudiantes, 40 del curso 601, y 40 del curso 602, cuyas edades oscilan entre los 10 y 14 años de edad, los cuales en su mayoría han demostrado apatía por la lectura, y por ende los procesos de comprensión lectora, problemas de fluidez verbal, escaso vocabulario, y bajo rendimiento académico no sólo en la asignatura de lenguaje, sino en las otras áreas del conocimiento

Para la recolección de datos base de esta propuesta, el instrumento utilizado fue **la encuesta**, (ver anexos) teniendo en cuenta que ella permite dirigirnos a la muestra específica con la cual se va a trabajar y la información de estos resultados se obtienen de forma rápida. De igual manera nos posibilita hacer una exploración más profunda y permite reafirmar o comprobar el objeto de estudio para poder conocer la motivación de los estudiantes y padres de familia hacia la lectura y su comprensión, (anexo), Estos datos se recopilan por medio de un cuestionario previamente diseñado, los cuales se obtienen realizando un conjunto de preguntas de tipo cerrado, dirigidas a la muestra representativa que son 10 estudiantes de los grados 601, 10 del grado 602 y 10 padres de familia. Así mismo se aplicará una encuesta a 10 docentes de la institución para identificar las falencias en hábitos de lectura y niveles de comprensión de los estudiantes, con el fin de implementar y fortalecer planes de mejoramiento a través de herramientas de la pedagogía lúdica.

La propuesta se plantea en tres fases principales, de acuerdo con el diseño metodológico citado anteriormente. La primera fase es la preparatoria donde se identificó el problema objeto de estudio, los objetivos, justificación y todo el contexto donde se desarrolló la propuesta de

intervención disciplinar; la segunda fase, el trabajo de campo, donde se describió la población y muestra con la que se trabajó, a través de la aplicación de encuestas como instrumento para obtener la información de los estudiantes, padres de familia y docentes para poder plantear estrategias lúdicas de actuación y reflexión sobre la propuesta de mejoramiento más pertinente para luego ser planificada y llevada a cabo. Por último, la fase informativa donde se realiza el análisis de resultados obtenidos de las encuestas y estrategias lúdicas aplicadas.

Estrategia de Intervención

Teniendo en cuenta que la pedagogía de la lúdica es el eje central de la presente propuesta de intervención disciplinar, el plan de acción está encaminado a desarrollar en los estudiantes habilidades como la creatividad, el canto, el teatro, la imaginación, el trabajo en equipo, la participación, entre otras; todas estas teniendo en cuenta que cada una de las actividades a desarrollar tienen el componente lúdico con el fin de lograr en los estudiantes interés y agrado por participar en ellas y de igual manera que su aprendizaje sea significativo.

Ruta de Intervención

La presente propuesta de intervención disciplinar se aplicará en la Institución educativa Cazuca, y busca beneficiar a los estudiantes de los cursos 601 y 602 teniendo en cuenta que en su mayoría presentan problemas de lectura, comprensión e interpretación textual, de igual manera, los estudiantes de grado sexto presentan fluidez lectora lenta, no se tiene en cuenta las pausas o signos de puntuación que ayudan a dar coherencia y entender el texto, además de una lectura mecánica, pasiva, donde simplemente se reconocen palabras u oraciones sin un sentido profundo de comprensión y pobreza de léxico por pereza en el uso del diccionario, por lo cual se implementarán estrategias lúdicas pedagógicas para motivar y desarrollar el gusto por la lectura y mejorar las competencias y habilidades comunicativas, en todas las asignaturas.

Para esto se llevará a cabo la siguiente ruta:

LEYENDO Y JUGANDO APRENDO A VOLAR



1. escucho textos leídos por mi profesora en voz alta, de forma motivante y alegre y participo activamente de ellas a través de preguntas, sugerencias, aportes, puestas en escena, ect.



2. Interactúo a través de redes sociales y la internet con mis pares, familia, amigos y comparto lecturas y comentarios de mi interés, creando personajes y perfiles que luego se socializaran en grupos



3. En mi proyecto lector disfruto de lecturas y canciones que sean de mi interés y agrado y luego comparto ideas y comprensión que hago de las mismas.





CANCIONES



INTERRACION



PARTICIPACION

PUESTA EN
ESCENA



LEYENDO Y JUGANDO APRENDO A VOLAR

El siguiente **plan de acción**, responde a la pregunta planteada en el Proyecto de Intervención Disciplinar Sobre qué estrategias lúdico-pedagógicas se pueden implementar en los cursos 601 y 602 para motivar el gusto por la lectura

RESPONSABLES: Docentes del Área de Humanidades

POBLACIÓN BENEFICIADA: 80 Estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Cazuca del Municipio de Soacha

Cursos: 601 y 602 (40 estudiantes de cada curso)

Propósito de aprendizaje: Escuchar y motivar el gusto por la lectura de diferentes textos de una manera lúdica

Propósitos específicos:

1. Despertar el gusto por la lectura a través de diferentes tipos de textos narrativos
2. Representar de manera lúdica (puesta en escena) alguno de los textos escuchados en clase
3. Fomentar el trabajo colaborativo
4. Despertar la creatividad

ACTIVIDAD 1	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
EL TEATRO COMO HERRAMIENTA LÚDICA TIEMPO: 8 horas -2 semanas de clase	La docente empezará leyendo dos textos narrativos (un cuento: El gigante egoísta, y una fábula: el león y el ratón), y posteriormente se hará una movilización de saberes previos preguntando que cuentos, fábulas leyendas o mitos conocen, y cuáles son sus favoritos Posteriormente durante el transcurso de las lecturas, se irán haciendo preguntas para	Docentes encargados, estudiantes, tabletas o computadores portátiles, libro guía de cuentos y fábulas, vestuario, o elementos decorativos para la	Los estudiantes deben hacer la búsqueda en Google de la página https://albalearnin.com/audiolibros/pombo/ para que lean, escuchen y

	<p>concentrar la atención, y la comprensión de los textos, y terminadas estas, se explican las características, partes y elementos de los textos narrativos.</p> <p>La clase se desarrollará en la sala de informática, con lo cual se asigna a grupos de 4 estudiantes, un texto narrativo diferente, para que lo busquen en internet, lo lean y posteriormente lo socialicen ante el curso mediante una puesta en escena. Después de terminada la representación, el curso en general, dará sus opiniones sobre partes y elementos de un texto narrativo. Para el cierre de la clase se iniciará el rastreo comprensivo de cada una de las lecturas a través de preguntas, y cada grupo consignará en el tablero las palabras importantes o de vocabulario desconocido para buscar su significado y enriquecer el léxico.</p>	<p>puesta en escena, y cuadernos de apuntes de los estudiantes.</p>	<p>escriban un breve resumen de por lo menos tres de los textos.</p>
ACTIVIDAD 2	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>EL LIBRO DE LOS ROSTROS</p> <p>TIEMPO: 4 horas de clase (una semana)</p>	<p>Los estudiantes se reunirán en equipos de 4, y a lo largo de la actividad se requerirá de la participación de los estudiantes, de manera que al interior de los equipos puede designarse desde el inicio a cada uno, los roles requeridos. (Líder de Sorteo quien se encargará de participar en recolección de materiales y la elección del personaje, Líder de Exposición quien se encargará de exponer el trabajo realizado y Líder de diseño, quien se encargará de orientar el trabajo de diseño al interior del grupo). Después de la organización del equipo, se entregarán dos hojas en blanco, y una imagen de un superhéroe o villano y además se pedirá a los estudiantes (ya reunidos en equipos) que un representante (Líder de sorteo) escoja entre varias cartulinas un nombre. Este sorteo contiene los nombres de varios personajes que se encuentran en las imágenes de historietas y comics de superhéroes o villanos tales como Batman, el capitán América, Thor el Dios del trueno, Spiderman, Superman, el Guasón, Acuaman, La mujer maravilla etc. Una vez se haya entregado el material (hojas, nombre y plantilla) se pide a los estudiantes que construyan un perfil de</p>	<p>Docentes encargados, estudiantes de sexto, Plantillas de Facebook, hojas en blanco, imágenes de personajes de comics, y cuaderno de apuntes</p>	<p>Como parámetros de evaluación se tendrá en cuenta la participación de todos los estudiantes, el aporte en el trabajo colaborativo, y finalmente la socialización de los perfiles de Facebook, y la exposición de las plantillas.</p>

	<p>Facebook para el personaje asignado. El líder de diseño puede liderar la actividad al interior del grupo y deberá contener los siguientes elementos:</p> <p>Nombre: puede ser completo o definir un apodo creativo para el autor.</p> <p>Información: donde estudió, en qué trabaja, en dónde vive, y amigos.</p> <p>Ilustración de la foto de perfil.</p> <p>Ilustración de la foto de portada.</p> <p>Publicaciones: por ejemplo, escribir un dialogo corto con otro personaje, o hacer dibujos alusivos y para completar esta información usarán lo que decidan en grupo de sus saberes previos.</p> <p>Finalmente se socializan los perfiles y los compañeros podrán opinar o comentar en forma oral si les gustó o no el perfil y cómo puede mejorarse.</p> <p>Como cierre, se deja la actividad para la casa, hacer Los perfiles directamente en Facebook.com y los estudiantes realizarán las ilustraciones, les tomarán fotografías y adjuntarán la información. Esta variación debe contar con una preparación previa, pues se debe contar con un correo electrónico creado para la creación del perfil con el cual se podrá acceder a Facebook, y se recomienda que este trabajo sea con el acompañamiento de los padres.</p>		
ACTIVIDAD 3	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>EL DIARIO DE MI VIDA</p> <p>TIEMPO: 4 horas de clase (una semana)</p>	<p>Los estudiantes escucharán la canción “El diario de mi vida” de Romualdo Brito y posteriormente se hará lluvia de preguntas sobre cual creen que es el tema que van a aprender y como está relacionado con la canción, y se espera que participen activa y libremente.</p> <p>Después de escuchar la canción y para fortalecer el trabajo colaborativo, se organizarán equipos de 4 estudiantes a quienes se entregará la fotocopia con la letra de la canción con 10 preguntas de comprensión, por ejemplo, por qué el nombre está escrito en letras rojas, por qué el diario aún no está terminado, qué significado tiene un capítulo infernal, etc. Después tendrán que ser creativos y hacer modificaciones como reescribirla para</p>	<p>Docentes encargados, estudiantes de grado sexto, Televisor Smart, video, fotocopias, cuaderno o libreta (diario)</p>	<p>Se evalúa esta actividad a través del control semanal de los escritos del diario, y la socialización ante el grupo.</p>

	<p>cambiar la letra, el ritmo de la canción, así que podrán cantarla rapeando, o relacionarla con otra melodía, y luego socializarla ante el curso.</p> <p>Culminada la parte anterior, se pedirá a cada grupo que escojan un relator por grupo para que socialicen eventos o situaciones importantes o graciosas que les haya ocurrido durante la semana, esta para iniciar la actividad de lectoescritura denominada “El diario de mi vida” en el cual cada uno escribirá diariamente sus rutinas para leer semanalmente ante el curso.</p> <p>Se espera la implementación de este proyecto, el próximo año escolar, de tal manera que se desarrollen más habilidades comunicativas y lúdicas.</p> <p>Finalmente, Se dejará como actividad para la casa que cada estudiante inicie con la decoración o personalización de su diario, y empiece a escribir libremente los hechos de su diario vivir, y que considere importantes para socializar con sus compañeros.</p>		
--	--	--	--

Conclusiones y Recomendaciones

La realización del Proyecto de Intervención Disciplinar PID, ha sido una herramienta muy importante para los estudiantes de grado sexto (80) de la Institución Educativa Cazuca ya que les ha permitido practicar la lectura motivados por temas de su interés y al mismo tiempo realizar la comprensión de las mismas a partir de expresiones lúdicas como el teatro, la música, el arte, la corporalidad y el juego, permitiendo el trabajo colaborativo, la creatividad y la alegría con las que se evidenció estudiantes mucho más involucrados y que participaban activamente en el proceso educativo.

Así mismo ha permitido crear ambientes de aprendizaje significativos teniendo como base la práctica de la lectura, la comprensión y el desarrollo de habilidades comunicativas, así como la interacción de los estudiantes a través de las redes sociales y el uso del internet. (Ausubel, 1983)

Como recomendaciones se tendrá en cuenta involucrar a los docentes desde los grados de pre escolar para que desde ahí se empiece el proceso lector, de escritura y comprensión lectora en las diferentes áreas para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje e implementar un plan lector donde se diseñen actividades lectoras divertidas, creativas e interdisciplinarias.

Otro punto importante en la realización de este proyecto es el hecho de acercar e involucrar a los padres de familia en el contexto educativo, pues de esta manera se hacen partícipes del proceso educativo y académico de sus hijos, lo cual redundará en mejores resultados en el desempeño académico de los estudiantes y en aumentar el interés y la práctica de la lectura en todo el núcleo familiar.

De acuerdo con las encuestas aplicadas a los estudiantes de los grados sexto se puede concluir que al 60% les gusta mucho leer y al 40% leer poco; el 70% considera que siempre es importante la lectura en su proceso de aprendizaje y el 30% que casi siempre; el 80% prefiere leer textos de aventura, el 15% textos de humor y el 5% textos narrativos.

Con respecto a la comprensión lectora el 60% de los estudiantes encuentra mayor dificultad en la concentración, el 20% en la fluidez al leer, el 15% en la comprensión y el 5% en el interés por lo que lee; el 45% se le facilita más la comprensión creando imágenes, el 30% por medio de preguntas, el 15% por medio de un resumen y el 10% de forma verbal; el 40% considera que la actividad más importante para desarrollar la comprensión lectora es la lectura mental, el 30%

escuchar la lectura en voz alta, el 15% que la lectura tenga ilustraciones e igualmente el 30% lectura con talleres lúdicos.

De otro lado, el 60 % de los docentes considera que los estudiantes disfrutan de la lectura de acuerdo al tema, y el 40% dice que no les gusta leer, el 90% piensa que leen por imposición y el 10% por necesidad, el 50% opina que los mejores géneros para motivar la lectura son los de misterio, espionaje, y un 50% los textos narrativos, el 100% concuerda en que la comprensión lectora se debe experimentar en todas las áreas del conocimiento, por medio de preguntas, resúmenes, descripción de hechos, y creación de imágenes, e igualmente el 100% coincide en que los estudiantes presentan más dificultad en comprensión e interpretación, concentración e interés, y que la pereza, la desmotivación, el exagerado gusto por las redes sociales y la falta de acompañamiento en el hogar, son algunas razones para que a los estudiantes no les guste leer.

Lista de referencias

- Amiama Espaillat, Cristina; Mayor Ruiz, Cristina (2018). Explorando la relación entre fluidez lectora y competencia lectora en Educación Secundaria. Revista de la UCLM. Repositorio Universitario Institucional de Recursos Abiertos. Recuperado de:
<https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/16894>
- Arias, F. G. (2012) El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ª edición. Editorial Episteme. Caracas - República Bolivariana de Venezuela
Recuperado de: <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACIÓN-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.
Recuperado de
http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499361511&Signature=krvJYtmW0tgNICp1QJY%2F98pjB%2Fg%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf
- Aviléz, J. M. (2017) La Lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora. Repositorio Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado de:
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1403?show=full>
- Barahona, C. A.; Hurtado, A. (2016) Estrategias Lúdicas Para Contribuir En El Proceso De La Comprensión Lectora En El Grado Cuarto C De Primaria De La Institución Educativa Ciudadela De Occidente. Repositorio Fundación Universitaria Los Libertadores.
Recuperado de:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/847/HurtadoMuñozAlexandra.pdf?sequence=2>
- Castañeda, E.; Rosado, J. A. (2016) Desarrollo de la actividad lectora fundamentadas en las Experiencias lúdicas. Repositorio Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado de:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/829/CastañedaRomeroEmelcy.pdf?sequence=2>
- Caviedes, J. F. (2013) La lectura en Paulo Freire y la competencia lectora de PISA. Educação, vol. 36, núm. 2, mayo-agosto, pp. 223-231. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, Brasil. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/848/84827901010.pdf>

- Cepeda, R, Martha R. (2017, 30 de enero). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Revista Internacional Magisterio No. 76. Experiencias dinámicas en la escuela. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-lúdica-de-aprendizaje>
- Diaz, F. (2000) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Cap. 5: estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. Ed. Trillas. Recuperado de: http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/4/4/d2/p1/5.%20estrategias_docentes_para_un_aprendizaje_significativo.pdf
- Diaz H (2006) La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (1996). How to design and evaluate research in education (3rd. Ed.). New York: McGraw-Hill. Recuperado de: https://www.academia.edu/3642866/How_to_Design_and_Evaluate_Research_in_Education
- Freire, P. (1989) La educación como práctica de la libertad. Madrid, Siglo XXI. Recuperado de: <http://www.educacionsalta.com.ar/files/archivos/bibliotecas/3/eccbc87e4b5ce2fe28308fd9f2a7baf3.pdf>
- González, J. M.; Sampedro, B.; Marín, V. (2014) Los mapas mentales, una técnica para potenciar las relaciones interpersonales. Revista Tendencias Pedagógicas N° 24. Recuperado de: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=11&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjF7bSRtazmAhXqzVkKHbMOCs8QFjAKegQIARAC&url=https%3A%2F%2Fdialognet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5236980.pdf&usq=AOvVaw32pA-949j_fSpGoB2b2iaJ
- Jiménez, V., Carlos A. (1997) La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y Hermenéutica del juego. Revista Internacional Magisterio. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/libro/la-ludica-como-experiencia-cultural-etnografia-y-hermeneutica-del-juego>
- Kuhn, T. (1971) La estructura de las revoluciones científicas. México, Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: <https://materiainvestigacion.files.wordpress.com/2016/05/kuhn1971.pdf>
- Larrañaga, E.; Yubero, S. (2005) El hábito lector como actitud. El origen de la categoría de "falsos lectores" Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura, núm. 1, 2005, pp. 43-60 Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259120382004.pdf>

- Núñez, M. P.; Rodríguez, B. (2017) La comprensión lectora en ELE. Análisis de las principales estrategias y actividades usadas en algunos manuales de B1. Hekademos: revista educativa digital, N°. 23, págs. 74-84. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6280744>
- Peña, L. (2008) La competencia oral y escrita en la educación superior. Definición de Estándares y Evaluación de Competencias Básicas en la Educación Superior, Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-189357_archivo_pdf_comunicacion.pdf
- Ruiz, J. I. (2003) Metodología de la investigación cualitativa. 3ª edición. Serie Ciencias Sociales, vol. 15. Universidad de Deusto Bilbao. Recuperado de:
http://www.webquestcreator2.com/majwq/public/files/files_user/41661/05.%20Metodología%20de%20la%20Investigación%20Cualitativa.pdf
- Santiago, A.; Castillo, M.; Morales, D. L. (2007) Estrategias y enseñanza-aprendizaje de la lectura. Revista Folios. Segunda época No. 26, pp. 27-38. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n26/n26a03.pdf>
- Sarlé, Patricia; Escrivano, Flavio; Castaño, Mercé; Rubio, Alexander (2016). Lúdica y aprendizaje. Revista Internacional Magisterio No. 83. Recuperado de:
<http://bibliotecadigital.magisterio.co/revista/no-83-l-dica-y-aprendizaje>
- Thorne, C.; Morla, K.; Uccelli, P.; Nakano, T.; Mauchi, B.; Landeo, L.; Vásquez, A. & Huerta, R. (2013) Efecto de una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario: Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primaria. Revista de Psicología Vol. 31 (1), 2013. Pontificia Universidad Católica del Perú

ANEXO 1**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES**

A continuación, encontrará una serie de preguntas que tienen que ver con su contexto escolar. Es importante que responda con sinceridad a todo lo que se le pregunta. Los ítems son fáciles y tiene tiempo suficiente para dar cada respuesta. Debe marcar con una X la respuesta que considere es la que describe su realidad

NOMBRE: _____ EDAD: _____ GRADO _____

1. De las siguientes actividades seleccione la que más le gusta hacer:
 - a. Ver televisión
 - b. Leer
 - c. Jugar
 - d. Escuchar música
2. ¿le gusta la lectura?
 - a. Mucho
 - b. Poco
 - c. Nada
3. ¿Considera que es importante la lectura en su proceso de aprendizaje?
 - a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. Algunas veces
 - d. Nunca
4. ¿Qué clase de textos le motiva a leer más?
 - a. Aventura
 - b. Humor
 - c. Científicos
 - d. Narrativos
5. ¿Cuándo lee en qué aspectos encuentra mayor dificultad?
 - a. En la comprensión
 - b. En el interés por lo que lee
 - c. En la fluidez al leer
 - d. En la concentración
6. ¿De qué forma es más fácil para usted evidenciar su comprensión lectora?
 - a. Por medio de preguntas
 - b. Por medio de un resumen
 - c. Creando imágenes
 - d. De forma Verbal
7. ¿Cuál cree que es la actividad más importante para desarrollar la comprensión lectora?

- a. Escuchar la lectura en voz alta
- b. Lectura mental
- c. Que la lectura tenga ilustraciones
- d. Lectura con talleres lúdicos

ANEXO 2

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

NOMBRE _____ **AREA** _____

Lea cuidadosamente cada pregunta y responda señalando con una X las respuestas que considere se acerca más a la realidad de sus estudiantes.

1. Considera que sus estudiantes disfrutan de la lectura?
 - a. Si
 - b. No
 - c. Algunas veces dependiendo del tema
 - d. Demuestran desinterés

2. Considera usted que, para sus estudiantes, la lectura es:
 - a. Una opción
 - b. Una imposición
 - c. Un gusto
 - d. Una necesidad

3. ¿Qué tipo de lectura considera que es la más apropiada para motivar a sus estudiantes a leer?
 - a. Misterio/espionaje
 - b. Romántica
 - c. Ciencia Ficción
 - d. Textos narrativos

4. ¿Cree que la comprensión de textos se puede experimentar desde todas las áreas del conocimiento?
 - a. Si
 - b. No

5. ¿De qué forma sus estudiantes evidencian la comprensión lectora?
 - a. Por medio de preguntas
 - b. Realización de resúmenes.
 - c. Descripción de hechos.
 - d. Creación de imágenes.

- e. Todas las anteriores
6. ¿En qué aspectos de la lectura cree que los estudiantes encuentran mayor dificultad?
- a. En la comprensión de lo leído
 - b. En el interés por lo que lee
 - c. En la fluidez al leer
 - d. La concentración en la lectura
7. ¿Cuál cree que es la actividad más importante para desarrollar la comprensión lectora en sus estudiantes?
- a. Escuchar lectura en voz alta.
 - b. Escribir a partir de lo leído
 - c. Dibujar de acuerdo a lo leído
 - d. Lectura silenciosa seguida de taller escrito
8. Utiliza la lúdica como estrategia para motivar los procesos de comprensión lectora de sus estudiantes?
- a. Siempre
 - b. Algunas veces
 - c. Nunca
- 9.Cuál cree usted que es la razón para que los estudiantes no les guste leer?
- a. Pereza y falta de motivación
 - b. Prefieren interactuar en las redes sociales
 - c. Falta de acompañamiento en el hogar
 - d. Todas las anteriores

ANEXO 3

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

A continuación, encuentra unas preguntas relacionadas con el desempeño lector de su hijo, el cual hace parte de un Proyecto de Intervención Disciplinar con el fin de implementar actividades encaminadas al mejoramiento de Los procesos de lectoescritura

1. Considera usted que el nivel de lectura de su hijo es:
 - a. Bueno
 - b. Regular
 - c. Malo

2. Tiene biblioteca en su casa con más de 30 libros (Cuentos, literatura, novelas, diccionarios, enciclopedias, textos académicos) etc.

a. Si

b. No

3. Saca de su tiempo para acompañar a su hijo en las tareas o actividades de lectura y escritura asignadas por los docentes?

a. Siempre

b. Algunas veces

c. Nunca

4. De las siguientes actividades cual practica más su hijo?

a. Leer

b. Ver televisión

c. Video juegos

d. Escuchar música

e. Otra

CUAL _____

5. Cómo considera usted que se puede mejorar el nivel de lectura y escritura de su hijo

a. Facilitándole los libros o textos que se piden en el colegio

b. Acompañamiento en casa con actividades de lectoescritura

c. Con actividades lúdicas en el aula de clase

d. Todas las anteriores