

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Estrategia lúdica didáctica para motivar la lectura crítica en los estudiantes del grado noveno en la I.E Simón Bolívar del Municipio de Zarzal Valle del Cauca.		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Municipio de Zarzal		Departamento: Valle del Cauca
Duración del Proyecto: 9 meses.	Fecha de iniciación: 06/03/2023	Fecha de Terminación: 6/12/2023
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Profesión
Leydi Lorena Díaz Molano	lldiazm@libertadores.edu.co	Licenciada en Pedagogía Infantil
Ruby Mercedes Puché Redondo	rmpucher@libertadores.edu.co	Licenciada en Español y Literatura
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		X
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

**Estrategia lúdica didáctica para motivar la lectura crítica en los
estudiantes del grado noveno en la I.E Simón Bolívar del Municipio de
Zarzal Valle del Cauca.**

Leydi Lorena Díaz Molano

Licenciada en Pedagogía Infantil
Docente, Centro de Desarrollo Integral Play School

Ruby Mercedes Puché Redondo

Licenciada en Español y Literatura
Docente, I.E. Simón Bolívar Municipio de Zarzal

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Javier Daza Piragauta

Doctor en Educación
Docente, Seminario de proyectos II

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Bogotá D.C., Noviembre de 2023

Resumen ejecutivo

El presente trabajo investigativo se realizó con el fin de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado noveno, para ello se diseñó una herramienta lúdica didáctica, mediada por el uso de la herramienta digital Blog-Wattpad, permitiendo utilizar los dispositivos móviles en clase de lectura, a fin de proponer una nueva actividad lúdica-didáctica de motivación tecnológica hacia la misma, renovar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la comprensión lectora mediante el juego digital, fue posible establecer el tipo de investigación con 80 estudiantes pertenecientes al grado noveno a quienes se les aplicó instrumentos de investigación como: la encuesta para identificar los niveles de comprensión lectora, la prueba diagnóstica con el cuadernillo ICFES Saber-Valle (Grupo Educativo Helmer Pardo) y la observación directa por parte de los docentes. De lo anterior, fue posible concluir que el uso de las TIC y el juego, se convierten en herramientas importantes para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes, debido a que encuentran en ellas un interés y promueve la innovación en el aula y por ende en la práctica docente, adicionalmente, la herramienta Blog-Wattpad le permite a los estudiantes compartir lecturas, hacer comentarios, obtener calificaciones sobre el texto favorito y saber que otros lectores de grado noveno están leyendo el mismo libro.

Palabras Clave: Adaptación, desafíos, desarrollo, habilidades, hábitos, pensamiento, TIC's.

Planteamiento del problema

Actualmente se habla de la necesidad de que los niños y jóvenes aprendan a desarrollar habilidades lectoras que les permitan definir su aprendizaje; para esto se hace relevante enfatizar la importancia de desarrollar una costumbre o hábito lector en cada uno, lo que permitiría facilitar el desarrollo de habilidades propias de una buena lectura, como lo es la comprensión lectora, el análisis crítico y la argumentación entre otras no menos importantes, lo cual garantizaría tal propósito.

Las estadísticas según la última encuesta de Consumo Cultural realizada por el DANE en 2019, el 48% de los colombianos mayores de 12 años leyó algún libro en el último año. Este porcentaje oscila entre 48 y 54 para las diferentes regiones del país; el 50% leyó revistas y el 63% leyó periódicos. De acuerdo con los datos de la encuesta, el grupo de jóvenes (entre 12 y 25 años) es el que más porcentaje muestra en lectura de libros en el último año, el 61%. En el grupo de 5 a 11 años, la encuesta muestra que el 55% de la población leyó libros en el último.

Partiendo de lo anterior surge un interrogante que radica en cómo está Colombia en lectura respecto a América Latina, para dar respuesta, en primer lugar, es importante mencionar que hay un grupo de países con altos niveles de escolaridad y urbanización temprana, cuyos promedios de libros leídos al año están cerca de cinco por habitante, aquí podremos encontrar países del Cono Sur (Argentina, Chile y Uruguay); en otros países como Brasil, México y Colombia, los niveles están entre dos y tres libros por habitante al año. Teniendo en cuenta estas estadísticas, Colombia internacionalmente estaría ubicada en un rango inferior de acuerdo con los ínfimos resultados que arrojan las pruebas a que son sometidos los estudiantes, en materia de competencias lectoras (Pirls) 2011.

De lo anterior, podemos mencionar que el problema según algunos entendidos, obedece a que la población estudiantil de los niveles básicos y media académica carecen de una buena comprensión lectora y que los factores conducentes a esta preocupante situación son diversos, entre los que se cuentan: el poco o ningún hábito de lectura, el desinterés por la misma y el poco manejo de una metodología clara y específica implementada durante los primeros ciclos de enseñanza, sumados a contextos familiares y poblacionales en donde el ejercicio de la lectura no es precisamente su pasatiempo.

En la I.E. Simón Bolívar se observa un panorama similar al descrito anteriormente, desde el proceso de observación y ejecución de talleres para el diagnóstico realizados a los estudiantes de noveno grado de básica secundaria, aunque los estudiantes cursan el grado noveno, se percibe con claridad, que las dificultades que afloran en el proceso lector han estado presentes en los grados anteriores, y que ante esta situación, desde el área de lengua castellana se ha querido utilizar e implementar diferentes estrategias metodológicas con el fin de despertar en los estudiantes la motivación por la lectura, buscando la manera de crear posibles soluciones a la problemática presentada y formulada anteriormente, promoviendo el desarrollo lector y crítico en los estudiantes objeto de estudio.

Teniendo en cuenta lo anterior, fueron seleccionados los estudiantes del grado noveno de básica secundaria de la I.E. Simón Bolívar del Municipio de Zarzal Valle del Cauca, para implementar una estrategia lúdica didáctica que permita fortalecer las habilidades de comprensión lectora, a través de recursos tecnológicos mediante el uso e implementación de la herramienta digital blog-wattpad, mediante la cual además de compartir lecturas, se pueden compartir links o enlaces que permiten la interacción de varias personas para la ejecución de juegos, videos, y/o diferentes actividades logrando así mejorar el desempeño académico y los

niveles de lectura, fomentar el hábito lector, aumentar el interés y/o motivación promoviendo la lectura crítica, el análisis, la argumentación e interpretación de textos como resultado eficaz de una intervención metodológica.

Formulación del problema

La lectura es un tema que genera gran interés, más aún cuando del proceso lector se desligan importantes actividades curriculares y extracurriculares que permiten el desarrollo formativo de los y las estudiantes, esta debe verse como la materia prima para las actividades cotidianas, como un escenario que permita unir familias, romper las barreras de la imaginación, mejorar resultados a nivel académico, y sobre todo como un hábito de goce y placer. Al no tener desarrollada la habilidad lectora se limitan la comprensión de textos, la capacidad crítica y el deseo de investigación, de ir más allá de lo anunciado.

Teniendo en cuenta la importancia de lo mencionado anteriormente, se plantea esta investigación, con la que se pretende dar respuesta a la pregunta:

¿Cómo desarrollar una estrategia lúdica didáctica para motivar la lectura crítica en los estudiantes del grado noveno de la I.E. Simón Bolívar del Municipio de Zarzal Valle del Cauca?

Justificación

El presente proyecto está orientado a implementar el uso del blog-wattpad y juegos digitales como estrategia pedagógica, para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado de la I.E Simón Bolívar del municipio de Zarzal Valle del Cauca. Esta estrategia se realiza con el propósito de motivar la comprensión lectora en los estudiantes y, por consiguiente, elevar la calidad de la educación, incorporando nuevas estrategias de enseñanza, en un intento por superar los métodos tradicionales y convertir a los estudiantes en el centro de los procesos formativos.

Es oportuno señalar que en Colombia la influencia de las nuevas tendencias pedagógicas, ha producido una revolución en el campo educativo con miras a mejorar el sistema escolar, es por ello que una de las políticas educativas de los últimos gobiernos gira en torno a favorecer el proceso lector, con miras a minimizar esta problemática a través de diversas estrategias, entre las que se encuentran: “Leer es mi cuento” y “El plan Nacional de Lectura PNL. Desde la perspectiva teórica, la investigación es importante pues se realiza un diagnóstico sobre el uso del blog -wattpad como estrategia pedagógica a la comprensión lectora a fin de implementarlo en las horas de clase de lectura para el desarrollo de la comprensión lectora, con apoyo de autores como Tíscar (2005), que al confrontarlos con la realidad genera nuevo conocimiento sobre el aprendizaje significativo de la lectura, la escritura, la comprensión y el acto comunicativo e invita a los docentes, a hacer buen uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

A partir de lo anterior, y ante los nuevos retos y desafíos de las nuevas tecnologías, el colegio debe asumir el compromiso de generar prácticas pedagógicas innovadoras, basadas en el uso de herramientas de la nueva era digital que permitan desarrollar el acto de leer y escribir, no sólo como un ejercicio de codificación, sino cómo un proceso de producción e interpretación.

Objetivos

4.1. Objetivo general

Implementar una estrategia lúdica didáctica para motivar la lectura crítica en los estudiantes del grado noveno de la I.E. Simón Bolívar del Municipio de Zarzal Valle del Cauca.

4.2. Objetivos específicos

- Determinar los factores que inciden en el bajo nivel de lectura por los estudiantes.
- Diseñar la estrategia lúdica a partir de los factores que inciden en el bajo nivel de lectura.
- Aplicar un blog-wattpad para mejorar la comprensión lectora y motivar a los estudiantes.

Aproximación al estado del arte

Es pertinente mencionar que para poder desarrollar el presente proyecto de intervención educativa fue necesario realizar una consulta previa a otros proyectos con el fin de tener algunas bases en las cuales se pudiera soportar, contrastar, enriquecer y aportar a la información recolectada, resaltando dos investigaciones de tipo internacional, dos de tipo nacional y dos de tipo local mencionadas a continuación.

Inicialmente tenemos dos investigaciones de tipo Internacional, la primera de ellas realizada por Barranzuela, José (2012) denominada: *Comprensión Lectora Y Pensamiento Crítico En Estudiantes De Quinto De Secundaria De Una Institución Educativa Militar - La Perla – Callao. Lima – Perú*, el autor presenta un análisis entre la comprensión lectora y el pensamiento crítico de los estudiantes en mención, el autor pudo obtener como resultado los bajos niveles de comprensión lectora y altos niveles de pensamiento crítico existiendo poca relación entre ambos. Como lo menciona el autor en la justificación a su investigación, es importante pensar en la función básica que cumple o debe cumplir la lectura en la educación secundaria, la cual debe permitir al estudiante desarrollar habilidades que le promuevan desarrollar, construir y comprender la información necesaria para su desarrollo como futuros ciudadanos capaces de emitir juicios personales relevantes e irrelevantes sobre un tema en cuestión.

Posteriormente, encontramos la investigación de Rosa (2015), quien en su proyecto denominado “El taller como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en el primer curso de ciclo común del Instituto Manuel Bonilla del municipio de Apacilagua, Choluteca”, plantea el taller como una forma para identificar y comprender las debilidades y fortalezas que se presentan en los estudiantes en cuanto a las habilidades lectoras, fomentando a

través de esta la participación activa del estudiante, la iniciativa, la expresividad, el trabajo autónomo y responsable, la innovación y creatividad entre otros.

Por otra parte, abordamos dos proyectos Nacionales, iniciando con Rocha, Yessika (2016), en su proyecto denominado *La Lectura Crítica: Encuentro De Subjetividades* de la Universidad De Antioquia, el autor propone realizar una serie de procesos de formación de lectores ya que ha evidenciado que las problemáticas generadas a nivel de la formación en lectura crítica que los estudiantes han venido repercutiendo en aspectos de la vida cotidiana; Para ello, la autora ha centrado su investigación en un desarrollo que implica seguir un paso a paso en cuatro capítulos, partiendo desde una revisión al concepto de la lectura crítica en la escuela, iniciando con una revisión teórica hasta las reflexiones que genera en la comunidad educativa.

Otra de las investigaciones retomadas es la investigación realizada por Aparicio Bernal (2016), quien en su proyecto denominado *Desarrollo de habilidades en lectura crítica con los estudiantes del grado Undécimo del colegio integrado Llano Grande*, menciona la importancia de desarrollar habilidades de lectura crítica en estudiantes de grado undécimo a través del diseño e implementación de una unidad didáctica que promueva el gusto por la lectura y permita el desarrollo de las mismas, el autor logra hacer aportes significativos en el mejoramiento de ambientes de aprendizajes mediante los cuales se despertó el interés y la motivación de los estudiantes y permitió el desarrollo de la lectura crítica mediante las cuales los estudiantes pueden desenvolverse y enfrentarse a diversas situaciones “problema” que se presentan en su contexto diario.

Finalmente, podemos encontrar dos investigaciones publicadas en la biblioteca de la FULL, donde Perez, Consuelo (2020), en su proyecto de grado denominado *Estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la motivación y la comprensión de lectura, desarrolladas*

a través de la lúdica, busca promover mediante la lúdica, espacios que le permitan a los estudiantes orientar sus tareas a través del fortalecimiento de hábitos de lectura y que a su vez se promueva el gusto y el placer por la misma, generando en los estudiantes una motivación encaminada a encontrar mejores formas de comprender lo que se lee, que desarrollen el pensamiento crítico y encuentren en la lectura aprendizaje y felicidad como una herramienta de crecimiento personal y transformación de la realidad.

En último lugar, pero no menos importante, se tuvo en cuenta el proyecto de investigación realizado por Manosalva(2022) denominado *Leyendo el río: Club de lectura juvenil como estrategia lúdica para la animación y promoción de lectura en los estudiantes de 10° y 11° de la I.E. La Travesía*. Quien propone mediante su proyecto, realizar una propuesta de intervención disciplinar con el fin de empoderar, de animar, de hacer soñar y de ayudar a aumentar la criticidad en los niños, jóvenes y adultos a través de la creación de un club de lectura buscando que aumenten los niveles de lectura crítica y a su vez las posibilidades de ingresar a una universidad y por ende tener la oportunidad de acceder a diversos programas de apoyo educativo que exigen excelentes habilidades escolares.

Estrategia metodológica aplicada

El presente proyecto se enmarca en la investigación cualitativa de corte etnográfico con un enfoque formativo, es cualitativa porque no pretende dar resultados numéricos o estadísticos, sino que por el contrario busca a través de la observación de la comunidad y la generación de una nueva estrategia llegar a los estudiantes del grado noveno, teniendo como meta clave para el buen desarrollo de ésta investigación la interacción con los estudiantes para poder identificar la raíz y causa del problema disminuyéndolo; Sampieri (2003), plantea que la investigación cualitativa es aquella que busca entender el contexto y el punto de vista del actor social, es decir, le permite llegar más al fondo de las cosas por medio de la interacción con el otro, entendiendo la problemática para poder plantear soluciones desde la situación y perspectiva de la comunidad.

Además de ser cualitativa, es de corte etnográfico, la palabra etnografía como tal, da cuenta de un tipo de investigación que permite observar y participar en diferentes grupos sociales o de personas, por lo tanto, como el campo de intervención es en un colegio, la indagación e interacción se realiza con individuos, un grupo de personas establecido.

Finalmente, dicha investigación tiene un enfoque formativo, ya que después de profundizar con los grupos que se van a estudiar e identificar y conocer más a fondo la problemática encontrada, se propone un plan de intervención, el cual permitirá realizar actividades que promuevan motivar la lectura crítica.

Población

La población se define como el universo conformado por el conjunto de elementos que poseen características y atributos similares. Para Tamayo y Tamayo (2007), consiste en la totalidad de un fenómeno de estudio, con elementos que comparten una característica determinada.

La población de este estudio, está integrada por ochenta estudiantes de noveno grado, los cuales presentan edades cronológicas comprendidas entre los 13 y 15 años, de los cuales 48 son mujeres y 32 son hombres, estudiantes de la I.E Simón Bolívar del municipio de Zarzal Valle del Cauca, quienes pertenecen a los estratos socioeconómicos uno y dos respectivamente.

En relación con lo descrito, la población de un estudio, según Chávez (2007) “es un universo de la investigación, sobre el cual se pretende generalizar los resultados” en ese sentido, la población del estudio conformado por un grupo de ochenta estudiantes de grado noveno, como se evidencia en la tabla No.1 que se presenta a continuación.

Tabla 1.

Población I.E. Simón Bolívar

Grados	Cursos	Estudiantes	Docentes	Coordinadores
Noveno	9oA	23 Estudiantes	1	2
Noveno	9oB	29 estudiantes	1	
Noveno	9oC	28 estudiantes	1	
TOTAL		80 estudiantes	3 Docentes	Coordinadores

Fuente: Elaboración propia.

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes de acuerdo a los grados existentes en la Institución

Contexto.

La propuesta de investigación se lleva a cabo en la I.E. Simón Bolívar en el municipio de Zarzal Valle del Cauca. Zarzal es un municipio que se encuentra situado en el norte del

departamento del Valle del Cauca, con extensión territorial de 462 kilómetros cuadrados, con una altura de 961 metros sobre el nivel del mar y temperatura promedio de 27 grados a la sombra, limita con el municipio de la Victoria por la Quebrada la Honda, al oriente con el municipio de Sevilla a inmediaciones de Corozal y Quebrada Nueva, al occidente con el municipio de Bugalagrande por la Quebrada Morillo.

La institución se erigió en 1954, tiene 69 años de fundación y se encuentra ubicada en el barrio Los Lagos, siendo éste, uno de los más importantes de Zarzal, construido en un terreno plano, donde anteriormente quedaba un lago perteneciente al valle geográfico del Río Cauca, por cuestiones de sequía se construyó el barrio y se caracteriza por estar erigido en las tierras más antiguas de la localidad, tiene limitación del lado sur con el colegio Simón Bolívar.

Fases o etapas (ruta metodológica):

Para el desarrollo de este proyecto de intervención se consideraron tres fases en pro de desarrollar cada uno de los objetivos específicos planteados.

Fase 1. Determinar los factores que inciden en el bajo nivel de lectura por los estudiantes.

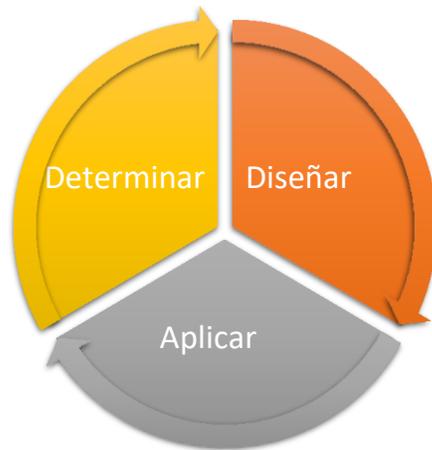
Fase 2. Diseñar de la estrategia lúdica a partir de los factores que inciden en el bajo nivel de lectura.

Fase 3. Aplicar un blog-wattpad para mejorar la comprensión lectora y motivar a los estudiantes.

A continuación, se describe cada uno de los uno de los objetivos específicos planteados, con las respectivas acciones e instrumentos utilizados.

Figura 1

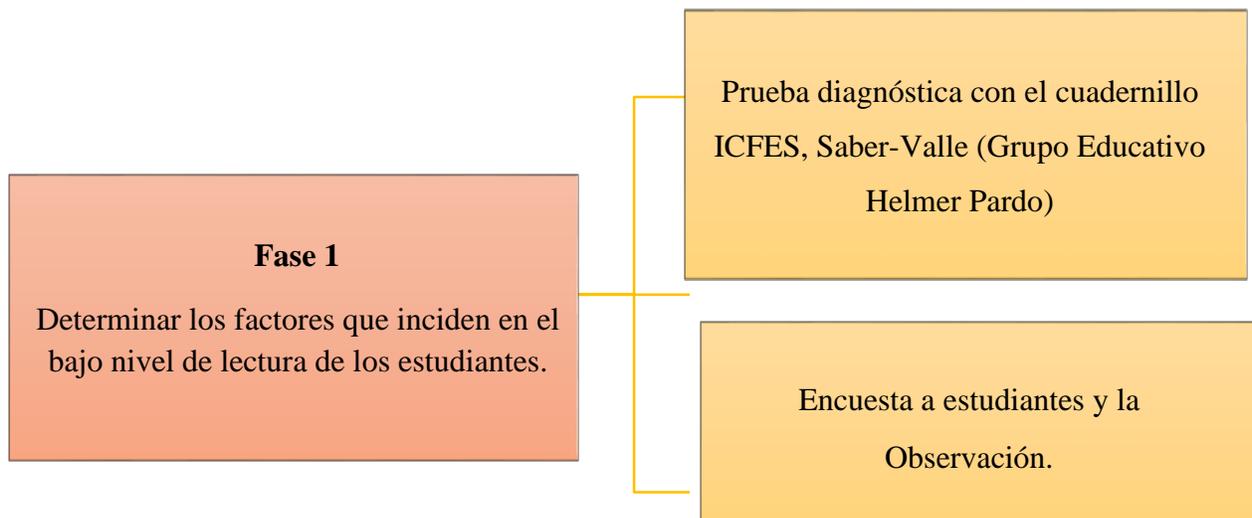
Fases de la investigación



Fuente: Elaboración propia

Nota: la presente imagen muestra el proceso diseñado para el desarrollo de las tres fases que se tuvieron en cuenta para el adecuado desarrollo del presente proyecto de intervención.

Fase 1. Determinar los factores que inciden en el bajo nivel de lectura de los estudiantes.



La primera fase atiende al objetivo específico número uno, determinar los factores que inciden en el bajo nivel de lectura de los estudiantes.

Los resultados obtenidos en esta fase recogen las deficiencias que presentan los estudiantes de noveno grado en su proceso de comprensión lectora. Una de las técnicas empleadas para hallar y describir la situación presentada, son los resultados de la prueba diagnóstica Saber-Valle (Grupo Educativo Helmer Pardo) donde se evidencia los bajos resultados, los cuales se pretenden reforzar brindando las herramientas o estrategias necesarias para subir el nivel de comprensión lectora y con las que se logre facilitar este proceso.

La otra técnica, es una encuesta para determinar el nivel de motivación, el interés por la lectura, el uso de herramientas tecnológicas y redes sociales de estudiantes. La encuesta se realizó mediante un enlace o link que se envió a través de la aplicación Blog-Wattpad en un grupo conformado por la docente e integrantes de grado noveno.

Finalmente, las técnicas utilizadas, más la observación directa de los docentes a los estudiantes, permitieron recolectar, cuantificar y organizar los datos para su posterior análisis e interpretación; A continuación, podemos visualizar el informe grupal de la prueba aplicada.

Figura 2

Informe grupal de resultados prueba Saber Valle 2022.



I. E. SIMON BOLIVAR

PRUEBA FINAL 9° PROYECTO GOBERNACION VALLE 2022

Informe Grupal de Resultados



GOBERNACIÓN VALLE DEL CAUCA
Secretaría de Educación

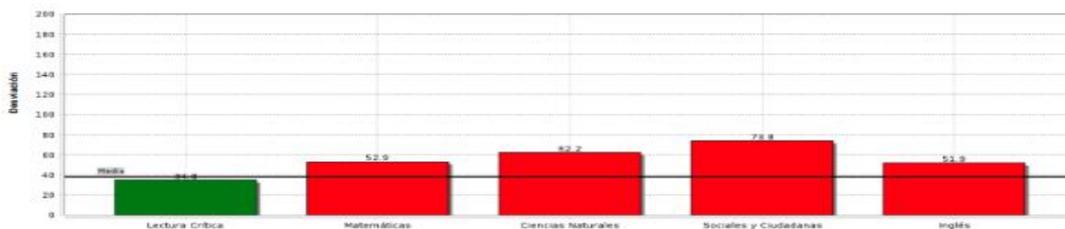
Informe Grupal de Resultados



GOBERNACIÓN VALLE DEL CAUCA
Secretaría de Educación

PROMEDIOS Y DESVIACIONES POR ÁREA

INSTITUCIÓN EVALUACIÓN	I. E. SIMON BOLIVAR PRUEBA FINAL 9° PROYECTO GOBERNACION VALLE 2022				MUNICIPIO	ZARZAL	
					FECHA	19/12/2022	
Área	Promedio	292.7	274.7	263.3	312.7	280.0	
	INS	> 100.0 a 240.0	> 100.0 a 240.0	> 100.0 a 240.0	> 100.0 a 260.0	A-	> 100.0 a 180.0
	MIN	> 240.0 a 300.0	> 280.0 a 300.0	> 280.0 a 320.0	> 280.0 a 320.0	A1	> 180.0 a 260.0
	SAT	> 300.0 a 360.0	> 300.0 a 360.0	> 320.0 a 380.0	> 320.0 a 380.0	A2	> 260.0 a 372.0
	AVA	> 360.0 a 500.0	> 360.0 a 500.0	> 380.0 a 500.0	> 380.0 a 500.0	B1	> 372.0 a 420.0
						B+	> 420.0 a 500.0



Nota: la presente figura da cuenta al informe grupal de resultados de la prueba aplicada Saber Valle 2022. Al observar los resultados de la gráfica correspondiente a lectura crítica de la prueba Saber Valle, en su resultado final, se observa que el 34,8% de los estudiantes, de grado noveno de la I.E. Simón Bolívar, se encuentran en el nivel medio. En este nivel presentan dificultades en el contexto en el que se produce e interpreta dicho texto. Los estudiantes no hacen uso del recurso pragmático (crítico, que le permiten al lector adentrarse en el texto desde la visión crítica del uso del lenguaje).

Figura 3

Informe Grupal de Resultados



LISTADO GENERAL CON RESPUESTAS POR ÁREA POR COMPONENTES			
INSTITUCIÓN EVALUACIÓN	I. E. SIMÓN BOLÍVAR PRUEBA FINAL 9º PROYECTO GOBERNACION VALLE 2022	MUNICIPIO FECHA	ZARZAL 19/12/2022
ÁREA	SIGLA	COMPONENTE	
MATEMÁTICAS	C 1	NUMÉRICO VARIACIONAL	
MATEMÁTICAS	C 2	ALEATORIO	
MATEMÁTICAS	C 3	ESPACIAL MÉTRICO	
LECTURA CRÍTICA	C 4	SEMÁNTICO	
LECTURA CRÍTICA	C 5	SINTÁCTICO	
LECTURA CRÍTICA	C 6	PRAGMÁTICO	
INGLÉS	C 7	LEXICAL	
INGLÉS	C 8	PRAGMÁTICO	
INGLÉS	C 9	COMUNICATIVO	
INGLÉS	C 10	GRAMATICAL	
INGLÉS	C 11	LITERAL	
CIENCIAS NATURALES	C 12	ENTORNO VIVO	
CIENCIAS NATURALES	C 13	ENTORNO QUÍMICO	
CIENCIAS NATURALES	C 14	ENTORNO FÍSICO	
CIENCIAS NATURALES	C 15	CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	
SOCIALES Y CIUDADANAS	C 16	ESPACIO, TERRITORIO, AMBIENTE Y POBLACIÓN	
SOCIALES Y CIUDADANAS	C 17	PENSAMIENTO CIUDADANO	
SOCIALES Y CIUDADANAS	C 18	EL TIEMPO Y LAS CULTURAS	
SOCIALES Y CIUDADANAS	C 19	EL PODER LA ECONOMÍA Y LAS RELACIONES SOCIALES	

Nota: En esta gráfica, que hace parte del listado general, con respuestas por área y con componentes, se evidencia que aún un grupo de los estudiantes de grado noveno de la I.E. Simón

Bolívar, en el componente semántico, se encuentran en el nivel C4, este resultado se presenta en una escala media de 10 y desviación estándar uno de los niveles inferiores.

Figura 4

Índice de dificultad y análisis de respuesta por área.

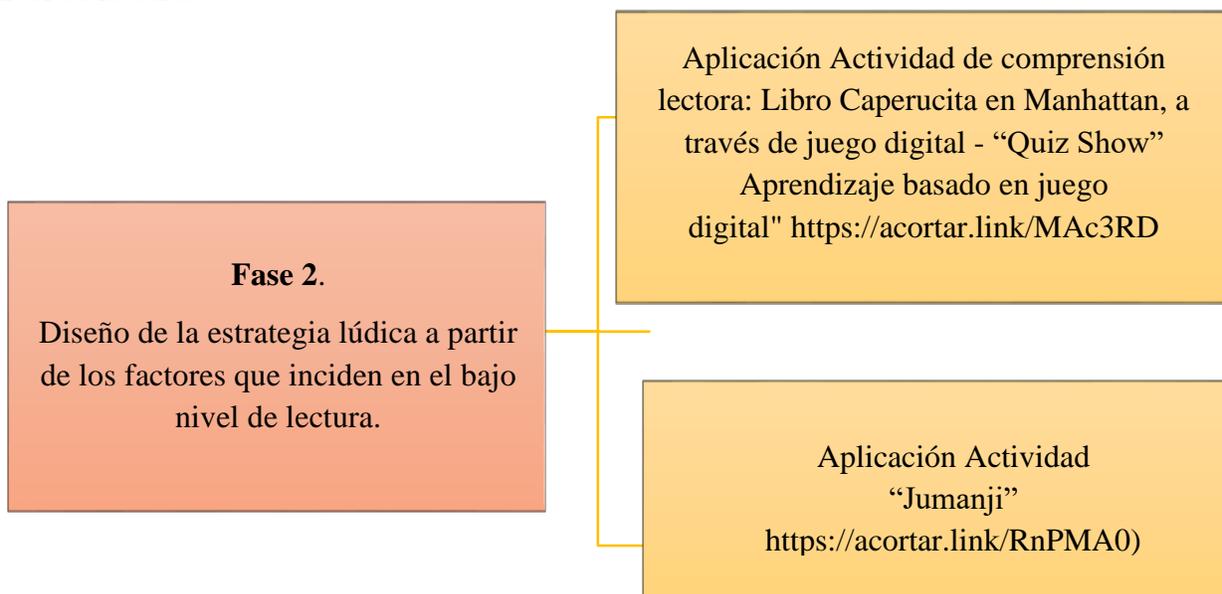


ÍNDICE DE DIFICULTAD Y ANÁLISIS DE RESPUESTAS POR ÁREA								
INSTITUCIÓN	I. E. SIMÓN BOLÍVAR		MUNICIPIO	ZARZAL				
EVALUACIÓN	PRUEBA FINAL 9º PROYECTO GOBERNACION VALLE 2022		FECHA	19/12/2022				
ÁREA	LECTURA CRÍTICA - SESIÓN 1							
#	COMPETENCIAS	COMPONENTES	PORCENTAJES					ID
			A	B	C	D	NR	
21	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	6.7	6.7	63.3	23.3	0.0	36.7
22	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	66.7	6.7	16.7	10.0	0.0	33.3
23	COMUNICATIVA LECTORA	SINTÁCTICO	0.0	3.3	70.0	26.7	0.0	30.0
24	COMUNICATIVA LECTORA	PRAGMÁTICO	26.7	23.3	36.7	13.3	0.0	63.3
25	COMUNICATIVA ESCRITORA	SEMÁNTICO	63.3	10.0	13.3	13.3	0.0	66.7
26	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	30.0	36.7	3.3	30.0	0.0	63.3
27	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	53.3	3.3	40.0	3.3	0.0	60.0
28	COMUNICATIVA ESCRITORA	PRAGMÁTICO	13.3	40.0	26.7	20.0	0.0	73.3
29	COMUNICATIVA LECTORA	PRAGMÁTICO	3.3	13.3	13.3	66.7	0.0	33.3
30	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	3.3	90.0	0.0	3.3	0.0	10.0
31	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	66.7	3.3	0.0	10.0	0.0	13.3
32	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	33.3	16.7	46.7	3.3	0.0	63.3
33	COMUNICATIVA LECTORA	PRAGMÁTICO	40.0	46.7	10.0	3.3	0.0	60.0
34	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	43.3	6.7	6.7	43.3	0.0	63.3
35	COMUNICATIVA LECTORA	SINTÁCTICO	3.3	23.3	46.7	26.7	0.0	63.3
36	COMUNICATIVA LECTORA	SINTÁCTICO	26.7	10.0	60.0	0.0	0.0	73.3
37	COMUNICATIVA LECTORA	SEMÁNTICO	70.0	13.3	10.0	6.7	0.0	30.0
38	COMUNICATIVA LECTORA	PRAGMÁTICO	56.7	33.3	6.7	0.0	0.0	43.3
39	COMUNICATIVA LECTORA	SINTÁCTICO	36.7	13.3	3.3	43.3	0.0	66.7
40	COMUNICATIVA LECTORA	SINTÁCTICO	30.0	30.0	13.3	26.7	0.0	70.0

Nota: El presente gráfico corresponde a lectura crítica donde se evalúa el índice de dificultad y análisis de respuesta por área, las dificultades que presentan los estudiantes de grado noveno de la I.E. Simón Bolívar son notorias en los componentes pragmáticos y sintácticos, se encontró diferencias entre el promedio del puntaje global. Como se observa, en todos los grupos de referencia el promedio disminuyó frente al resultado obtenido en el año 2021, principalmente en el componente de Comunicación - Lectura crítica.

Como segunda herramienta para determinar los factores que inciden en el bajo nivel de lectura de la población objeto de estudio, contamos con una encuesta aplicada a los estudiantes, la cual se diseñó y compartió a través de un link o enlace a través de WhatsApp, correo electrónico y/o aplicación Blog-Wattpad, que permitió obtener los datos necesarios que promovieron el diseño de la estrategia lúdica aplicar en el presente proyecto de intervención educativa. (Ver anexos).

Fase 2. Diseño de la estrategia lúdica a partir de los factores que inciden en el bajo nivel de lectura.



En esta fase se presenta la estrategia lúdica didáctica diseñada para motivar la lectura, esta estrategia surge con el fin de dar cumplimiento al objetivo general resolviendo la pregunta problema que surge en el presente proyecto de intervención educativa.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, y apoyados en las nuevas tecnologías TIC's, se diseñaron dos juegos digitales e interactivos como estrategia para la motivación de la lectura de libros de géneros literarios.

El primer juego denominado “Quiz Show”, elaborado mediante la aplicación Wordwall, (<https://wordwall.net/es/resource/19636614/literatura/caperucita-en-manhattan>), consistió en una actividad con preguntas de múltiple respuesta que otorgaba un puntaje a cada participante de acuerdo al acierto y rapidez en la respuesta de cada una de las preguntas formuladas, esto con el fin de valorar la lectura del libro "Caperucita en Manhattan". De acuerdo con el resultado obtenido por cada estudiante, se ubicó en una tabla de posiciones, ejemplificando así la gamificación, al utilizar la competencia como un elemento de juego.

En segunda instancia, se diseñó el juego "Jumanji" (<https://view.genial.ly/653b11851fe3af0011363e98/interactive-content-jumanji>), de igual manera de tipo digital e interactivo, el cual fue elaborado a través de la aplicación Genially, con el fin de poner en práctica el aprendizaje de marcadores y conectores textuales que hacen parte de los contenidos académicos. Al mismo tiempo que los estudiantes desarrollaban habilidades como la atención, la creatividad, la memoria y el trabajo en equipo.

Desde el área de lenguaje, se apunta a las nuevas estrategias como el blog- wattpad, para motivar a los estudiantes a partir de clases interactivas que les permiten desarrollar habilidades en diferentes ámbitos.

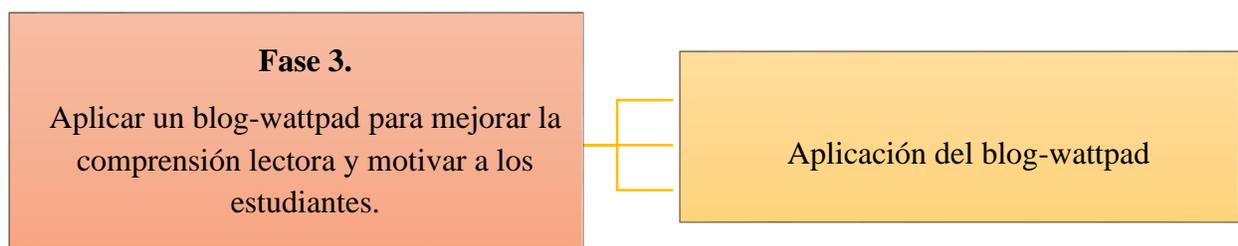
Teniendo en cuenta los referentes teóricos de diferentes autores, se puede apreciar que muchos de ellos describen las bondades de educar a partir de la experiencia tecnológica, así como lo expresa Álvarez (2012, pág. 122), quien cree que el uso de la tecnología puede servir como un modelo de enseñanza dentro de una pedagogía constructivista, desde la cual el blog sería un medio personal y propio del profesor, estudiante o de un grupo de estudiantes.

A lo mismo, hace alusión Aguilar (2008, pág. 288), donde explica que, a través de los blogs utilizados para educar, los alumnos escriben, editan, revisan, publican contenido y se critican entre ellos (interactuando entre comentarios y entre blogs), lo que le permite al profesor evaluar los patrones de pensamiento y comportamiento, a través de las bitácoras mantenidas por los estudiantes individualmente.

Por último, se alude a lo expresado por los autores Tiscar (2005) y Álvarez (2012), donde se pueden observar ciertas semejanzas en sus planteamientos por cuanto ambos expresan, que el blog es un canal de comunicación y que propicia el constructivismo.

Con los resultados de esta dimensión es imprescindible que, desde la asignatura Lengua Castellana, se haga lo posible por implementar el uso de este tipo de recursos, para mejorar y suplir esta clase de falencias, ya que estas ayudas tecnológicas innovadoras se han constituido en la base de una nueva forma de educar.

Fase 3. Aplicar un blog-wattpad para mejorar la comprensión lectora y motivar a los estudiantes.



En esta fase, se procede con la aplicación de la estrategia denominada blog-wattpad, aplicación que ya se encuentra instalada en los dispositivos móviles, computadores o tablets de los estudiantes objeto de estudio, con el fin de interactuar con las TIC's, motivar la lectura y creatividad de los estudiantes, de manera que encuentren en esta estrategia lecturas significativas

y dinámicas para aprender, fomentar hábitos lectores y por ende mejorar la lectura crítica a través de los juegos digitales diseñados, esta aplicación

En ese sentido, este estudio está fundamentado en la teoría del aprendizaje significativo que busca dar un valor más arraigado al proceso pedagógico que se desarrolla en el aula de clase, de manera que se contemple su significatividad para el conocimiento, retención, y análisis de textos e información que llevan a la consecución de aprendizajes significativos como lo menciona (Ausubel, 1961), “una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva” donde los estudiantes aprenden significativamente cuando relacionan la información anterior con la nueva, aquí, tiene gran importancia la retención y memoria de conceptos y significados.

Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa

Es importante mencionar que, para el desarrollo de este proyecto de intervención educativa, fue necesario abarcar cada una de las fases descritas anteriormente, estableciendo tiempos determinados que permitieron el desarrollo adecuado del mismo, de ahí surge la importancia de tomarse el tiempo para diseñar la estrategia que permita a los estudiantes generar un alto índice de motivación por la lectura crítica.

Table 2

Cronograma de actividades

No.	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO								
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9
1	Planteamiento y formulación del problema	X								
2	Justificación, Objetivos y Estado del arte		X							

3	Estrategia metodológica, Población y contexto		X	X						
4	Fase 1 Determinar		X	X	X	X	X	X		
5	Fase 2 Diseñar				X	X	X	X	X	
6	Fase 3 Aplicar						X	X	X	X
7	Redacción de manuscrito.						X	X	X	
8	Presentación del PIE Coloquio FULL.									X

Línea de investigación del grupo de Investigación.

El presente proyecto de intervención educativa se acoge a la línea de investigación “Desarrollo Humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes” planteada por la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, de la Fundación Universitaria Los Libertadores. La razón de esta elección se centra en la importancia de reconocer el papel fundamental de los procesos pedagógicos, didácticos y creativos, a la par que se comprende el desarrollo humano en cuanto al proceso de aprendizaje de cada ser, el cual le permite al sujeto tener una mayor y mejor interacción en los diferentes ambientes, es por ello que se busca promover y reconocer la propia percepción del entorno educativo e identificar las falencias y así, de esta manera, generar nuevas estrategias que den respuesta a las problemáticas presentadas, en este caso a través del diseño e implementación de una estrategia lúdica didáctica que motive la lectura crítica.

Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

De los resultados obtenidos a través de la encuesta ejecutada en la fase 1: Determinar los factores que inciden en el bajo nivel de lectura de los estudiantes, se encontró que son pocos los estudiantes que les gusta leer como se muestra en la gráfica 1, presentada a continuación, sin embargo, la mayoría de los estudiantes manifestaron que casi nunca o nunca practican lectura debido a que encuentran en la lectura poco placer, les da pereza o no tienen libros para leer y consideran la lectura aburrida.

Gráfica 1

Resultados obtenidos de la pregunta 1



Fuente: Creación propia.

Al observar la gráfica 2, podemos evidenciar que algunos estudiantes manifestaron que acostumbran a leer con su profesor ya que este es el único espacio, por ende, desde el área de lengua castellana se busca fortalecer este proceso y desarrollar mayores habilidades que permitan a los estudiantes generar gusto por la lectura y de esta forma promoverla en los diferentes espacios, no solo dentro de la I.E Simón Bolívar.

Gráfica 2

Resultados obtenidos de la pregunta 2 y 3

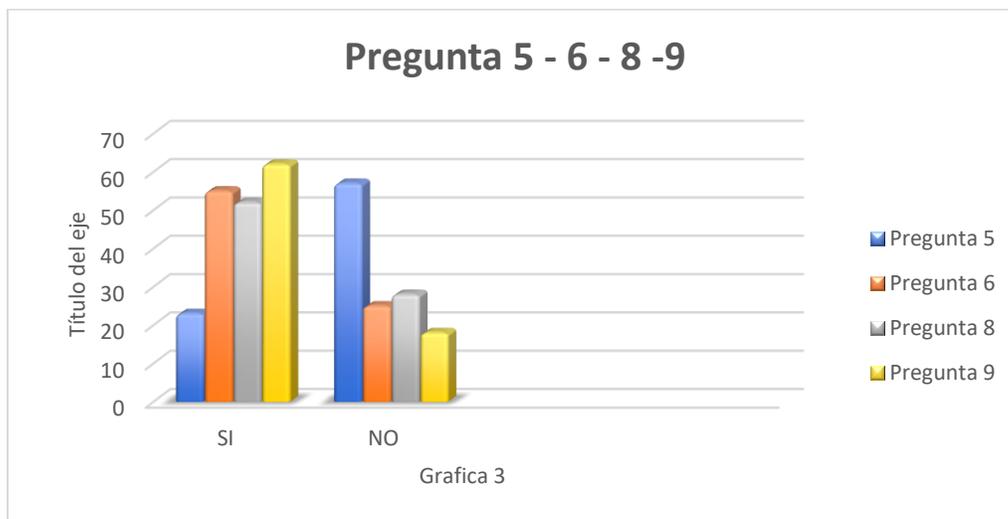


Fuente: Creación propia.

En ese mismo sentido, evidenciamos que en la gráfica 3, los estudiantes comentaron que su hábito de lectura es poco regular y le dedican de 2 a 5 horas semanales para realizar lecciones lectoras.

Gráfica 3

Resultados obtenidos de las preguntas 5, 6, 8 y 9.



Fuente: Creación propia.

Al observar y analizar las gráficas anteriores, se decide diseñar e implementar la estrategia lúdica didáctica permitiendo promover la motivación por la lectura a la par que se desarrollan y fortalecen estos hábitos en los estudiantes objeto de estudio.

Por otro lado, en el caso del acompañamiento familiar, se encontró que los padres de familia no brindan acompañamiento a sus hijos en el proceso lector por las diversas actividades laborales a las cuales se dedican.

Adicionalmente, fue posible identificar que los estudiantes no encuentran un agrado total a la lectura, lo cual invita a la labor docente a reflexionar sobre métodos o estrategias que acerquen a los estudiantes a ver la lectura como una forma de aprendizaje, diversión y motivación para ser mejores tanto en su vida educativa como social.

Siguiendo la línea, los estudiantes expresaron que el docente del área realiza lecturas con ellos y los acompaña en sus inquietudes de lectura, sin embargo, manifestaron en sus espacios de interacción docente que las lecturas se vuelven tediosas cuando se pone libros o fotocopias para desarrollar clases, y algunos manifestaron que no les gustaba el desarrollo de las lecturas del profesor porque no se sienten conectados y motivados por lo que se pretende leer, pero son claros en especificar que las explicaciones del maestro son claras a la hora de resolver inquietudes.

Es preciso entender algunos de los factores que se presentan en el problema, como es el caso de los problemas de retención de memoria, la carencia de vocabulario y el poco acompañamiento de los padres de familia en el proceso lector. Estos factores intervienen a su vez con la poca facilidad que tienen los estudiantes para comprender textos y gráficos, el bajo

rendimiento académico y los bajos resultados en la Prueba Saber-Valle, y en la prueba bimestral interna del área de lenguaje.

Se entendió la importancia de implementar estrategias que fortalecerán el proceso lector buscando con ello mejorar en los resultados de la prueba saber, así como en el rendimiento académico a través de la implementación de una herramienta lúdica didáctica y tecnológica a la que hemos denominado blog-wattpad, que generará en los estudiantes la motivación e interés por aprender, además de aprovechar la tecnología y la inteligencia artificial IA, que le brinda a los estudiantes la capacidad de leer desde una herramienta diferente.

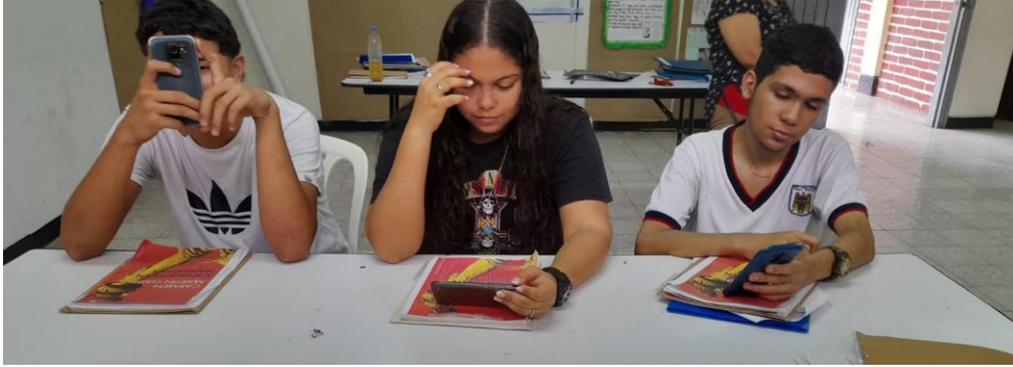
Con respecto a la aplicación de la estrategia diseñada, se pudo evidenciar que los estudiantes objeto de estudio estuvieron más concentrados y motivados durante las clases en las que se desarrollaron los juegos anteriormente mencionados (estrategia metodológica "Quiz Show y Jumanji"), ya que expresaron su sentir en forma verbal manifestando a la docente el agrado que sentían en el momento de la ejecución de los mismos.

Con respecto a lo anterior, a continuación, se presentan algunas evidencias fotografías que demuestran lo mencionado.

Figura 5

Aplicación del juego Quiz Show, estudiantes de grado noveno de la I.E. Simón Bolívar. Fase 2.

Libro Caperucita en Manhattan.



Fuente: Ruby Mercedes Puché, 2023.

Figura 6

Aplicación de la encuesta a los estudiantes de grado noveno de la I.E. Simón Bolívar.



Fuente: Ruby Mercedes Puché, 2023.

Conclusiones y Recomendaciones

En conclusión, con la creación e implementación de la estrategia lúdica, dimos cumplimiento a los tres objetivos planteados al inicio de este proyecto de intervención educativa.

En primer lugar, en la fase 1 denominada determinar los factores que inciden en el bajo nivel de lectura por los estudiantes, se pudo obtener esta información a través del desarrollo e implementación de la encuesta que dio a conocer la problemática mencionada y así dar paso a la fase 2 que respondía al segundo objetivo Diseñar de la estrategia lúdica a partir de los factores que inciden en el bajo nivel de lectura, en esta parte, se cumplió el objetivo donde se diseñó la estrategia pedagógica en base a los gustos y necesidades que manifestaron los estudiantes objeto de estudio.

Finalizando, de la fase 3 podemos concluir que esta se cumplió, ya que se implementó satisfactoriamente la estrategia diseñada en la fase 2.

Como recomendaciones se sugiere continuar diseñando e implementando más estrategias y juegos como los desarrollados en pro de fortalecer, motivar y desarrollar habilidades y hábitos lectores en los estudiantes objeto de estudio ya que es pertinente anotar que este tipo de herramienta lúdica didáctica apoyada en la tecnología, se debe mantener y a su vez fortalecer y de esta manera proporcionarla a los estudiantes en el siguiente grado y evitar dejarla de lado, ya que despierta la motivación y el interés en el desarrollo de la lectura, por tanto, contribuye a que el estudiante sea el centro y protagonista de su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, es importante aprovechar los dispositivos móviles en clase, como herramientas de trabajo para fortalecer las habilidades comunicativas lectoras, mencionando la importancia de orientar las actividades que se diseñen y programen a través del uso del celular,

computar y/o tablet buscando la consecución de los objetivos de la clase y por ende del plan de área.

Adicionalmente, es de vital importancia hacer que los estudiantes se sientan parte del proceso planificando con ellos las actividades aprovechando sus ideas de trabajar con el celular o demás dispositivos móviles, fomentando que las actividades sean más lúdicas y dinámicas basadas en la metodología tradicional y que estas no se tornen aburridas.

Y para concluir, el docente del siglo XXI debe reflexionar sobre la praxis educativa, romper paradigmas y reconocer que la implementación de las TICs en el desarrollo de las actividades académicas permite mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Referencias bibliográficas

Aparicio Bernal (2016). *Desarrollo de habilidades en lectura crítica con los estudiantes del grado undécimo del colegio integrado llano grande girón/Santander chitagá*

[Universidad Autónoma de Manizales]

https://repositorio.autonoma.edu.co/bitstream/11182/627/1/Desarrollo_habilidades_lectura_cr%C3%ADtica_estudiantes_grado_und%C3%A9cimo_colegio_integrado_Llano_Grande_Gir%C3%B3n_Santander.pdf

Barranzuela, J (2012). *Comprensión lectora y pensamiento crítico en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa militar - la perla – callao.*

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/74ab046b-a4f3-494c-b279-230cb44243b5/content>

CASSANY, Daniel. *Aproximaciones a la lectura crítica*. Teoría, ejemplos y reflexiones.

Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, p.12

Cassany, Daniel (2003) *Aproximaciones a la lectura crítica: teoría, ejemplos y reflexiones.*

Tarbiya, Revista de investigación e innovación educativa del Instituto Universitario de Ciencias de la Educación, Universidad Autónoma de Madrid, n° 32, p. 113-132.

Desarrollo Las habilidades de lectura y la escolaridad. *Perfiles educativos.*

<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v23n94/v23n94a4.pdf>

Diaz, Puche (2023). *Juego Quiz Show Caperucita en Manhattan.*

<https://wordwall.net/es/resource/19636614/literatura/caperucita-en-manhattan>).

Diaz, Puche (2023). *Juego Jumanji Conectores y marcadores textuales.*

<https://view.genial.ly/653b11851fe3af0011363e98/interactive-content-jumanji>

Fernández, Fernández y Batista, (2014). *Selección de la muestra*

http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf.

Freire, Paulo (1991), *La importancia de leer y el proceso de liberación, México, Siglo XXI*

Editores

https://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/la_importancia_del_acto_de_leer.pdf

Grupo Educativo Helmer Pardo, *La ruta del saber*. www.helmerpardo.com

Hernández Sampieri et al. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta ed.)

<https://metodologiaecs.wordpress.com/2016/01/31/libro-metodologia-de- lainvestigacion-6ta-edicion-sampieri-pdf>

ICFES (2016a). *Informe nacional de resultados PISA 2012. Bogotá Informe nacional de*

resultados Colombia en PISA 2015 <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>

Ley general de la Educación. Por el cual se reglamenta el artículo 20 de la Ley 115 de 1994 [en

línea] Bogotá D.C. Ministerio de Educación Nacional. [Consultado 30 de septiembre de 2015]. En línea: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Manosalva, K (2022) *Leyendo el río*. [Fundación Universitaria Los Libertadores]

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5548/Manosalva_Kevin_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

M Arráez, (2006), *La Hermenéutica: una actividad interpretativa*

http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000200012

Ochoa, J (2018). *Fortalecimiento de la lectura crítica, a partir de aprendizaje basado en*

talleres, en los estudiantes del grado undécimo c, de la institución educativa alonso carvajal peralta, del municipio de chitagá [Universidad Autónoma de Bucaramanga]

- https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2597/2018_Tesis_Ochoa_Gamboa_Juan_Manuel.pdf?sequence=1
- Peredo, M. (2001). *Desarrollo Las habilidades de lectura y la escolaridad. Perfiles educativos*.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v23n94/v23n94a4.pdf>
- Perez, C (2020). *Estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la motivación y la comprensión de lectura, desarrolladas a través de la lúdica*. [Fundación Universitaria Los Libertadores]
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3504/Perez_Consuelo_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyzabal (2012). *Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa*
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55124841006.pdf>
- Rodríguez (2007). pdf?sequence=1&isAllowed=y Carrasco, F.A (2017) *Lectura crítica: Los significados que le atribuyen los profesores de primer ciclo básico de enseñanza-aprendizaje* [Tesis o AFE para optar al grado de Magister en Educación, mención Currículo y Comunidad Educativa]. Universidad de Chile, Chile.
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/146215/Lectura%20cr%C3%ADtica%20los%20significados%20que%20le%20atribuyen%20los%20profesores%20de%20primer%20ciclo%20b%C3>
- Rojas Higuera (2017). *Lectura Crítica. Definiciones, experiencias y posibilidades*.
<file:///C:/Users/user/Downloads/zromero,+15+Lectura+Critica.pdf>
- Stefanny Zulay, Pulidos Ramos (2015) *Diseño de una unidad didáctica para el fortalecimiento de la lectura crítica en los estudiantes de la jornada nocturna, ciclo quinto del colegio nacional Nicolas Esguerra* [Licenciatura en educación básica con énfasis en

humanidades e idiomas, Universidad libre, Bogotá].

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8444/PROYECTO%20DE%20>

GRAD

UNESCO REVISTA (2017). [https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de-](https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de)

[lectura-en-america-latina/541971/](https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de-lectura-en-america-latina/541971/).

Anexos

Anexo 1

Encuesta aplicada a los estudiantes (Fase 1)

**I.E SIMÓN BOLÍVAR
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA MOTIVACIÓN A LA LECTURA
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES GRADO NOVENO-2023**

1. ¿TE GUSTA LEER?		¿POR QUÉ?
MUCHO	4	Porque tiene Dibujos Porque aprendo más Porque Aprendo rápido Porque Entiendo Porque soy mejor estudiante
BASTANTE	5	Porque aprendo historias Porque aprendo a leer más rápido Porque después le cuento a mis amigos la historias
POCO	10	Porque no entiendo la letra pequeña Porque hay lecturas que son muy largas Porque casi no me adapto a leer Porque me da pereza Porque no tengo libros Porque las historias son aburridas
2. ¿ACOSTUMBRAS LEER EN TU TIEMPO LIBRE?		¿POR QUÉ?
SI	8	Porque hay historias chéveres Porque aprendo muchas cosas Porque me distraigo
NO	12	Porque aprendo y comparto con mis amigos

3. ¿CADA CUÁNTO LEES?		
Todos los días	7	
Una o dos veces por semana	5	
Algunas veces por mes	4	
Casi nunca	4	
Nunca		
4. ¿CUÁNTO HORAS LEES A LA SEMANA?		
1 hasta 2 horas semanales	9	
De 3 a 5 horas semanales	7	
6 o más horas semanales	0	
No leo	4	
5. ¿TE ACOMPAÑAN TUS PADRES A LEER?		¿POR QUÉ?
SI	7	Porque me escuchan cuando leo cuentos Porque tienen tiempo libre Porque a mí mamá le gusta acompañarme

NO	13	Porque están ocupados trabajando
6. ¿REALIZAS LECTURAS CON TU PROFESOR?		
SI		20
NO		0

7. ¿QUÉ MATERIALES UTILIZA TU PROFESOR PARA LAS LECTURAS??	
COMPUTADOR	2
VIDEO BEAM	0
LIBROS	13
FOTOCOPIAS	5
8. ¿TE GUSTA COMO REALIZA LAS LECTURAS TU PROFESOR?	
SI	14
NO	6
9. ¿CUÁNDO EXPLICA TU PROFESOR LE ENTIENDES?	
SI	20
NO	0

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2

Juego digital Quiz Show (Fase 2)

Figura 7

Presentación juego Quiz Show



Fuente: Creación propia

Descripción: Juego digital diseñado como estrategia ludia para llevar a cabo el proceso de evaluación de la lectura del libro "Caperucita en Manhattan".

Figura 8

Estructura del juego Quiz Show



Anexo 3

Juego digital Jumanji

Figura 9

Presentación del juego Jumanji



Fuente: Creación propia

Descripción: Juego digital diseñado como estrategia ludia para poner en práctica el aprendizaje de marcadores y conectores textuales.

Figura 10

Explicación de reglas del juego Jumanji



Figura 11

Estructura del juego Jumanji

