

Ambientes Lúdicos Encaminados a Fortalecer la Competencia Interpretativa en el Colegio

Agustiniano Norte

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Clara Marcela Sánchez Sanabria & Victor Manuel Serrano Riaño

Septiembre 2017.

Copyright © 2016 por Clara Marcela Sánchez Sanabria & Victor Manuel Serrano Riaño.

Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Ante todo deseamos agradecer a nuestro Señor, que ha permitido a lo largo de estos dos semestres, contar con el tiempo y los recursos económicos para la realización de este valioso proyecto; También a quien ha influido de manera significativa en el desarrollo del presente trabajo de investigación: Sr Francisco José Rey Pizarro, sembrando inquietud frente a nuestro quehacer docente y en general ante la vida, para de esta manera, en un futuro no lejano, tener la oportunidad de recoger los frutos de un esfuerzo que aportará no sólo a nivel intelectual, sino que tendrán eco a nivel personal, social y pedagógico; agradecemos el haberme brindado su apoyo incondicional y la oportunidad de repensar nuestra vida, a fin de continuar actualizándonos en nuestra profesión, la cual requiere de un continuo proceso de trabajo pedagógico, de gran esfuerzo y preparación.

Resumen

El presente proyecto de investigación precisa de manera clara, cómo desde la creación de ambientes lúdicos novedosos en el aula, es posible fortalecer la competencia interpretativa y habilidades a nivel lector en los estudiantes de grado Quinto del colegio Agustiniانو Norte en el área de Lengua Castellana y específicamente utilizando los libros del Plan lector, abordados en cada uno de los periodos, a través de estrategias pedagógicas, en las cuales se evidencien avances significativos en la comprensión de éstos, privilegiando el gusto por la lectura y potenciando el desarrollo de habilidades a partir de los niveles literal, inferencial y crítico en los estudiantes, haciendo uso de diversos textos de tipo informativo, expositivo y descriptivo, en los cuales sea evidente la comprensión global del mismo y se pueda dar cuenta de dichos avances a través de los resultados en la presentación de las Pruebas tipo Saber, así como las evaluaciones parcial y final planteadas desde la institución para medir el nivel en este aspecto en los estudiantes.

Abstract

This investigation project shows clearly, how from the creation of innovative and playful environments at the classrooms it is possible strengthen the interpretative competence and reading skills on 5th grade students of the Agustiniانو Norte school in Spanish Language subject through Plan Lector. The books of this Plan Lector was use during each academic period through pedagogic strategies in order to identify significant advances in Reading and comprehension looking for the pleasure for Reading and enhancing the development of skills on literal, inferential and critics level on students through different type of books: informative, expositives and descriptives in which the student understand all book content and show its advances on the Pruebas Saber, partial and final evaluations owns of the school to measure this competence on students.

Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1: Planteamiento del Problema.....	10
1. Planteamiento.....	10
1.1 Formulación del problema.....	12
1.2 Justificación.....	12
1.3 Objetivos.....	14
1.3.1 Objetivo general.....	14
1.3.2 Objetivos específicos.....	14
Capítulo 2: Marco de Referencias	15
2. Marco contextual.....	15
2.1 Antecedentes.....	17
2.2 Marco Teórico.....	19
2.2.1 Lúdica.....	19
2.2.2 Ambiente lúdico.....	20
2.2.3 Competencias.....	21
Capítulo 3: Diseño Metodológico.....	25
3. Tipo de investigación.....	25
3.1 Enfoque Cualitativo.....	25
3.2 Método de investigación Acción.....	26
3.3 Población y muestra.....	27
3.4 Instrumentos.....	27

3.5 Análisis de resultados.....	29
3.6 Diagnóstico.....	41
Capítulo 4: Propuesta de Intervención	43
4.1 Descripción.....	43
4.2 Justificación.....	43
4.3 Objetivos.....	44
4.4 Estrategias y actividades.....	44
4.5 Contenidos (acciones).....	47
4.5.1 Festival lúdico teatral.....	47
4.5.2 Banquete literario.....	48
Capítulo 5: Conclusiones.....	53
Recomendaciones.....	54
Lista de Referencias.....	55
Anexos.....	57

Lista de cuadros

	Pág.
Cuadro 1. Árbol del problema.....	11
Cuadro 2. Estrategia y actividades.....	44
Cuadro 3. Matriz de planeación.....	50

Lista de gráficas

	Pág.
Grafica 1. Respuesta pregunta 1.....	29
Grafica 2. Respuesta pregunta 2.....	30
Grafica 3. Respuesta pregunta 3.....	31
Grafica 4. Respuesta pregunta 4.....	32
Grafica 5. Respuesta pregunta 5.....	33
Grafica 6. Respuesta pregunta 6.....	34
Grafica 7. Respuesta pregunta 7.....	35
Grafica 8. Respuesta pregunta 8.....	36
Grafica 9. Respuesta pregunta 9.....	37
Grafica 10. Respuesta pregunta 10.....	38
Grafica 11. Respuesta pregunta 11.....	39
Grafica 12. Respuesta pregunta 12.....	40

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

1. Planteamiento

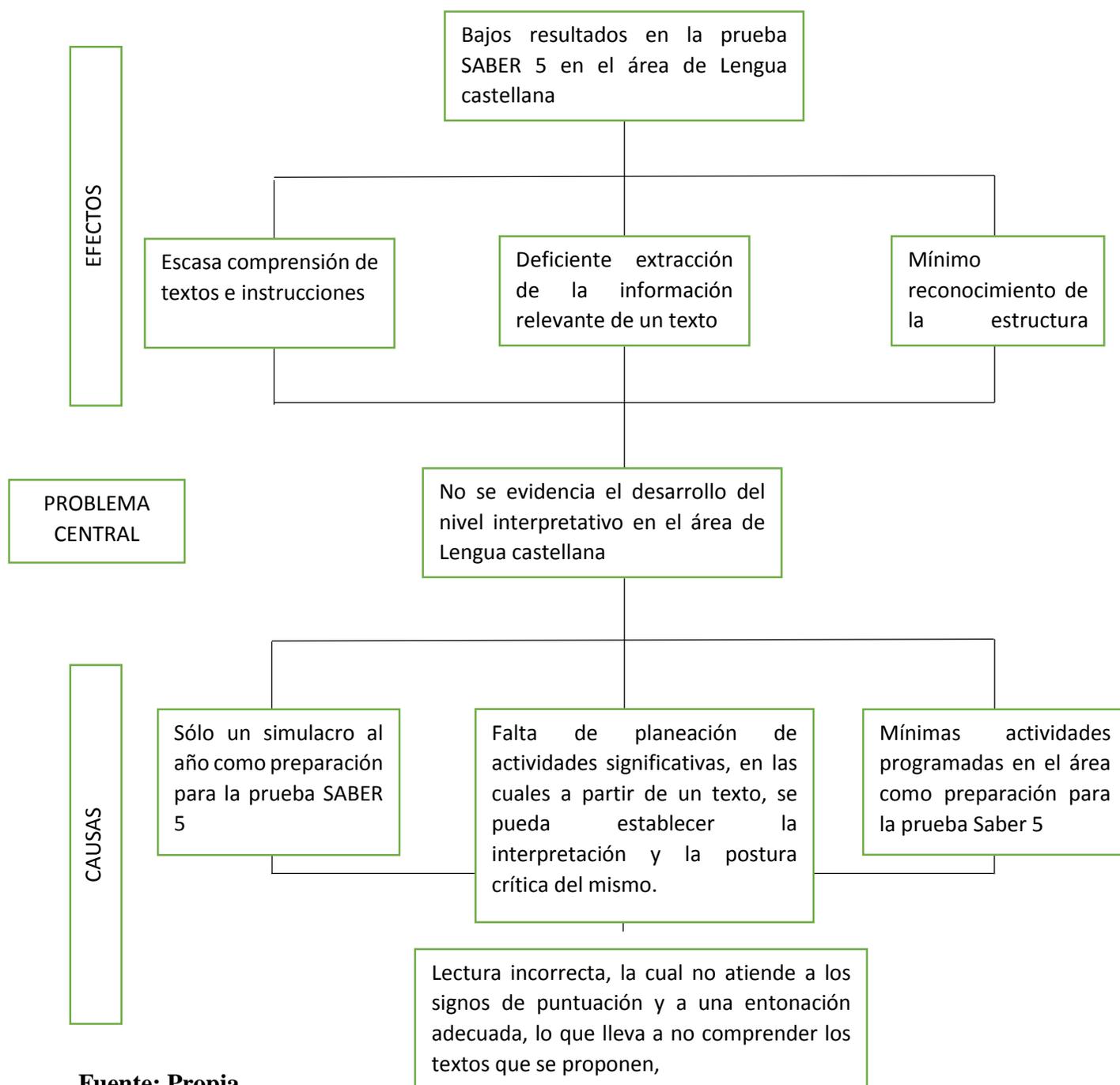
Uno de los mayores retos a los que nos enfrentamos los docentes hoy en día, está encaminado a potenciar en los estudiantes habilidades y destrezas a nivel interpretativo en el área de Lengua Castellana en el colegio Agustiniانو Norte, dado que es un hecho, que en los resultados reflejados en las Pruebas Saber 5 en los últimos años, los estudiantes especialmente en esta área, evidencian debilidades; lo cual es correspondiente a su desempeño académico. Los resultados arrojados en esta prueba el año anterior en el área de Lengua Castellana en la institución, dejan ver una falta de identificación en cuanto a la estructura explícita del texto, así como en la recuperación implícita de la información y la falta de coherencia y cohesión de un texto en una situación comunicativa particular.

Lo anterior apunta a un mínimo desarrollo de la competencia interpretativa en el área. Es de anotar, que una de las observaciones realizadas con relación al desarrollo de estas pruebas, corresponde al tiempo límite para el desarrollo de ésta y a un sólo simulacro efectuado durante el año como preparación para la misma. Factores que han incidido en un alto grado, en los resultados del área en cuanto a interpretación; es por ello que, desde este diagnóstico, se ha iniciado un trabajo, desde cada una de las planeaciones periódicas que se realizan, en las cuales se involucren actividades que apunten al desarrollo de esta habilidad, como preparación para la aplicación de las Pruebas saber en los grados que lo demanden.

La falta de comprensión de un texto o una instrucción, derivará del buen ejercicio en el desarrollo de competencias y/o habilidades a nivel interpretativo, las cuales se deben potenciar

en cada uno de los grados escolares cursados, siendo relevante el involucrar actividades lúdicas, que generen motivación y goce en los estudiantes, siendo la fuente del desarrollo de este tipo de competencias, las cuales serán desencadenantes del gusto por la lectura y la escritura.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, surge el siguiente árbol del problema



Fuente: Propia

1.1 Formulación del problema

¿Cómo crear ambientes lúdicos que permitan desarrollar la competencia interpretativa en el área de Lengua Castellana en los estudiantes de grado Quinto del Colegio Agustiniano Norte?

1.2 Justificación

Es importante tener claro que el lenguaje y la habilidad de interpretar se evidencia a través de la identificación y comprensión de las ideas principales de un texto, es decir la capacidad que tiene el lector para comprender ya sea un texto, mapa o gráfico, por ello se concibe esta área como fundamental dentro del proceso de aprendizaje del ser humano, por ello, este trabajo busca brindar a los estudiantes las herramientas teóricas; y a la vez fortalecer en ellos, las habilidades anteriormente expuestas para que logren un mejor desempeño a la hora de abordar un texto y extraer la información más relevante de él. Así mismo, aportar a docentes del área, estrategias encaminadas a crear ambientes lúdicos que lleven al fortalecimiento de la habilidad interpretativa en los estudiantes de grado quinto.

Por lo anterior expuesto y teniendo en cuenta la necesidad apremiante de desarrollar en los estudiantes procesos comprensivos, a nivel de interpretación, se pretende abordar el aprendizaje en el área de Lengua Castellana a través de ambientes lúdicos e innovadores para los estudiantes, en los cuales se aplique el uso de las habilidades de pensamiento básicas para aprender, interpretar y comprender a partir textos y espacios llamativos, generando un aprendizaje significativo, es decir que partan de su interés; así mismo herramientas pedagógicas, a través de las cuales se puedan superar las debilidades evidenciadas en este aspecto.

Es evidente la realidad latente en los estudiantes de grado quinto del Colegios Agustiniano Norte ubicado en la ciudad de Bogotá, la cual se refleja en los resultados de las pruebas SABER

5, por medio de las cuales, se genera un estimativo de éstas habilidades básicas y se analizan los factores que inciden en los logros con relación al grado en el que se encuentran, teniendo presente que los resultados permiten conocer sus fortalezas y debilidades, para que a partir de ellas, se establezcan planes de mejoramiento que evalúen la capacidad que tienen para plantear e interpretar situaciones problemas, proponiendo posibles soluciones a ellas.

A partir de estos planteamientos y tomando como referente, el trabajo desarrollado por docentes del área de Lengua Castellana, se pretende brindar al estudiante herramientas, no sólo teóricas, sino metodológicas con un enfoque diferente, tomando atendiendo a la lúdica, como espacio que genere el disfrute y apropiación no sólo de los contenidos abordados en el grado, sino de las situaciones significativas que se les presenten en diversos contextos, permitiéndoles desarrollarse de manera competente frente a cada una de ellas.

Los ambientes lúdicos serán generadores de actividades didácticas en cada una de las clases en las cuales se fortalezcan los procesos a nivel de interpretación en diversos textos de tipo informativo y descriptivo y en los cuales se haga evidente una comprensión global, partiendo de la motivación en el desarrollo de las mismas. De esta manera buscamos crear un ambiente propicio para el aprendizaje significativo, logrando a futuro mejorar los resultados en esta área del conocimiento, la cual continuará siendo evaluada a través de éste tipo de pruebas, así como en el desempeño en las demás áreas del conocimiento.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Establecer un ambiente de aprendizaje lúdico, que permita a los estudiantes de grado quinto del colegio Agustiniانو Norte desarrollar la competencia interpretativa en el área de Lengua Castellana.

1.3.2 Objetivos específicos

- Reconocer cuales son los componentes de un ambiente de aprendizaje lúdico orientado al desarrollo de la competencia interpretativa.
- Generar situaciones lúdicas en las cuales el estudiante realice un análisis adecuado de ellas, haciendo uso de la competencia interpretativa en el área de Lengua Castellana.
- Planear actividades lúdicas orientadas desde el área de Lengua castellana al desarrollo de la competencia interpretativa en estudiantes de grado Quinto del colegio Agustiniانو Norte.
- Evaluar el impacto que genera en el estudiante el ambiente de aprendizaje lúdico potenciando en ellos, la competencia interpretativa.

Capítulo 2

Marco de Referencias

2. Marco contextual

El presente trabajo de investigación se enfoca en la población de estudiantes de grado quinto del Colegio Agustiniانو Norte, el cual se encuentra ubicado en la Cra 70 C No 116 12, cuyos únicos propietarios son los Padres Agustinos Recoletos, orden a la cual pertenece la institución, funciona en el barrio San Nicolás, en una jornada de 7:00 a 3:00 pm en calendario A, es de carácter mixto y la modalidad que maneja es primaria y bachillerato clásico; se encuentra en la localidad número 11 perteneciente a Suba; situado al noroccidente de la ciudad, dentro de una vasta zona residencial, aunque con actividad de industrias, comercio y servicios. Se destaca por ser la más poblada de la ciudad, con más de un millón de habitantes y por ser la localidad con mayor población de estrato medio y alto de la ciudad, principalmente en la zona norte. Colegio Agustiniانو Norte (2017) Manual de convivencia, p. 21.

La población del colegio Agustiniانو Norte pertenece a unidades tipo 3 residencial cualificado, sectores consolidados de estratos anteriormente mencionados, al encontrarse en su mayoría, en la zona norte de la ciudad, con uso básicamente residencial, que cuentan con infraestructura de espacio público, equipamientos colectivos y condiciones de hábitat y ambiente adecuadas. (2009). Conociendo la localidad de Suba. Diagnóstico de los aspectos físicos, demográficos y socioeconómicos. Bogotá, Recuperado de sdp.gov.co

Es una institución privada inspirada en el evangelio y la filosofía de San Agustín, que busca formar integralmente a los niños y niñas en un alto grado de conocimiento y desarrollo humano, fomentando las prácticas creativas, bajo su lema “Hacia una

educación más humana trascendente y de calidad”. Su filosofía es un modo de ser, pensar y de hacer las cosas, por ello, sus principios rigen, orientan y promueven la vida de la comunidad educativa. El colegio vive y asume la doctrina de San Agustín, la cual se encuentra plasmada en todas sus obras, las cuales son guía para la labor pastoral y educativa.

Los estudiantes, en su gran mayoría son vecinos del sector con un estrato socioeconómico medio alto. Académicamente, se distinguen por alcanzar buenos logros en las pruebas de estado, dado que el colegio ha venido ocupando puestos de vanguardia, manteniendo su clasificación dentro de la categoría A+. Desde 1974, ha proclamado más de 5.660 bachilleres.

Desde el 2009, el colegio se encuentra certificado bajo la norma ISO 9001 – 2008, lo cual implica que el sistema de gestión de calidad se mantiene y mejora en beneficio de los padres de familia y estudiantes. A solicitud de la comunidad educativa, a partir del año 2009, el colegio cambia su carácter masculino y se convierte en mixto de manera gradual, iniciando en los grados jardín y transición. Para el año 2016 se gradúa la primera promoción de carácter mixto. En la actualidad se trabaja en el proceso de intensificación del inglés en todos los niveles, así como en la actualización tecnológica. Colegio Agustiniano Norte (2017) Manual de convivencia, p. 21.

Los estudiantes a lo largo de su formación, interiorizan la misión institucional, la cual pretende formar seres competentes capaces de mejorar su calidad de vida, lo que les permite establecer relación con su proyecto de vida en la mayoría de los casos y tener acceso a los niveles tecnológicos que influyen en su desempeño académico y específicamente en este caso en el desarrollo de habilidades a nivel interpretativo.

2.1 Antecedentes

Luego de hacer una revisión del repositorio de la Fundación Universitaria Los Libertadores, podemos dar cuenta de trabajos que apoyan directamente nuestra propuesta, teniendo en cuenta que esta, va encaminada al desarrollo y fortalecimiento de la competencia interpretativa desde el área de Lengua Castellana en estudiantes de grado Quinto, considerando que los trabajos que pueden aportar a la misma son los que se describen a continuación:

En el trabajo de (Beltrán, Benavidez, Hernández & Niño, 2015) los autores emplean herramientas tecnológicas que buscan mejorar la comprensión lectora ubicándolas en un blog interactivo, de manera similar (Calderón & Orejuela, 2015) buscan minimizar los problemas que presentan los niños y las niñas de su institución educativa, especialmente de grado quinto, para dar significado al proceso de la comprensión lectora mediante el diseño e implementación de un aula virtual. Estos trabajos nos ayudan a ver diferentes propuestas que incentivan al estudiante por lo lectura y a la vez fortalecen la comprensión lectora, que es la que queremos fortalecer en nuestra propuesta.

Por otro lado (Ortiz, Benavidez & Gonzales, 2015) en su trabajo buscan solucionar la apatía hacia la lectura que se observa en los estudiantes de grado quinto de su institución, diseñando talleres en los cuales la lúdica fue el ingrediente de seducción para lograr en los estudiantes el gusto por la lectura, de manera similar (Durán, Sánchez & Vidal, 2015) en su trabajo indagaron para contribuir en el proceso de la comprensión lectora y así mejorar en los niños y niñas la interpretación de textos orales y escritos, esto implementando una estrategia pedagógica utilizando herramientas tecnológicas en el aula

de clase para incentivar en los estudiantes el amor por la lectura, estos trabajos nos dan algunas ideas y estrategias que podemos tener en cuenta a la hora de realizar nuestra propuesta de intervención.

La gran mayoría de estos trabajos buscan involucrar las TIC's en un ambiente lúdico para fortalecer en los niños y niñas de grado quinto la capacidad para comprender e interpretar un texto, motivando la lectura como eje fundamental y generador de gusto y no obligación.

Se realizó una búsqueda en las bases de datos de la universidad y no se obtuvo resultados que favorezcan a la investigación en DANE, ERIC y Base de datos de las Naciones Unidas.

Por otro lado, en FreeFullPDF se encontró que (Balanta, Díaz & González, 2015) quienes por medio de actividades como dictados, rimas, juegos y rondas motivaban la lectura de textos y libros utilizando los recursos con los que cuenta la institución, a la vez identifican que una de las falencias fue utilizar como único espacio el aula de clase, esto nos motiva a utilizar otros espacios y si se utilizan los salones adecuarlos de una manera diferente a la habitual. También en Redalyc.org se encontró que (Quintero, Ramírez, & Jaramillo, 2016) en su artículo hacen referencia a la importancia que tiene que los docentes realicen una transposición didáctica de sus saberes al aula de clase, para que así se favorezca el aprendizaje de los estudiantes.

El presente proyecto de investigación, busca generar el goce y el desarrollo de habilidades y competencias a nivel interpretativo en estudiantes de grado Quinto del colegio Agustiniانو Norte, a partir de actividades lúdicas, las cuales generen motivación frente a los contenidos expuestos, en especial en las que conciernen al Plan lector, el cual

se ejecuta en el área y se desarrolla como eje transversal en la institución, además de ser un pilar en el desarrollo de este tipo de competencias, evaluando el impacto que generan estas dentro de la institución a nivel de aprendizaje.

2.2 Marco Teórico

Dado que, en el presente proyecto, se pretende establecer ambientes de aprendizaje lúdicos en el área de Lengua Castellana e grado Quinto de la población anteriormente descrita, y con el fin de desarrollar la competencia interpretativa como uno de los factores relevantes a la hora de fortalecer esta área, es preciso abordar el enfoque que se le ha venido dando a éste término, del cual se desprenderán algunas categorías de trabajo que apuntan al desarrollo de ésta habilidad. Es así como desde hace algunos años se ha alineado el enfoque de una educación por competencias, como propuesta tendiente a solucionar las carencias de los procesos educativos. Para ello, es necesario analizar el concepto de competencia en relación con conceptos como habilidad, destreza, aptitud, capacidad, inteligencia, aprendizaje y conocimiento y su implicación en relación con el sistema educativo en el cual nos encontramos inmersos.

2.2.1 Lúdica

En relación a la lúdica, José de Jesús Velásquez (2008) afirma

Los ambientes lúdicos de aprendizaje parten de la interacción de elemento humano con su ambiente y/o entorno. La actividad lúdica, es parte principal y eje articulador entre docentes y estudiantes en todas sus expresiones, actividad que por sus características integradoras está presente en diversos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje con distintos propósitos.

El juego ha sido considerado como una actividad que se ha valorado como recurso educativo, desde la más remota antigüedad, (Cratty, 1984) hace referencia a una cita de Platón en la que afirmaba: “al enseñar a los niños pequeños, ayúdate de algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales de cada uno de ellos”.

Se puede considerar como una característica importante del juego, su universalidad, dado que prácticamente está presente en todos los tiempos y lugares, lo que lo ha convertido en objeto de estudio de psicólogos, filósofos, antropólogos e historiadores. Sería un error, minimizar la importancia didáctica que encierra este recurso, que como se ha mencionado, hace parte de la naturaleza misma de los sujetos que aprenden a tal grado que “la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica” (Huizinga 1987).

Los diversos conceptos que existen acerca del juego, coinciden en su mayoría en atribuirle tres características: La dimensión espacio-temporal, en donde todo juego u actividad lúdica tienen su espacio y su tiempo de realización, el uso de las normas o reglas lo que abre múltiples alternativas, puesto que estas pueden ser acordadas en el momento mismo del juego o establecidas por tradición y la libertad, dada desde el carácter voluntario del mismo, es decir la libertad para participar o no en la actividad y la de adoptar la estrategia que se considere conveniente. Velázquez, 2008. Ambientes lúdicos de aprendizaje.

2.2.2 Ambiente Lúdico

Con relación al ambiente y según Daniel Raichvarg (1994, pp. 21-28), ésta palabra data de 1921 y fue introducida por los geógrafos que consideraban que el término

“medio”, era insuficiente para dar cuenta de la acción de los seres humanos sobre su medio. El ambiente, entonces deriva de la interacción del hombre con el entorno natural que lo rodea. Esto involucra al ser humano y por consiguiente acciones pedagógicas en las que, quienes aprende, están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros, en relación con el ambiente.

Desde otras concepciones, el ambiente es considerado como el conjunto de factores internos- biológicos químicos- y externos, físicos y psicosociales que favorecen o dificultan la interacción social. El ambiente debe trascender entonces la noción de espacio físico, como contorno natural y abrirse a distintas relaciones humanas que aportan sentido a su existencia, así entonces, sería concebido como un espacio de construcción significativa de la cultura.

Según lo afirma Lucière Sauvè, (1994, pp. 21-28), el estudio de los diferentes discursos y la observación de las diversas prácticas en la educación relativa el ambiente, ha permitido identificar diferentes concepciones acerca del tema: el ambiente como problema a solucionar, el ambiente como recurso, el ambiente como naturaleza, el ambiente como medio de vida y el ambiente comunitario. Cada una de estas concepciones, define unas prácticas que desde su especificidad complementan, de manera, que pensar en un ambiente, implica una realidad compleja y contextual, que sólo se puede abordar desde la pluralidad de perspectivas para así, pensar en ambiente educativo. Sauvè, (1994).

2.2.3 Competencias

Para tener mayor claridad con relación al aporte que puede dar un enfoque por competencias a la solución del problema educativo, es necesario caracterizar la educación

en relación con la cultura, teniendo presente que forman parte además los modos de pensar, las costumbres y en general todos los patrones de comportamiento colectivo. (Montenegro, 2007, P13)

Con relación al concepto de competencia, Montenegro (2007) afirma:

Una competencia, es saber hacer y saber actuar entendiendo lo que se hace comprendiendo cómo se actúa, asumiendo de manera responsable las implicaciones y consecuencias de las acciones realizadas, transformando los conceptos en favor del bienestar humano. (p.15)

La validez de un enfoque por competencias, se puede determinar desde el cómo hacer las cosas.

Con relación a la competencia interpretativa, se puede afirmar que, a partir de esta, se desarrolla el gusto por la lectura, permitiendo que el individuo forme un pensamiento crítico de su entorno y lo transforme en un lector autónomo, capaz de comprender y valorar las diversas formas de expresiones literarias.

La competencia interpretativa, busca identificar y comprender las ideas principales de un texto. Implica comprender el sentido de un texto, entendido como un tejido completo de significación. Las acciones se encuentran orientadas a reconocer situaciones, el sentido de un texto, de una proposición, de un problema, de una gráfica, de un mapa, de un esquema, de los argumentos en pro y en contra de una teoría o de una propuesta, entre otras; es decir, se funda en la reconstrucción local y global del texto.

Así pues, entenderemos la lectura como un proceso comunicativo de interacción entre los textos y el lector, el cual dará lugar a la apropiación de la información, estableciendo una relación entre ésta y su educación, experiencia personal y conocimientos específicos

delos temas y textos escritos, así mismo el lector aporta potencialidades lingüísticas incluyendo el conocimiento de determinadas palabras (léxico) que se colocan de acuerdo con el sistema lingüístico para formar oraciones (sintaxis) que caracterizan los diferentes tipos de textos.

(R. Acosta, 1996).

De esta manera, la lectura y la construcción de sentido textual pone en juego una serie de competencias: Las cognoscitivas, por las que se entiende el desarrollo y características de los esquemas mentales de cada uno; las competencias gramaticales, que conciernen a los conocimientos acerca de las especificidades del lenguaje empleado y las competencias prácticas que comprenden los saberes culturales e institucionales que son parte constitutiva de las situaciones de comunicación. Por esta razón R. Antich, (1988), afirma que “la lectura es un proceso complejo en el cual se relacionar los mecanismos psicofisiológicos con el aspecto intelectual de la comprensión de lo que se lee, puesto que se trata del reconocimiento de la palabra en forma de signo gráfico. La lectura requiere de la realización de operaciones mentales, como el análisis, la síntesis, la inducción, la deducción y la comparación para comprender e interpretar la información escrita”, (R. Antich, 1988 p 348).

Para poder desarrollar la habilidad interpretativa, asumida desde la competencia, es decir desde el saber hacer, es necesario que desde la escuela se genere una innovación educativa, haciendo uso de las herramientas tecnológicas y actuales, puesto que las expectativas en cuanto a competitividad, giran en torno al saber pensar, resolver problemas, investigar y desde luego trabajar en equipo, teniendo en cuenta que la implicación de su uso va más allá del uso de un computador o las redes sociales, está

encaminada a la industrialización y desarrollo que ésta nos pueda brindar. Este proceso se debe gestar al interior de las aulas, rompiendo esquemas, es decir adoptando otras culturas e ideas que faciliten y permitan generar ideas propias, de cambio y evolución al hacer uso adecuado de éstas nuevas tecnologías.

“Y si el pensamiento abstracto, reflexivo es condición humana por excelencia y comienza a estructurarse en función del lenguaje, puede la escuela ser positiva, si se desarrolla fundamentalmente este aspecto, hoy disminuido por el afán de educar técnicamente”. (Alberto Merani, 1969).

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3. Tipo de investigación

Para abordar la temática relacionada con el proyecto de investigación concerniente a los ambientes lúdicos que propicien un fortalecimiento de la habilidad interpretativa en estudiantes de grado Quinto del colegio Agustiniانو Norte, se acogió como tipo de investigación, la Investigación cualitativa, por cuanto se lleva a cabo por parte del docente en el aula, llevándolo a renovar constantemente su praxis pedagógica, como maestro investigador y transformador, tomando como base, la importancia de ésta en el campo educativo, por tratar de educar para la comprensión e interpretación de la realidad, expresada desde lo cotidiano; los problemas o dificultades presentadas en éste caso por los estudiantes desde el ámbito escolar.

3.1 Tipo de investigación

Como se mencionó anteriormente, la presente investigación tiene un enfoque cualitativo, que como método de conocimiento, aporta a la praxis pedagógica del docente investigador, un instrumento de apropiación de la realidad, puesto que hoy más que nunca los modelos pedagógicos y los planes curriculares deben nacer de la investigación cualitativa que se dé en el entorno en el cual se hallen los estudiantes, “De hecho, una de las finalidades de la investigación cualitativa es sumergirse en el mundo subjetivo de las personas y hacerlo emerger. Sólo convirtiéndolas en actores y actrices de sus propias vidas se podrá comprender y atribuir significado a los acontecimientos y situaciones vividas en el contexto de estudio” (Bisquerra, 2009, p.277)

3.2 Método de Investigación

El método de investigación utilizado es investigación – acción, teniendo en cuenta que se da una fase de reconocimiento de la población con la que se cuenta, en la que se destacan los factores que han influido y/o determinado el desempeño en el desarrollo de actividades que demanden de la habilidad interpretativa en el área de Lengua Castellana, para generar acciones de tipo lúdico dentro de las clases y en especial en el desarrollo de aquellas que demanden de una lectura interpretativa y propositiva.

Lo anterior obedece a la definición de Investigación-Acción como “un instrumento privilegiado de desarrollo profesional de los docentes: al requerir un proceso de reflexión cooperativa más que privada; al enfocar el análisis conjunto de medios y fines en la práctica; al proponerse la transformación de la realidad mediante la comprensión previa y la participación de los agentes en el diseño, desarrollo y evaluación de las estrategias de cambio” (Elliot, 2005, p. 18)

Es fundamental entonces, concretar objetivos comunes que permitan replantear el proceso llevado hasta el momento y generar un plan de acción, atendiendo a la problemática. En este caso se utiliza como método la observación detallada de las actividades y clases realizadas al interior de la institución, se trabaja con una muestra de diez estudiantes por curso dentro del grado Quinto, para aplicar una encuesta encaminada a conocer las debilidades y fortalezas dentro del área de Lengua Castellana que permitan establecer acciones de mejoramiento en comprensión de lectura, que permitan fortalecer el desarrollo de la habilidad interpretativa, a través de la implementación de actividades

lúdicas como los Banquetes literarios, en donde se gesta un aprendizaje significativo y se logra despertar un mayor interés por la literatura y en general, la lectura

3,3 Población y muestra

La población con la que se cuenta para el desarrollo del presente proyecto, está enfocada a niños en edades entre los 9 y 11 años de edad de grado Quinto, más específicamente de los curso 5B, 5C, 5D y 5E del colegio Agustiniانو Norte, institución que cuenta con un nivel de educación netamente Académico, siendo su estrato 4 y 5 y el nivel educativo de los padres de familia de Pregrado y Post grado, circunstancia que permite evidenciar en un porcentaje alto el interés de sus hijos y/ o estudiantes por la lectura y los hábitos que ella conlleva. Se trabaja con una muestra de 20 estudiantes tomando cinco por curso (aproximadamente un 13% de la población), los cuales fueron elegidos al azar para no tener datos sesgados.

Con esto se pretende estimar el tipo de actitudes y pensamientos frente a la lectura, los cuales se pudieron evidenciar a través de la aplicación de una encuesta, (Anexo No 1), en donde se destaca en un gran porcentaje, el interés por la literatura y en general, la lectura, siendo un porcentaje bajo el cual no muestra mayor interés por ningún tipo de lectura. Esta será precisamente la población en la que se enfocarán las acciones encaminadas a fortalecer la habilidad interpretativa y el gusto por la lectura.

3.4 Instrumentos

Teniendo en cuenta que Observar es según Esther Gutierrez, Quintana “examinar algo atentamente”, se puede decir que nuestro proceso de observación fue científico dado que se tenía un objetivo claro, definido y preciso, es decir se sabía con precisión que se iba a evaluar y para que se realizaba. Se utilizó una ficha de observación la cual se diligenció

tomando una muestra de 20 estudiantes y se realizó dentro de cada uno de los salones de grado Quinto en la clase de Lengua Castellana como primer mecanismo que permite evidenciar las actitudes y habilidades frente a las actividades relacionadas con la lectura de diferentes textos (Informativos, recreativos y/o académicos).

De esta manera se puede determinar qué aspectos inciden en el desarrollo y fortalecimiento de la habilidad interpretativa y qué puede desencadenar en el gusto o la falta de interés por la lectura. La observación como instrumento, va acompañada de la ficha de observación (Anexo No 2), en la que se especifica la caracterización de los estudiantes del grado, según la muestra, cinco estudiantes por cada salón o curso (5B a 5E) y la cual se valora en una escala de 1 a 5 de acuerdo a los enunciados que permiten determinar el grado de interés por las clases de Lengua Castellana y en especial por la lectura y cómo ésta, forja un vínculo de correspondencia con el desarrollo de la habilidad interpretativa. Correspondiendo el 1 a Nunca, el 2 a Casi nunca, el 3 Algunas veces, el 4 Casi siempre y el 5 Siempre.

Otro instrumento que se utilizó para la recolección de datos y fortalecer la observación fue una encuesta, entendiéndose como la elaboración de preguntas sobre los aspectos que se quieren desarrollar, estas tienen que ser claras y concisas, además, deben concretar el objetivo de la investigación. Para nuestro caso el cuestionario estuvo enfocado principalmente a indagar si utilizan la lectura en las actividades de su agrado y en las del día a día, que tipos de documentos prefieren leer y si se les dificulta o no extraer ideas de un texto. Lo anterior con el fin de establecer sus fortalezas e identificar sus debilidades en el proceso de lectura interpretativa.

3.5 Análisis de Información

Se aplicó la encuesta a una muestra de 20 estudiantes de los alumnos con quienes se va a desarrollar la propuesta, a continuación, se da a conocer cada pregunta y los resultados obtenidos para cada una de ellas.

1. De las siguientes actividades las que más agrado le generan son:

a. Hacer deporte	22	39%
b. Jugar con tus amigos	14	25%
c. Los video juegos	3	5%
d. La lectura	11	20%
e. Ver televisión	6	11%



Gráfica 1. Representa los resultados de la pregunta 1 de la encuesta aplicada.

Análisis: el 39% de los encuestados tiene una preferencia por hacer deporte, el 25% por jugar con sus amigos, el 5% por los videojuegos, el 20% por la lectura y el 6% por ver

televisión. Teniendo en cuenta que los estudiantes son de una generación digital se esperaba un mayor porcentaje en el gusto por los videos juegos, este resultado se pudo dar por los buenos hábitos en casa y el acompañamiento que en la institución realzan las docentes quienes desde el plan de estudio potencian en el estudiante el amor por la lectura. Además, un 20% de estudiantes que prefieren la lectura están por encima de lo esperado, dándonos una buena expectativa para las actividades a programar.

2. Para la realización de las actividades que señala anteriormente, se requiere de la lectura? Justificar su respuesta.

a. Si	11	55%
b. No	9	45%



Gráfica 2. Representa los resultados de la pregunta 2 de la encuesta aplicada.

Análisis: para realizar su actividad favorita el 55% de los encuetados considera que es necesaria la lectura, contra un 45% que indica que no. Lo que muestra que ésta es

fundamental para cualquier actividad, se ve el resultado de inculcarles en clase la importancia de realizar una lectura comprensiva.

3. ¿Considera que la lectura es importante para la vida?

- | | | |
|-------|----|-----|
| a. Si | 19 | 95% |
| b. No | 1 | 5% |

¿Por qué?



Gráfica 3. Representa los resultados de la pregunta 3 de la encuesta aplicada.

Análisis: el 95% de los encuestados considera que la lectura es importante para la vida contra un 5% que indica que no, esto debe ser porque ellos comprenden que la lectura no es solo la decodificación de palabras, sino que abarca también la interpretación de imágenes, logos, entre otros.

4. En las actividades que realiza en clases como Sociales, Ciencias Naturales y Religión requieres de algún tipo de lectura?

a. Si	20	100%
b. No	0	0%



Gráfica 4. Representa los resultados de la pregunta 4 de la encuesta aplicada.

Análisis: el hecho de que todos los estudiantes encuestados estén de acuerdo que en las otras áreas es importante la lectura, nos hace ver la necesidad de que ellos logren realizar una lectura comprensiva y multidisciplinar para que así logren obtener un buen resultado en las pruebas tipo saber que se aplican en la institución.

5. El gusto que tiene por la lectura se puede estimar como:

a. Mucho	17	85%
b. Poco	3	15%
c. Nada	0	0%



Gráfica 5. Representa los resultados de la pregunta 5 de la encuesta aplicada.

Análisis: ya que el 85% de los encuestados indican tener gusto por la lectura contra un 15% que dicen tener poco gusto por esta actividad, es muy importante recalcar que ningún estudiante respondió “nada”. Por tanto, se puedan diseñar actividades en que se utilice la lectura y que a la vez sean motivadoras para atraer a ese 15%.

6. Qué tanto agrado le genera la clase de Lengua Castellana?:

a. Poco	0	0%
b. Mucho	16	80%
c. Regular	4	20%



Gráfica 6. Representa los resultados de la pregunta 6 de la encuesta aplicada.

Análisis: el hecho de que al 80% le agrade mucho la clase de lengua castellana y tan solo a un 20% responda que regular nos permite programar actividades que fortalezca la competencia interpretativa a partir de la lectura y utilizando como pretexto el plan de asignatura.

7. Cuando lee comprendes más si es:

a. Un cuento	16	80%
b. Un poema	0	0%
c. Una fábula	2	10%
d. Una caricatura	2	10%



Gráfica 7. Representa los resultados de la pregunta 7 de la encuesta aplicada.

Análisis: el 80% de ellos comprenden más cuando la lectura es un cuento, seguido por caricaturas y fábulas cada una con un 10%, esto nos lleva a utilizar como estrategia de aprendizaje la utilización de cuentos con el fin de que el estudiante logre aprehender los conceptos trabajados en el aula.

8. Es más fácil entender un texto cuando es tomado de:

- | | | |
|-------------------------|----|-----|
| a. Un artículo | 2 | 10% |
| b. Un libro | 13 | 65% |
| c. Una guía | 2 | 10% |
| d. Un texto interactivo | 3 | 15% |



Grafica 8. Representa los resultados de la pregunta 8 de la encuesta aplicada.

Análisis: el hecho que al 65% de los estudiantes entiendan textos que son extraídos de un libro obedece a que en la institución se desarrolla la actividad de “plan lector”, pero es importante tener en cuenta que al 15% se le facilita más los textos interactivos al 10% de una guía y al 10% de un artículo. Lo anterior muestra que algunos estudiantes realizan diversas lecturas adicionales a las propuestas en las clases y logran extraer información de ellas.

9. Usualmente lee con el fin de:

a. Hacer tareas del colegio	10	50%
b. Hacer consultas de temas de interés	4	20%
c. Entretenerse	6	30%



Gráfica 9. Representa los resultados de la pregunta 9 de la encuesta aplicada.

Análisis: en vista que el 50% de los encuestados utiliza la lectura como un instrumento que le ayuda a realizar tareas, un 30% lo hace par entretenimiento y un 20% para consultar temas de interés, es importante seguir fortaleciendo en la institución el gusto por la lectura y diseñar estrategias complementarias al plan lector que permitan que los estudiantes utilicen la lectura en actividades diferentes a las tareas asignadas, es de aclarar que fortalecer la lectura comprensiva le ayudará al estudiante a comprender mejor las otras áreas del conocimiento.

10. Extrae más fácil la idea principal de:

a. Capítulos de los libros de Plan lector	8	40%
b. Artículos de revistas	1	5%
c. Documentos encontrados en internet	6	30%
d. Libros texto de diferentes áreas	5	25%



Grafica 10. Representa los resultados de la pregunta 10 de la encuesta aplicada.

Análisis: los estudiantes encuestados extraen más fácil la información de los libros de plan lector con un 40% aunque se debe tener en cuenta el hecho de que un 30% lo haga de documentos encontrados de internet y 25% de libros textos de diferentes áreas, contra un 5% que lo hace de artículos. La lectura que podemos hacer es que pueden extraer más fácil información de los documentos que utilizan con mayor frecuencia, por tanto, se sugiere tomar fragmentos de los libros del plan lector y con base en ellos elaborar las preguntas de las pruebas que se les aplican en la institución.

11. ¿Cuándo realiza lectura de un texto, le es fácil identificar el tema e idea central?

a. Siempre	3	15%
b. A veces	17	85%
c. Nunca	0	0%



Grupo 11. Representa los resultados de la pregunta 11 de la encuesta aplicada.

Análisis: al 15% se le facilita identificar el tema de la lectura contra un 85% de los encuestados, aquí identificamos una de las debilidades de los estudiantes, la cual se debe tratar de superar a partir de las actividades a proponer y de esa manera lograr que ellos mejoren sus resultados académicos.

12. Al realizar lectura de un texto que haya sido de su agrado, podría hacer una harías una interpretación de la misma a través de:

- | | | |
|-----------------------|-------|-----|
| a. Un dibujo | 16 | 80% |
| b. Un crucigrama | 0 | 0% |
| c. Una sopa de letras | 2 | 10% |
| d. Un resumen | 2 | 10% |
| e. Otro cual: | _____ | |



Gráfica 12. Representa los resultados de la pregunta 12 de la encuesta aplicada.

Análisis: El 80% de los estudiantes prefieren representarlo a partir de un dibujo, mientras que tan solo un 10% lo prefiere hacer por medio de un resumen y el otro 10% por medio de un crucigrama, lo que nos muestra que prefieren actividades más lúdicas que tradicionales.

En general se puede afirmar que: El grupo es heterogéneo revelando que reconocen a la lectura como un insumo importante para realizar sus actividades preferidas al igual que para su vida diaria, manifiestan agrado por la lectura y están muy familiarizados con los libros del plan lector, estas son fortalezas que nos permiten pensar en actividades que lleven a los estudiantes a fortalecer sus debilidades que son principalmente extraer la idea principal de un texto al igual que identificar el tema de la lectura.

Los instrumentos utilizados fueron de gran ayuda, pues nos permite tener una idea clara del grupo de estudiantes con el que vamos a trabajar, revelándonos sus preferencias y aspectos por mejorar, a la vez, podemos afirmar que quedó bien diseñado, pues la

información que proporciono no necesariamente concuerda con lo que esperábamos encontrar, el grupo es más homogéneo y presentan un agrado muy significativo por la lectura y el área de lenguaje.

3.6 Diagnóstico

Teniendo en cuenta el trabajo desarrollado con el grupo base, se pudo establecer al finalizar la práctica y de acuerdo a los resultados tabulados y al análisis desde cada una de las preguntas formuladas en la encuesta que un gran porcentaje de los estudiantes presentan gusto por la lectura, poniéndola por encima de la televisión y los video juegos; sin embargo, un número significativo de estudiantes se les dificulta identificar el tema y la idea principal de un texto, a partir de la información suministrada, ya sea en cada uno de los capítulos del Plan lector, un artículo o cualquier otro texto, es decir que requieren desarrollar aún más la competencia interpretativa en lenguaje, a través de espacios lúdicos pertinentes al contexto que se aborde en la lectura y actividades significativas que les generen gusto por ella y les permitan desarrollar de manera eficaz dichas habilidades a nivel de comprensión lectora.

Así mismo se pudo evidenciar a partir de la encuesta, el gusto por el juego y el compartir con sus amigos diferentes actividades, lo que permite realizar dinámicas en grupo, fortaleciendo los ambientes lúdicos, como espacios que parten de la interacción de ellos con su entorno.

Es importante resaltar el buen nivel observado a partir del análisis de los resultados, frente a la comprensión de textos, a través de infografías e ilustraciones, situación que permitió avanzar en el desarrollo de la habilidad y abarcar pequeños textos.

Se puede concluir que se cuenta con un grupo, que a pesar de ser heterogéneo, en cuanto a algunas de las respuestas generadas en la encuesta realizada, coincide en el gusto por la lectura, hecho del cual se parte para la planeación y el desarrollo de actividades lúdicas, en las cuales se establezcan estrategias de lectura encaminadas a fortalecer el desarrollo de la competencia interpretativa, haciendo mayor énfasis en la identificación del tema y las ideas principales en cada uno de los textos abordados, específicamente en el Plan lector desde el área de Lengua Castellana.

Capítulo 4

Banquete Literario y Festival Lúdico Teatral

Ambientes lúdicos a través de los cuales, se fortalece la competencia interpretativa.

4.1 Descripción

El banquete literario se establece como estrategia de promoción de la lectura, en la que se degusta la poesía y otros textos literarios, mientras se comparte algún bocadillo o bebida que permita deleitarse con la palabra y el paladar, experimentando de ésta manera las emociones que desata la poesía y en general la literatura, mientras se comparte en buena compañía.

El banquete literario es considerado como una actividad enriquecedora y generadora de espacios diferentes, por medio de los cuales el aprendizaje se genera de manera significativa.

El festival Lúdico teatral, se genera como un espacio diferente, el cual pretende que los estudiantes de grado quinto se apropien de los temas abordados y relacionados con el Género dramático, a partir de representaciones por medio del teatro de sombras de una única escena del cuento “Tengo miedo”, adaptado para teatro, realizando una caracterización de los personajes más representativos a través de la historia, socialización de las obras más importantes a nivel de teatro en posters y la representación de manera llamativa de una obra característica de alguno de los subgéneros dramáticos

4.2 Justificación

Estas actividades lúdicas están orientadas a influenciar la conducta lectora de los estudiantes de grado quinto y a fortalecer los gustos en este sentido, es por ello que en el colegio Agustiniانو Norte a través del área de Lengua Castellana, se generan este tipo de espacios a través de los cuales es posible establecer estrategias desde el desarrollo mismo

de las clases, previa planeación de las mismas, promoviendo de esta manera, la lectura, el análisis y la interpretación de textos literarios desde el goce y disfrute de cada uno de ellos, a partir de un ambiente grato y una puesta en escena diseñada intencionalmente para conjugar los placeres de la palabra y el paladar. Promoviendo la lectura de lasbibliotecas.com.co, (2011).

4.3 Objetivos

Generar un espacio lúdico, a partir del cual se pueda disfrutar de la lectura de obras literarias y a la vez se le permita al estudiante desarrollar habilidades a nivel interpretativo por medio de la inferencia y el juicio crítico de los estudiantes.

Difundir y promocionar actividades de carácter lúdico formativo al resto de la comunidad educativa, a través de estrategias metodológicas innovadoras, que le permitan al estudiante comprender temas como el género dramático, desde espacios que le generen gusto.

4.4 Estrategias y actividades

Taller	Estrategia	Lugar	Fecha	Responsable	Recursos
Festival Lúdico teatral	Abordar el contenido: Género dramático a partir de una presentación llamativa y dando la posibilidad de generar una puesta en escena, que	Agustiniano ciudad Norte, Aula de clase	Mayo de 2017	Clara Marcela Sánchez	Papel pergamino, cartulina, marcadores, festones tipo festival, vestuario de la institución.

	dejara ver la creatividad y el desarrollo de competencias como la comunicativa y habilidades como la interpretativa.				
Banquete literario	Partiendo de la lectura de la obra literaria “Leyendas de Bécquer” y generando un espacio lúdico a través del cual se pudieran apreciar diferentes interpretaciones de una misma obra.	Agustiniano ciudad salitre, Aula de clase	Junio de 2017	Clara Marcela Sánchez	Video beam, USB, material fotocopiable, imágenes impresas, libro Plan lector “leyendas de Bécquer”

Fuente: Propia

El banquete literario inicia con la bienvenida, el cual tiene como fin el degustar la literatura de Gustavo Adolfo Bécquer y específicamente de la obra “Las leyendas de Bécquer”. Los invitados encuentran una ambientación de tipo visual (Imágenes alusivas al autor y obra a abordar) y auditiva (música correspondiente a la temática y época). Se

ubicar en las mesas de acuerdo al texto o leyenda que haya sido de su gusto. Se invita a los estudiantes a observar algunos aspectos de la vida del autor en los individuales impresos y previamente puestos en las mesas, de manera que al ampliar la información acerca de su vida y obra, se interactúe con los invitados. Se proyecta una de las leyendas que contiene la obra literaria “Los ojos verdes” y a partir de ella, se realiza un análisis literario orientado por el/la docente, con la participación de los estudiantes. A continuación, se hace entrega a cada una de las mesas o equipos de trabajo de una hoja en la cual deben primero debatir y luego consignar los elementos y aspectos más importantes de cada leyenda, con un tiempo estipulado, para ser socializados a los demás compañeros, a fin de conocer aspectos relevantes de las demás leyendas que hacen parte del libro del plan lector. Observan las imágenes expuestas en diferentes espacios del salón, relacionándolas con cada una de las leyendas asignadas, justificando y respondiendo algunas preguntas que surjan a partir de la intertextualidad generada. Se finaliza la clase con un debate con preguntas de tipo inferencial y crítico, que apunten a aspectos relevantes de cada una de ellas.

Con relación al festival lúdico teatral, se indagó con ellos acerca del concepto del término festival y la implicación que éste tendría en el abordaje de un contenido, en este caso, el teatro. Luego de fundamentado el tema a través de diapositivas, profundizando en los aspectos a trabajar, se establece un plan junto con los estudiantes, determinando por cursos las necesidades en cuanto a conocimiento del tema y estrategias lúdicas para su consecución, como parte de la planeación, y después de especificar las actividades lúdicas llamativas para la realización del festival: (Representación por medio del teatro de sombras de una única escena del cuento “Tengo miedo”, adaptado para teatro,

caracterización de los personajes más representativos a través de la historia, socialización de las obras más importantes a nivel de teatro en posters y la representación de manera llamativa de una obra característica de alguno de los subgéneros dramáticos), se organizan grupos al interior de cada curso, para el desarrollo de las mismas. De esta manera, cada uno, desarrollaría un rincón lúdico teatral que daría a conocer al resto de sus compañeros un aspecto importante acerca del Género dramático.

4.5 Contenidos (Acciones)

4.5.1 Festival lúdico teatral

Título: Festival Lúdico teatral

Objetivo: Conseguir que los estudiantes de grado quinto puedan aprender de manera significativa acerca del teatro; sus características más importantes, su origen, sus subgéneros; así como sus obras y grandes representantes a lo largo de la historia.

Habilidad: Esta actividad potencia en el estudiante su creatividad, a la vez que favorece el desarrollo de habilidades como la comunicativa e interpretativa.

Actividad de entrada: Apertura del tema a través de una presentación llamativa en Power point, a través de la cual, los estudiantes tengan la oportunidad de elegir un subgénero dramático y ponerlo en escena con la obra de su elección.

Actividad de desarrollo: Elaboración de rincones lúdicos en cuatro espacios en cada salón, correspondientes a las temáticas trabajadas y puesta en escena a sus compañeros de las obras por medio del teatro de sombras, títeres o la representación de una escena relacionada con uno de los subgéneros dramáticos abordados en la clase, a través de la presentación.

Actividad de cierre: Socialización de la experiencia por medio de la participación de un estudiante por grupo, que dejará ver los aspectos que le generaron goce en la actividad propuesta, así como el aprendizaje adquirido.

Evaluación: se realiza atendiendo los tres momentos autoevaluación, coevaluación y hetero evaluación. Finalizada cada puesta en escena, se procede a ser evaluados con la modalidad mencionada.

4.5.2 Banquete literario

Título: Banquete literario

Objetivo: Generar un espacio lúdico, a partir del cual se pueda disfrutar de la lectura de obras literarias a la vez que le permita al estudiante desarrollar competencias a nivel interpretativo a partir de la inferencia y carácter crítico de los juicios emitidos.

Habilidad: Esta actividad potencia en el estudiante su creatividad a la vez que favorece el desarrollo de habilidades como la comunicativa e interpretativa.

Actividad de entrada: Se recibe a cada uno de los invitados con un aperitivo (gaseosa y galletas) colocados en cada una de las mesas, así como con los individuales que contienen la información del autor y algunos detalles importantes de sus obras,

Actividad de desarrollo: Se proyecta una de las leyendas que contiene la obra literaria “Los ojos verdes” y a partir de ella, se realiza un análisis literario orientado por el/la docente, con la participación de los estudiantes. A continuación, se hace entrega a cada una de las mesas o equipos de trabajo de una hoja en la cual deben primero debatir y luego consignar los elementos y aspectos más importantes de cada leyenda, con un tiempo estipulado, para ser socializados a los demás compañeros, a fin de conocer aspectos relevantes de las demás leyendas que hacen parte del libro del plan lector.

Observan las imágenes expuestas en diferentes espacios del salón, relacionándolas con cada una de las leyendas asignadas, justificando y respondiendo algunas preguntas que surjan a partir de la intertextualidad generada. Se finaliza la clase con un debate con preguntas de tipo inferencial y crítico, que apunten a aspectos relevantes de cada una de ellas.

Actividad de cierre: Retroalimentación de la experiencia a través de una mesa redonda en donde se generen posiciones críticas frente al tema y subtemas abordados, así como la metodología implementada.

Evaluación: se realiza atendiendo los tres momentos autoevaluación, coevaluación y hetero evaluación para que, de esta forma, cada uno sea parte no sólo del aprendizaje, sino de la manera en que adquirió el conocimiento.

Las acciones corresponden a cada una de las actividades planteadas en el ejercicio de la interpretación desde un ambiente lúdico, el cual permitió a los estudiantes disfrutar de un texto literario a partir de actividades que le generen goce y/o disfrute.

Actividades: Observar algunos aspectos de la vida del autor en los individuales impresos y previamente puestos en las mesas y ampliar la información acerca de su vida y obra.

Proyectar una de las leyendas que contiene la obra literaria “Los ojos verdes” y a partir de ella, realizar un análisis literario orientado por el/la docente, con la participación de los estudiantes, entregar a cada una de las mesas o equipos de trabajo de una hoja en la cual deben primero debatir y luego consignar los elementos y aspectos más importantes de cada leyenda, con un tiempo estipulado, para ser socializados a los demás compañeros.

Observar las imágenes expuestas en diferentes espacios del salón, relacionándolas con cada una de las leyendas asignadas, justificando y respondiendo algunas preguntas que surjan a partir de la intertextualidad generada.

Generar un debate con preguntas de tipo inferencial y crítico, que apunten a aspectos relevantes de cada una de ellas.

Responsables:

Docente de Lengua Castellana de grado quinto:

Clara Marcela Sánchez

Recursos:

Video beam, USB, material fotocopiable, imágenes impresas, libro Plan lector “leyendas de Bécquer”

Nota: no se realiza un presupuesto, dado que los recursos para la actividad son suministrados por el colegio

Evaluación

Resultados de la implementación:

Es evidente e interesante el encadenamiento pedagógico y el dominio del tema, lo cual fue clave para la consecución de los objetivos. Se propicia un ambiente adecuado para el análisis y reflexión crítica. El DBA que se potenció en el desarrollo de la actividad fue:

“Comprende un texto leído, generando hipótesis, identificando e infiriendo información.”

(Derechos básicos de Aprendizaje, Colombia aprende. 2016)

Así mismo, la organización del espacio de clase con material audiovisual, el cual es motivante y facilita el proceso de aprendizaje.

Taller	Planear	Hacer	Verificar	Actuar
Festival Lúdico teatral	Indicador: Presenta de manera clara su propuesta teatral y su rincón lúdico.	Indicador: Realiza su parel en la obra de teatro y realiza sus aportes en el rincón lúdico.	Indicador: La puesta en escena de cada uno de los grupos.	Indicador Se observó un derroche de creatividad en la puesta en escena de cada uno de los grupos, así como el desarrollo de la habilidad interpretativa frente a la temática expuesta.
Banquete literario	Indicador:	Indicador: Realiza la lectura y aporta en el análisis al igual que aporta al	Indicador: El desarrollo del taller por grupos, a partir del cual, se generó un debate con	Indicador: El gusto por la actividad fue evidente, así como la interpretación de los textos

		consolidado del grupo.	relación a las preguntas sugeridas para cada leyenda.	literarios propuestos.
--	--	---------------------------	--	---------------------------

Fuente: Propia

Capítulo 5

Conclusiones

Tomando como base la pregunta problema en relación a la creación de ambientes lúdicos que permitan desarrollar la competencia interpretativa en el área de Lengua Castellana en los estudiantes de grado Quinto del Colegio Agustiniانو Norte, se logró demostrar a lo largo del proyecto, que los estudiantes logran inferir e interpretar textos e imágenes más fácilmente, cuando se desarrollan los contenidos dentro de ambientes lúdicos.

En dichos ambientes lúdico se hizo énfasis en el uso de imágenes que permitieron potenciar la capacidad de interpretación, esto a través del uso de elementos lúdicos visuales diferentes a los usuales, así los estudiantes generaron diversas emociones que los llevaron al agrado e interés por las actividades propuestas.

Teniendo en cuenta lo anterior, fue posible abrir espacios en los cuales, la lectura se transformará en placer y a partir de ella, fuese posible evidenciar procesos con un mayor nivel de interpretación, así como el desarrollo de habilidades que les permitieran avanzar de un nivel de comprensión literal a uno inferencial y crítico a través de sus juicios de valor frente a las temáticas y textos planteados en las clases.

Este proyecto fue socializado en el departamento de Lengua Castellana, exponiendo algunas de las actividades realizadas con sus respectivos resultados, con el fin de continuar el proceso iniciado con este grupo de estudiantes de grado quinto, en los grados siguientes de bachillerato, teniendo en cuenta que uno de los indicadores que se miden desde el departamento, es precisamente el interpretativo a través de evaluaciones parciales y finales tipo Saber y éste última, fue superado por el grupo de estudiantes con el cual se desarrolló el proyecto.

Este proyecto ha de aportar significativamente a otros similares en cuanto a la intervención, dado que las actividades que se proponen, abren la posibilidad de abordar el área y específicamente la lectura desde espacios lúdicos como el banquete literario, lectura al parque, cine foros, entre otros espacios que generen gusto y que permitan desarrollar competencias a nivel interpretativo, propositivo y crítico.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes que deseen implementar las actividades propuestas en el presente proyecto, identificar las dificultades presentes en los estudiantes en cuanto a comprensión lectora, así como el nivel de interpretación, a partir de una prueba diagnóstica que permita establecer actividades pertinentes, haciendo uso de la lúdica como espacio motivador.

Por otro lado, es importante tener en cuenta hacer uso de todas las herramientas a nivel de material lúdico y recursos físicos con que cuenta la institución, tales como salas de informática, ludoteca, biblioteca, sala interactiva, así como material didáctico que aporte significativamente al desarrollo de las actividades propuestas, las que deben apuntar específicamente a potenciar el nivel interpretativo en los estudiantes de determinado grado.

Lista de referencias

- Beltrán, M. Benavidez, J. Hernández, M & Niño, M. (2015) Propuesta pedagógica mediada por TIC para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria de la IED Antonio Nariño de Nariño Cundinamarca (trabajo de postgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Cundinamarca, Colombia.
- Calderón, M. & Orejuela, M (2015) Diseño e implementación de un aula virtual para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de la sede mixta, en el municipio de San Pablo Bolívar (trabajo de postgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bolívar, Colombia.
- Ortíz, N. Benavidez, N. & Gonzales, N. (2015) La lúdica como estrategia de seducción para mejorar los procesos de lectoescritura de los estudiantes de grado quinto del colegio nuevo Chile I.E.D. (trabajo de postgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Durán, R. Sánchez, S. & Vidal, S. (2015) Estrategia pedagógica; aprendo a interpretar textos con las TIC” en estudiantes de grado Quinto de la Institución Educativa Departamental José de la Paz Venegas Ortiz (trabajo de postgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Magdalena, Colombia.
- Balanta, A. Díaz, E & González, L. (2015) Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto-escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “Niño Jesús de Atocha” de la ciudad de Cali (trabajo de postgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Valle del Cauca, Colombia.

- Quintero, S. Ramírez, L. & Jaramillo B. (2016). Actitud lúdica y lenguajes expresivos en la educación de la primera infancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. No 48. p.155 – p.170. Recuperado de [http://www.redalyc.org/biblioteca.libertadores.edu.co:2048/articulo.oa?id=194245902010](http://www.redalyc.org/biblioteca/libertadores.edu.co:2048/articulo.oa?id=194245902010)
- Báez, J. (Ed.2)(2009). *Investigación Cualitativa*. Madrid, España. ESIC Editorial.
- Bisquerra, R. (Ed. 2) (2009) *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid, España. Editorial La Muralla.
- Bisquerra, R (2009) señaló que “De hecho, una de las finalidades de la investigación cualitativa es sumergirse en el mundo subjetivo de las personas y hacerlo emerger. Sólo convirtiéndolas en actores y actrices de sus propias vidas se podrá comprender y atribuir significado a los acontecimientos y situaciones vividas en el contexto de estudio” (p.277).
- Elliot, J. (Ed. 5)(2005) *La investigación acción en educación*. Madrid, España. Ediciones Morata.
- Elliot J (2005) señaló que “un instrumento privilegiado de desarrollo profesional de los docentes: al requerir un proceso de reflexión cooperativa más que privada; al enfocar el análisis conjunto de medios y fines en la práctica; al proponerse la transformación de la realidad mediante la comprensión previa y la participación de los agentes en el diseño, desarrollo y evaluación de las estrategias de cambio” (p. 18)

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta aplicada a los estudiantes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
AMBIENTES LÚDICOS ENCAMINADOS A FORTALECER LA HABILIDAD
INTERPRETATIVA EN ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DEL COLEGIO
AGUSTINIANO NORTE EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA

Las siguientes preguntas están enfocadas principalmente a indagar acerca de los hábitos de lectura, del gusto por el área de Lengua Castellana y entornos propicios para la lectura.

ENCUESTA PARA ALUMNOS

Por favor responde de manera honesta cada una de las siguientes preguntas, lo debes hacer marcando con una X la respuesta (o respuestas) que más se ajusta(n) a tus gustos.

Curso: _____ Edad: _____

1. De las siguientes actividades las que más agrado le generan son:
 - Hacer deporte
 - Jugar con tus amigos
 - Los video juegos
 - La lectura
 - Ver televisión

2. Para la realización de las actividades que señala anteriormente, se requiere de la lectura?
 Justificar su respuesta.
 - Si
 - No

3. Considera que la lectura es importante para la vida?
 - Si
 - No
 Por qué? _____

4. En las actividades que realiza en clases como Sociales, Ciencias Naturales y Religión requieres de algún tipo de lectura?
 - Si
 - No
 Cuál _____

5. El gusto que tiene por la lectura se puede estimar como:
 - Mucho
 - Poco
 - Nada

6. Que tanto agrado le genera la clase de Lengua Castellana?:
 - Poco
 - Mucho
 - Regular

7. Cuando lee comprendes más si es:
 - Un cuento
 - Un poema
 - Una fábula
 - Una caricatura

8. Es más fácil entender un texto cuando es tomado de:
 - Un artículo
 - Un libro
 - Una guía
 - Un texto interactivo

9. Usualmente lee con el fin de:
 - Hacer tareas del colegio
 - Hacer consultas de temas de interés
 - Entretenerse

10. Extrae más fácil la idea principal de:
 - Capítulos de los libros de Plan lector
 - Artículos de revistas
 - Documentos encontrados en internet
 - Libros texto de diferentes áreas

11. Cuando realiza lectura de un texto, le es fácil identificar el tema e idea central?
 - Siempre
 - A veces
 - Nunca

12. Al realizar lectura de un texto que haya sido de su agrado, podría hacer una harías una interpretación de la mima a través de:
 - Un dibujo
 - Un crucigrama
 - Una sopa de letras
 - Un resumen
 - Otro cual: _____

FICHA DE OBSERVACIÓN

Fecha: _____ Curso: _____ Asignatura: _____

Caracterización de los estudiantes en el aula

La valoración será: 5 Siempre, 4 Casi siempre, 3 Algunas veces; 2 Casi nunca y 1 Nunca.

		Realiza una lectura fluida de los textos, que le permita hacer una buena interpretación de los mismos	Presta atención a las explicaciones dadas por la (el) docente	Sigue las indicaciones dadas para desarrollar las actividades asignadas.	Realiza las actividades propuestas de manera organizada y clara	Participa activamente de las actividades lúdicas propuestas en clase.
1	Quinto B estudiante 1	3	4	4	3	4
2	Quinto B estudiante 2	4	5	5	5	5
3	Quinto B estudiante 3	5	5	5	5	5
4	Quinto B estudiante 4	3	4	3	4	3
5	Quinto B estudiante 5	2	3	3	3	2
6	Quinto C estudiante 1	3	3	3	5	3
7	Quinto C estudiante 2	2	3	3	3	2
8	Quinto C estudiante 3	5	5	5	5	5
9	Quinto C estudiante 4	4	5	5	5	5
10	Quinto C estudiante 5	4	5	5	4	5
11	Quinto D estudiante 1	4	4	4	5	3
12	Quinto D estudiante 2	4	3	3	3	4
13	Quinto D estudiante 3	5	4	5	5	4
14	Quinto D estudiante 4	5	4	4	4	5
15	Quinto D estudiante 5	5	5	5	5	5
16	Quinto E estudiante 1	4	4	4	4	5
17	Quinto E estudiante 2	2	3	3	3	2
18	Quinto E estudiante 3	4	4	5	5	4
19	Quinto E estudiante 4	4	4	5	5	4
20	Quinto E estudiante 5	3	4	4	4	3