

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<p>“Armando Mentefactos”, el juego de mesa como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades de interpretación lectora en los estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa José María Vargas Vila.</p>		
<p><b>Lugar de Ejecución del Proyecto</b></p>		
<p><b>Ciudad/municipio/vereda/corregimiento:</b> Bogotá/Ciudad Bolívar/ Bella flor</p>		<p><b>Departamento:</b> Cundinamarca</p>
<p><b>Duración del Proyecto</b> (en meses): nueve (9)</p>	<p><b>Fecha de iniciación:</b> 07/03/2023</p>	<p><b>Fecha de Terminación:</b> 07/11/2023</p>
<p><b>Autores</b></p>		
<p><b>Nombres autores</b></p>	<p><b>Dirección correo electrónico</b></p>	<p><b>Profesión</b></p>
<p>Yurian Cecilia Álvarez Arroyave</p>	<p><a href="mailto:yuceear@gmail.com">yuceear@gmail.com</a></p>	<p>Licenciada en lengua castellana</p>
<p>Mayerly Molina Riveros</p>	<p><a href="mailto:mmolinar01@loslibertadores.edu.co">mmolinar01@loslibertadores.edu.co</a></p>	<p>Licenciada en lengua castellana</p>
<p><b>Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales</b></p>		
<p>Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.</p>		
<p>Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.</p>		<p>X</p>
<p>Procesos educativos y transformación socio ambiental.</p>		
<p>Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.</p>		

**Armando Mentefactos juego de mesa para fortalecer las habilidades de interpretación lectora en los estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa José María Vargas Vila.**

Mayerly Molina Riveros y Yurian C. Álvarez Arroyave

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

OE0063: Seminario de Proyectos Pedagógicos II

Tutor de proyecto: Doctor Javier Daza Piraguata

03 de diciembre de 2023

## 1. Resumen ejecutivo

En la necesidad constante de estrategias que permitan a los estudiantes mejorar de manera significativa el nivel de lectura en textos diferentes, tales como, narrativos, informativos, de opinión, entre otros, los cuales son un punto importante en el desarrollo no solo de la asignatura de español, sino también de las demás asignaturas escolares en los procesos de aprendizaje. En las poblaciones más vulnerables que no cuentan con fácil acceso a la educación por problemáticas sociales como trabajo infantil y reclutamiento forzado como lo son las poblaciones de Ciudad Bolívar en Bogotá, Distrito Capital y en una segunda fase Remedios Antioquia. En este proyecto puntualmente, existen situaciones que impiden la asistencia regular de los estudiantes a las aulas de clase u otras condiciones que dentro del aula que se convierten en un impedimento con el cumplimiento del propósito planteado previamente por el docente. Este trabajo evidencia el desarrollo de un juego de mesa interactivo llamado ARMANDO MENTEFACTOS que usa la dinámica de los mentefactos en el análisis de textos y la diversión de los juegos de mesa que a través de la competencia entre equipos, fortalecen en los participantes a su vez, la habilidad de solucionar conflictos, las relaciones interpersonales y la comunicación asertiva contando con la participación activa del individuo; los métodos de enseñanza a través de los tiempos han tenido cambios significativos en el desarrollo de los individuos con la lúdica como elemento transformador y es de este modo en que las comunidades vulnerables pueden acceder a estrategias más especializadas en la construcción del conocimiento, no sólo en las aulas de clase sino también en las dinámicas sociales y familiares.

**Palabras clave:** Dinámica, crítico, lectura, lúdica, aula.

## 2. Planteamiento del problema

El estudiante como lector está distanciado del texto como aliado de su propio conocimiento, en la Institución Educativa José María Vargas Villa de la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá DC, los estudiantes del grado once no son tan ajenos a esta realidad sus problemáticas tienen una incidencia directa en la disponibilidad de las herramientas escolares para la promoción de la lectura, debido a la insuficiencia del material y el desborde de la cantidad de estudiantes por salón.

Basándonos en la percepción de Julián de Zubiría (2023) en su columna del espectador frente a las consecuencias de la era digital en el proceso lector de los estudiantes dentro del aula “El medio digital, por el contrario, favorece la lectura rápida, la inmediatez y la superficialidad. En redes, la gente lee de manera ágil, fragmentada e inmediata. Eso impide la contextualización y la comprensión. Por eso para lecturas extensas y complejas es más adecuado el papel que la nube. Esto ha sido ampliamente investigado y sustentado por la UNESCO y CERLALC”, podemos afirmar que el impacto de las TIC cambió la forma de vida y la percepción hacia el mundo. Todas aquellas costumbres convencionales se han ido desapareciendo a causa de esta tendencia informática y sus grandes avances a través del tiempo. Múltiples contextos también se han visto alterados como el deporte, el ocio, la sociabilidad, el estudio, entre muchos otros. Especialmente la lectura y con ella la incorporación de la atractiva lectura digital y sus diferentes recursos multimedia, que radicalmente han causado la desvinculación del libro impreso en la gran mayoría de los lectores. Continuando con las afirmaciones de Julián de Zubiría (2023) en su columna de Opinión Lectura en papel y en pantallas, donde destaca la importancia de la lectura en papel y sus innumerables aportes a la educación en el aprendizaje

del educando. “De allí que podemos afirmar que lo esencial en la educación no es la lectura, sino la relectura, la reflexión sobre el texto y la reelaboración a la que conduce, esto es el nexo entre lectura, pensamiento y aprendizaje. La ventaja del papel es que ayuda a volver atrás para revisar y reelaborar las ideas que estamos construyendo sobre este. Por eso es tan importante la lectura lenta y reflexiva. Como al cocinar, también debemos leer a fuego lento.” Aunque actualmente esta brecha del educando con la lectura ha provocado un desprendimiento significativo que ha generado efectos como la pérdida de su práctica y la comprensión de los estudiantes, ya que se ha visto lacerada considerablemente en más del 45.2 % de esta población actual en Colombia, según los datos recopilados en las pruebas pisa en el año 2021.

Específicamente en el colegio José María Vargas Vila, los estudiantes de grado Undécimo muestran un desempeño bajo en la comprensión e interpretación de textos, esto derivado de la percepción de la lectura como algo monótono que les genera una pérdida de su tiempo, como una práctica impuesta y rutinaria que no le aporta nada; lo cual dificulta el proceso de iniciación lectora en la escuela, pues hay un impedimento en el niño hacía esa exploración de diversas tipologías textuales y se convierte en una tarea y una obligación.

Abarcando no solo el aspecto cognitivo y económico de esta población, se puede afirmar que la parte convivencial de la comunidad educativa dentro y fuera del aula es algo complejo de manejar porque son grupos donde confluye la agresividad y la discriminación. Son estudiantes que han sido tocados por la violencia directamente en muchas oportunidades, les cuesta relacionarse, consecuencia de su contexto social y su forma de vida. Se cohiben frente a la manifestación y comunicación de sus emociones, sienten miedo en mostrarse vulnerable ante el otro por el entorno en el que se desenvuelven y ni hablar de sus innumerables carencias económicas que imposibilitan el acceso a recursos básicos dentro de su proceso de formación

escolar. Estos y muchos otros aspectos significan un obstáculo en el proceso pedagógico integral que los maestros como mediadores en ese proceso de formación y transformación persiguen día a día en esta institución.

## **2.1 Formulación del problema**

**¿Cómo fortalecer la comprensión lectora a través del juego de mesa Armando Mentefactos en los estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa José María Vargas Vila?**

## **3. Justificación**

La lectura favorece en su práctica frecuente el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas, es una actividad que si se toma como habitual, puede tornarse placentera, estimulante al pensamiento creativo y crítico del individuo. Sin embargo, el hacer atractiva la lectura puede facilitar paulatinamente el interés del estudiante por la misma. Ahora bien, es esta la ocasión para pensarse como docentes en la estrategia más acertada, no solo para que los estudiantes lean durante las sesiones de clase, sino para que puedan encontrar su afinidad con este hábito en su cotidianidad, desarrollando la capacidad de analizar qué tipos de escritos son de su interés.

La lectura es un recurso de acceso al conocimiento, agiliza y ejercita el pensamiento, fortalece la concentración, estimula la memoria y amplía el vocabulario. Basados en esto, se propone el juego “Armando Mentefactos” que surge a partir de una estrategia pedagógica conceptual creada en 1998 por Julián y Miguel de Zubiría que buscaba fortalecer la comprensión lectora en las y

los jóvenes. El mentefacto es un organizador gráfico de información que extrae conceptos claves y relevantes de un texto por medio de su lectura y relectura para la reelaboración de ideas que conducen al pensamiento y aprendizaje significativo dentro del aula. Su desarrollo se lleva a cabo a través de la comprensión correcta y global del escrito, que procede de un análisis riguroso y minucioso del mismo, hecho previamente por el estudiante. Esta ejercitación consciente frente al texto a través de su lectura y relectura, optimiza tiempo el proceso de interacción entre el pensamiento y el lenguaje escrito del educando. Por ello, se plantea la construcción de un juego de mesa que no pretende erradicar de forma inmediata la problemática de bajo nivel de comprensión de textos específicos, pero si se usa de forma constante como herramienta dentro el aula va a potenciar de forma progresiva la comprensión lectora.

Esta herramienta de aprendizaje transformada en un juego mesa va dirigido a estudiantes de bachillerato en el grado once, el cual suscita un espacio lúdico de aprendizaje significativo que pretende darse a conocer e imponerse como una estrategia de innovación y convertirse en un elemento importante y trascendental en todas las aulas para el desarrollo del estudiante en todos los contextos.

## 4. Objetivos

### 4.1 Objetivo general

Desarrollar una estrategia lúdica que en forma de un juego de mesa posibilite experiencias para fortalecer y motivar la comprensión lectora en los estudiantes del once grado de la Institución Educativa Distrital José María Vargas Vila.

### 4.2 Objetivos específicos

- Propiciar espacios lúdicos de interacción entre pares alrededor de la lectura en la construcción de **Mentefactos Proposicionales**.

- Motivar a los estudiantes hacia la participación activa en procesos innovadores de lectura que despierten su interés.
- Fomentar en los estudiantes el análisis y reflexión de textos específicos desde una pedagogía conceptual y jerárquica de la información.

### **5. Aproximación al estado del arte**

Como antecedentes del proyecto, fueron considerados trabajos relacionados con el proceso pedagógico desde la aplicación de mentefactos en los procesos de enseñanza y fortalecimiento de la comprensión lectora en el aula de clases.

#### **Proyectos de investigación sobre mentefactos proposicionales en procesos de aprendizaje:**

- a. influencia de los mentefactos conceptuales en la capacidad de análisis de los estudiantes de cuarto grado de secundaria (Ichepas 2018).*

Este proyecto fue desarrollado en Perú por la estudiante Maribel Doris Ichepas Huamani para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa; con el acompañamiento del Profesor Ramiro Freddy Bullón en la Universidad César Vallejo.

Este proyecto partió de la necesidad de rediseñar el proceso de enseñanza en el aula desde una pedagogía conceptual que plantea el favorecimiento del desarrollo de diferentes capacidades del individuo. Este proyecto parte con un objetivo general, evaluar a través de una prueba piloto aplicada a estudiantes de cuarto grado, la influencia de los mentefactos en la capacidad de análisis de los estudiantes. En cuanto a los objetivos específicos: evaluación de la influencia de los mentefactos en la recepción de información de los participantes a través de instrumentos de recolección aprobados por expertos, también desde la observación selectiva en los estudiantes y la interrelación para explicar y justificar.

- b. los mentefactos en la comprensión de la información del área CTA de los estudiantes de nivel secundaria (Castro E. Castro R. 2017)*

Este proyecto fue desarrollado en Perú por las estudiantes Rosario y Elizabeth Castro Figueroa para obtener el grado en Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa con el acompañamiento de la profesora Isabel Menacho Vargas en la Universidad César Vallejo.

Este trabajo investigativo parte de la problemática de comprensión de textos que se evidencia en los estudiantes de la Institución Educativa “Libertador San Martín” en el cuarto grado de secundaria, a partir de las dificultades a la hora de comprender un texto. En la búsqueda de esa transformación educativa se enfoca el proyecto hacia la comprensión inferencial de organizar, relacionar y comparar la información en el momento de la lectura; surge entonces el objetivo de este proyecto que va encaminado hacia la determinación del efecto de la aplicación de mentefactos para desarrollar la comprensión en las áreas de Tecnología, Ciencias y Ambiente. En cuanto a los objetivos específicos: determinar el efecto de la aplicación de los mentefactos para desarrollar la comprensión literal, inferencial y crítica de la información en áreas determinadas.

*c. Mapas y mentefactos conceptuales como herramienta de aprendizaje significativo en la enseñanza de la historia (Quevedo 2018)*

Este trabajo de grado fue desarrollado en Bogotá por el estudiante Diego Iván Quevedo García para obtener el título de Magíster en Comunicación y Educación en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Este proyecto de grado parte de la preocupación de los maestros de ciencias sociales desde su quehacer pedagógico en la enseñanza de historia, por lo tanto como individuos de formación social surge el objetivo de examinar cómo los mentefactos permiten el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes de octavo grado. Los objetivos específicos pretenden generar una resolución a esta problemática en el área de historia con la implementación y formulación de mentefactos como herramientas que posibiliten la construcción del conocimiento histórico en el aula de clases a través de guías didácticas que fomenten el desarrollo del pensamiento del educando, en miras de una formación crítico reflexiva de él. El enfoque de esta investigación es cuantitativo y cualitativo, en cuanto al análisis de datos obtenidos y orientados hacia la transformación de las prácticas educativas desde el paradigma empírico y analítico. El resultado de este análisis indicó que el uso adecuado de mentefactos conceptuales influyó de manera positiva en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la asignatura de historia.

*d. Reflexiones En Torno A La Inteligencia Emocional, Los Procesos De Lectura Y Escritura*

*“La palabra leída se guarda en el cuerpo como un conjunto de textos que buscan sentido en la vida de quien los quiere asumir” (Giraldo G, 2017, pág. 58).*

Los procesos de lectura y escritura siempre han sido tema de estudio a través de los tiempos, este es el caso de los estudiantes de la universidad Santiago de Cali en el artículo, tratan el tema de la lectura como un proceso abierto a la introspección y cómo tomarla como un elemento enriquecedor en la conservación consciente de los saberes, contemplando los textos leídos como parte asimilada y posteriormente interiorizada por el lector, describiendo los conceptos e ideas formadas en el lector como una serie de elementos transformados que ya le proporcionan una conciencia sobre el tema leído. “El análisis de los recursos de la lectura y la escritura como ejercicio de construcción en el conocimiento de sí mismo y de éste en la apropiación de textos y su reinención en la escritura” (Giraldo G, 2017, pág. 58).

*e. Vista de Motivación y estrategias de aprendizaje en estudiantes de la Universidad de Caldas \_ Tesis Psicológica (Montoya D., Dussan C., Taborda J., Nieto L, 2018)*

Este trabajo está enfocado en la demostración científica que la motivación de los estudiantes a tener un aprendizaje autónomos va directamente relacionado con sus procesos cognitivos y metacognitivos que se derivan de un proceso afectado por variables como el género , el pensamiento crítico la organización y todos aquellos ítems que refuerzan las conductas autónomas de aprendizaje en estudiantes de la Universidad de Caldas (Montoya D., Dussan C., Taborda J., Nieto L, 2018) y que a su vez tiene como inspiración en un trabajo similar en la ciudad de México donde es aplicado a estudiantes de grados escolares. Si bien la motivación escolar es un concepto complejo a la hora de ser medido, es un factor importante en los procesos de aprendizaje y la relación del juego Armando Mentefactos con este factor se propone desde la capacidad que tiene la lúdica para crear procesos cognitivos significativos en los estudiantes.

*f. Reflexión sobre una propuesta motivacional para la lectoescritura (Herrera J., 2017 pág. 135)*

“Los procesos de lectura en los estudiantes se han transformado en actos mecanizados, de mera codificación, de producción oral de los signos escritos”. (Herrera J., 2017 pág. 137) En la reflexión se da cuenta de una realidad contextual en las aulas de clase con un tema directamente ligado a la lectura y a la escritura, la motivación del estudiante, si bien surgen mitos escolares con respecto a la brecha entre los alumnos y los textos, es propio también cuestionar las

metodologías que quitan del panorama una pregunta tan importante como lo es ¿Para qué se lee?, nuestra propuesta de mentefactos le permite al estudiante tener una motivación para comprender de manera consciente un texto, basado en un reto a sus capacidades y una forma de fortalecer su pensamiento crítico para aplicarlo en la solución de un problema “A los jóvenes, para motivarlos hay que hablarles en su mismo idioma” (Herrera J., 2017 pág. 137) este idioma para efectos del presente trabajo es la lúdica, lenguaje universal para los seres humanos en cuestiones de aprendizaje significativo.

## **6. Estrategia metodológica aplicada**

### **6.1. Población y contexto**

Como se precisó anteriormente este espacio lúdico con objetivos alrededor de la lectura, va dirigido a la población ubicada en la Ciudad de Bogotá en la localidad de Ciudad Bolívar, en la Institución Educativa Distrital José María Vargas Vila con estudiantes de grado undécimo, con edades de 16 a 18 años de edad. La zona donde se encuentra ubicado el colegio, es un territorio de difícil acceso, una población vulnerable que ha sido tocada de forma directa por la violencia y la pobreza. Es una zona apartada en la que aún se encuentran padres que no están alfabetizados. Además, existen otros problemas frente al proceso de formación: pocos tienen acceso a internet o computador. No cuentan tampoco con establecimiento cercano para la consulta de libros. Sin embargo, se perciben familias con la intención de cambiar la historia de vida.

Cuando las carencias económicas y los conflictos socioculturales van de la mano de los estudiantes de forma latente, el proceso de enseñanza y aprendizaje se convierte en un desafío mayor, no obstante, esta Institución Educativa se caracteriza por su compromiso en el proceso de formación de los estudiantes, implementar alternativas innovadoras, ejecución proyectos que

enriquecen la formación del alumnado, seguimiento oportuno de los aspectos académicos y convivenciales con el fin de dar solución a las problemáticas que identifica.

Específicamente en el Vargas Vila, otras dificultades que surgen frente a esta población están directamente ligadas al contexto sociocultural cultural en el que se desenvuelven, las creencias, comportamientos y conductas van totalmente desligadas de la educación, podría decirse que la desmotivación escolar es persistente, ya que es evidente en el desarrollo de vida de la mayoría de los egresados, para los que el título de bachiller simplemente se ha convertido en un requisito más para ingresar a una empresa, esto si no desertan antes de graduarse. Entonces, despertar ese interés hacia la lectura en los estudiantes es uno de los retos más grandes. Por otra parte, el contexto económico es una limitación algo castrante en el proceso de formación dentro y fuera del aula.

## **6.2. Fases o etapas (ruta metodológica)**

Las fases de la investigación son pensadas para el desarrollo a cabalidad del objetivo específico, sin embargo se tienen en cuenta las recomendaciones encontradas en el artículo Investigación cualitativa diseños, evaluación del rigor metodológico y retos (Salgado A. 2007), donde se hace énfasis en la observar, pensar y actuar (Stringer 1999), que aportan una dinámica cíclica de evaluación y mejora constante para efectividad en la aplicación de la investigación y la veracidad en los datos recolectados (citado por Salgado A. 2007)

### **Fase 1 Diagnóstico**

Una de las técnicas principales orientadoras para el proyecto “armando mentefactos” y como instrumento de recolección de datos fue la observación directa de los participantes (estudiantes de grado 11), la cual es realizada por los investigadores que hacen parte de esta intervención y

están presentes como miembros que interactúan y orientan este proceso (Campoy y Gómez, 2009).

Los proyectos de intervención educativa cualquier tipo de observación son fundamentales y se constituyen como instrumento básico para propiciar descripciones y características explícitas de los participantes y destinatarios previos a la dinámica del proyecto.

Para las fases de diagnóstico se recurrió:

Un cuestionario para ser respondido de manera virtual por 22 de los estudiantes de grado undécimo mediante una aplicación llamada Quizziz.

<https://quizziz.com/join?gc=710162&source=liveDashboard> . En él se solicitó información clara y precisa sobre sus hábitos lectores, sus comportamiento, entorno y concentración en el momento de la lectura. Además de conocer sus intereses, motivaciones y comprensión en el momento de seleccionar sus textos. Se muestra en los resultados que 14 de los participantes realizaron el ejercicio diagnóstico de manera voluntaria respondiendo más del 90% de las preguntas, sin embargo la población encuestada evidencia desinterés por las actividades lectora por falta de motivación en un 10% y el otro 90% expresa dificultades para concentrarse en una acción pasiva.

Esta herramienta permitió identificar el problema de manera expuesta sobre el desinterés de los estudiantes en el proceso lector y el desconocimiento frente a las normas básicas que permiten propiciar una lectura e interpretación adecuada de los textos. Además de la escasa exploración hacia textos amplios y complejos. A la vez tomar las decisiones acerca de las actividades y recursos a utilizar para el desarrollo del proyecto.

El cuestionario como instrumento de recolección de datos es un elemento importante al servicio de la investigación cualitativa, ya que permite la exploración detallada de ideas y creencias

sobre algún aspecto en particular de los miembros o participantes de un proyecto. En este caso el tema que nos convoca: la lectura.

Por otro lado se tuvo en cuenta los resultados en la prueba Saber 11 de la I.E.D. José María Vargas Vila en la cual desafortunadamente ocuparon uno de los últimos puestos de los colegios distritales de Colombia en cuanto a los resultados obtenidos. Alcanzando promedios por estudiante que no sobrepasaban los 160, máximo 180 puntos en su totalidad de la prueba. Ubicándolos en los resultados de pruebas saber 11 más bajos del año 2022. Todas estas experiencias, saberes y percepciones evocaron reflexiones, pues esta información recogida contribuyó a la planeación y un camino más claro hacia el abordaje del objeto de investigación.

Para la etapa de acción – observación el instrumento empleado fue:

Diarios de campo: recoge los diversos acontecimientos virtuales y presenciales evidenciados en los instrumentos de recolección seleccionados.

Exponer estas experiencias de manera escrita es un ejercicio viable para el beneficio de las competencias: análisis, observación, escritura, crítica y reorganización, lo cual permite consolidar esta práctica en una posibilidad investigadora que propicie nuevos conocimientos y estrategias de intervención. (Londoño, Ramírez, Fernández y Velez, 2009).

Se adopta formato para describir los acontecimientos, más una breve interpretación de los mismos, destacando al final recomendaciones, sugerencias y seguimientos. Para esta transcripción, hubo apoyo de cuestionario y revisión detallada de resultados pruebas saber 11 del año 2022.

## **Fase 2 Acercamiento de los estudiantes a la dinámica del Mentefacto**

### **a. Mentefacto al aula de clase**

En las jornadas académicas con los estudiantes de grado 11 se propiciaron encuentros lúdicos y teóricos que permitieron que en el colegio José María Vargas Vila conocieran de cerca los mentefactos y esta estrategia pedagógica manifestada y originada por Miguel de Zubiría, con el objetivo de potenciar el nivel de comprensión lectora, mediante la reconstrucción y relectura de textos para extraer ideas claras desde la interpretación, lo cual, permite armar el mentefacto y según su percepción desarrollar la habilidad lectora, Julián de Zubiría (2023) en su columna de Opinión *Lectura en papel y en pantallas*, donde destaca la importancia de la lectura en papel y sus innumerables aportes a la educación en el aprendizaje del educando. *“De allí que podemos afirmar que lo esencial en la educación no es la lectura, sino la relectura, la reflexión sobre el texto y la reelaboración a la que conduce, esto es el nexo entre lectura, pensamiento y aprendizaje. La ventaja del papel es que ayuda a volver atrás para revisar y reelaborar las ideas que estamos construyendo sobre este. Por eso es tan importante la lectura lenta y reflexiva. Como al cocinar, también debemos leer a fuego lento.”*

#### **b. Aplicación del mentefacto en las sesiones escolares**

Los estudiantes de grado undécimo comenzaron a armar mentefactos utilizando la lectura de Gabriel García Márquez “Un Manual para Ser Niño” una lectura extensa, pero no tan compleja. No obstante, el armar mentefactos exige de concentración, esfuerzo, análisis, relectura, aclarar conceptos, conocer semántica y sintácticamente la lengua y castellana, especialmente la proposición y principalmente reconocer las partes del mentefacto para ubicar cada concepto en el lugar indicado. Inicialmente será un proceso de dificultad para la gran mayoría y a medida del proceso lector se irá facilitando el armado. Durante los meses se irá complejizando el nivel de los textos seleccionados, con el fin de redescubrir la habilidad lectora de los educandos del Vargas Vila.

#### **Fase 3 Encuentros lúdicos en el aula con mentefactos**

### **Aplicación de las dinámicas del mentefacto en las aulas de clase**

¿De qué se trata el juego? Después del encuentro teórico se dio inicio a esta actividad lúdica de “armado mentefactos” clase a clase y por grupos se entregó el mismo párrafo a todos los estudiantes. Luego de leerlo las veces que sean necesarias, los equipos competirán entre sí. Cada uno tenía una caja con fichas las cuales corresponden al mentefacto. No solo las correctas, hay fichas acertadas y otras que no corresponden al texto. El primer grupo que tuviera el mentefacto debía lanzar un dado para sacar un turno y mostrar su armado. El juego solo se finaliza si alguno de los equipos lo armaba correctamente, de lo contrario hacían los intentos necesarios hasta lograrlo. Desde el mes de febrero a agosto se trabajó esta estrategia pedagógica con los estudiantes en miras. La idea de la lúdica en este punto refuerza la motivación de los estudiantes a participar de manera activa y aprender sin pensar en una calificación, es decir, una motivación del ser.

### **Bases para el desarrollo del juego**

Los mentefactos se aplicaron durante los meses de febrero a agosto en las aulas de clase, previos a la prueba saber 11, donde se intensificó el nivel de las lecturas, una vez estas iban culminando. Inicialmente los estudiantes tuvieron bastante dificultad en el armado, pero a medida de los encuentros se iba facilitando el proceso. Se armaron los grupos, se entregaron las cajas con sus respectivas lecturas y se dio inicio al juego. Los estudiantes debían leer y releer para extraer ideas y reorganizarlas a partir de su interpretación. Luego de cada sesión los estudiantes evaluaban el juego a través de una encuesta personalizada en la aplicación Quizziz y en las que así mismo aportaron sugerencias que permitieron enriquecer el juego, la organización y sobre todo dar cuenta de su satisfacción al encontrar otra forma de interpretar y comprender lectura de una manera más clara y explícita.

#### **Fase 4 Análisis comparativo entre los resultados de lectura en las ICFES 2022 vs 2023**

Desde la observación de los investigadores en las primeras sesiones con los estudiantes en el desarrollo del juego se evidencian cada vez más una agilidad frente al armado de los mentefactos, por lo cual, las lecturas se iban haciendo cada vez más complejas con el fin de lograr en los estudiantes nuestro objeto investigativo. No obstante, para algunos participantes fue un reto demasiado intimidante y desafiante y debieron enfrentarse a la frustración. Algunos quisieron abandonar la actividad por sus innumerables equivocaciones, pero en cada armado iban consiguiendo, pocos, pero algunos aciertos que satisfacían su esfuerzo. Para otros fue algo nuevo, pero lograron adaptarlo y dominarlo más fácilmente que otros. Según el resultado de las ICFES para el 2023 se evidencia un aumento del 7,8% en el promedio global del puntaje de los estudiantes con respecto al 2022, cifra que motiva la creación del juego de mesa como incentivo lúdico a la dinámica de armando mentefactos.

#### **Fase 5 Diseño del demo juego de mesa “Armando Mentefactos”.**

##### **- Diseño del juego de mesa**

Basándose en la experiencia realizada en el aula de clase se ponen en consideración todos los componentes del mentefacto para transformarlo en un juego de mesa para 4 participantes,. Considerado en un tamaño de 21cm x 28 cm.

Es un juego en el que los participantes encontrarán un dado y por cada equipo habrá una caja sellada. Serán 4 equipos en total. Dentro de las cajas habrá unas fichas con formas geométricas con código de color específico cada una para que los estudiantes logren saber a qué parte del mentefacto corresponde cada figura a la hora de armarlo. Cabe resaltar que en cada una de estas fichas estará escrito una parte del mentefacto. También al interior de estas cajas encontrarán tres tipos de textos que deberán resolver en el orden que el grupo considere.

Cabe aclarar que habrá dos cajas compartidas para todos los grupos, allí encontrarán: Una caja de pistas para avanzar en el juego y la otra corresponde a una caja de castigos.

Los materiales empleados en su construcción son madera MDF, cartón paja, vinilos, pinceles, papel de stiker, bisturí y silicona líquida.

Cada uno de los recuadros que encontramos en el mentefacto proposicional tiene una función determinada que va de acuerdo con la estructura del párrafo y que se ajusta exactamente para extraer y sintetizar esa información relevante que rescatamos a través de la lectura, resultado de la comprensión.

1. **Entidad 1:** ¿de quién se habla?
2. **entidad 2** ¿que se dice de ese quién?
3. **conector:** es un verbo en infinitivo que conecta la entidad 1 con la entidad 2
4. **Cromatizador 1:** complementan a la entidad 1 (opcional si se requiere)
5. **cromatizador 2:** complementa a la entidad 2 (opcional si se requiere)
6. **Proposición:** Todo el mentefacto forma una proposición y el último recuadro complementa la oración, nos da el ¿por qué o el para qué?

### **Fase 6 Construcción del demo juego de mesa “Armando Mentefactos”.**

Durante el acercamiento de los estudiantes a la metodología de los mentefactos se realizó un proceso de observación que fue determinante a la hora de planear y diseñar el juego de mesa, ya que era necesario escuchar a los estudiantes después de finalizada la actividad para así planear la estructura del demo “armando mentefactos”.

La sugerencia de los estudiantes para la construcción del juego fue la modificación de grupos en cada uno de los encuentros para trabajar y aportar colaborativamente y enriquecer su proceso de armado con los que presentaban menos dificultad. Además de solicitar un diccionario para cada uno en los diferentes juegos, debido la poca claridad en algunos conceptos y por último una

evaluación de mentefactos individual que les permitiera evidenciar su propio avance en el proceso de este proyecto.

Teniendo en cuenta esto en la construcción se optó por un prototipo de 2 tableros para



convertirlo en un juego de competencia, pero el reglamento especificaba que eran 2 jugadores por tabla para crear equipos de pares que constantemente se estuvieran apoyando.

**Figura. 1 Proceso de construcción del mentefacto**  
**Fuente. Álvarez, 2023**

### **Fase 7 Ficha técnica del prototipo del juego.**

#### **Armando Mentefactos**

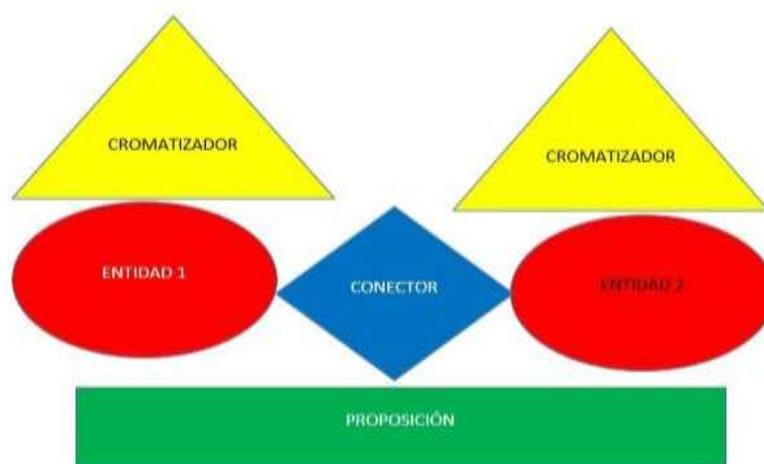
##### **Instrucciones del juego**

1. Los participantes estarán organizados en dos equipos de 2 personas cada uno y se ubicarán frente a frente.
2. A cada equipo le corresponde escoger un texto de los 4 disponibles y se le asignará un tablero sobre el cual armará su mentefacto.
3. Cada equipo debe tener la tarjeta con el mentefacto correcto correspondiente al texto que el equipo contrario escogió
4. Cada equipo contará con un minuto de tiempo en su turno y comenzará a contar después de lanzar el dado.
5. Al momento de lanzar, si el equipo saca un número impar deberá tomar una tarjeta de la caja de avance, la cual le indicará cuántas piezas puede tomar para armar el mentefacto, de lo contrario al sacar un número par, deberá ceder el turno.
6. Cuando alguno de los dos equipos tenga armado su mentefacto completamente debe decir la palabra MENTEFACTO.

7. El equipo contrario deberá revisar si es correcto el orden del mentefacto, de no ser así, el equipo deberá tomar una tarjeta de castigo que le indicará cuántas fichas devolver a la caja o si debe iniciar desde cero.

### Partes del juego

- **Caja 1:** Una por equipo, contiene cuatro fichas con cuatro textos 2 narrativos 2 informativos; las fichas que componen los mentefactos diferenciadas por códigos de forma y color.
  - **Triángulo amarillo:** cromatizador 1 y 2
  - **Óvalos rojos:** entidad 1 y 2.
  - **Rombo azul:** conector color azul.
  - **Rectángulo Verde:** proposición.



**Figura. 2** Diseño de las piezas del juego de mesa  
Fuente. Álvarez, 2023

**Nota:** Todas las fichas están revueltas para cada uno de los grupos al igual que las lecturas dentro de la misma caja, la cual podrán sacar a su elección luego de destaparla. Al respaldo de las lecturas los estudiantes tendrán una explicación breve sobre qué son e indicaciones de desarrollo de los mentefactos.

- **Caja 2 de avance:** esta caja estará abierta para los grupos allí estarán unas fichas que dicen “saca tres fichas” o “saca una” estas serán tomadas al azar después de lanzar el dado el grupo que le corresponda el turno.
- **Caja 3 de castigo:** Contiene 6 tarjetas con la descripción de castigos variados, cuando alguno de los grupos presente un error deberán sacar ficha donde pueden encontrar “devuelve todas tus ficha y comienza de nuevo” o “cede el próximo turno a un equipo”, entre otros.

**Nota:** Se sugiere un moderador por cada grupo apoyados por la docente para verificar cada mentefacto, si es necesario de releer las lecturas a nivel grupal está permitido dentro del juego las veces que el equipo considere válidas.

### 6.3. Técnicas o instrumentos:

A continuación se hace una descripción completa de los instrumentos que serán requeridos en cada fase de este proyecto de investigación.

<b>Fase /Actividad</b>	<b>Técnica o instrumento</b>	<b>Descripción</b>
<b>Fase 1 Diagnóstico</b>	Actividades lúdicas.	Se emplea para la recolección inicial con el ánimo de motivar a los estudiantes a participar y observar su desempeño teniendo en cuenta factores de tiempo.
	Encuesta	En esta se recopilarán datos precisos cuantificables sobre la el estudiante y su relación con la lectura. Se emplean herramientas virtuales
<b>Fase 2 Acercamiento de los estudiantes a la dinámica del Mentefacto</b>	Videos explicativos	A través de las herramientas audiovisuales los participantes se acercarán a la dinámica de los mentefactos.
	Mentefactos de prueba	Mentefactos de práctica para que los estudiantes conozcan todos sus componentes y el cómo se realizan.
<b>Fase 3 Encuentros lúdicos en el aula con mentefactos</b>	Actividades para construir mentefactos	En el aula de clase se realizan encuentros lúdicos con el fin de construir mentefactos de manera individual y colectiva.
<b>Fase 4 Análisis comparativo entre los resultados de lectura en las Icfes 2022 vs 2023</b>	Resultados de las ICFES	Se realiza un comparativo entre las pruebas ICFES 2022 y 2023 para analizar si hay o no incrementos a nivel institucional en los puntajes alcanzados por los estudiantes del grado 11.

<b>Fase 5 Diseño del demo juego de mesa “Armando Mentefactos”.</b>	Planeación del diseño del demo del juego de mesa	Se toman a consideración todas las partes del mentefacto para traducirlas en piezas del juego de mesa.
	Textos para el mentefacto	Se concretan los textos que se van a emplear como pieza del juego.
	Materiales	Se definen los materiales a emplear por costos, accesibilidad y resistencia
<b>Fase 6 Construcción del demo juego de mesa “Armando Mentefactos”.</b>	Prototipo del juego.	Se realizan las piezas con sus respectivos colores, textos y tamaños.
<b>Fase 7 Ficha técnica del prototipo del juego..</b>	Ficha técnica	Se realiza un manual de instrucciones y especificaciones de las piezas de Armando Mentefactos.

#### 6.4. Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

El tiempo de intervención será de aproximadamente 9 meses, algunas actividades tienen desarrollo en simultáneo, ya que si acción es complemento de la otra. A continuación se describe en la tabla 2 detalladamente los tiempo de ejecución y desarrollo de la propuesta.

#### 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	Fase 1 Diagnóstico	X	X							
2	Fase 2 Acercamiento de los estudiantes a la dinámica del Mentefacto			X	X					
3	Fase 3 Encuentros lúdicos en el aula con mentefactos.					X	X			

4	Fase 4 Análisis comparativo entre los resultados de lectura en las Icfes 2022 vs 2023								X	
5	Fase 5 Diseño del demo juego de mesa “Armando Mentefactos”.							X		
6	Fase 6 Aplicación del prototipo								X	
7	Fase 7 Presentación del prototipo del juego con su respectiva ficha técnica.									X

## **6.5. Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”**

### **Paradigma de investigación cualitativo**

Este proyecto no solo pretende transformar las prácticas educativas, sino también que haya un replanteamiento de las experiencias y formas de abarcar la lectura con los estudiantes. Partiendo de este punto como maestros y orientadores empezamos a preguntarnos ¿Qué vamos a hacer? ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que vamos a implementar frente a dicha falencia? ¿Para qué lo vamos a hacer? Como maestros en formación nos enfrentamos a diversos retos en el aula de clase en cuanto a los procesos de aprendizaje y uno de los más complejos ha sido el despertar el interés en la lectura, proceso que pueda enriquecer la interpretación de textos específicos en los estudiantes. Entonces, este proyecto nos muestra otro panorama frente a la práctica lectora,

una herramienta que exige una mayor precisión a la hora de leer y que efectivamente va a beneficiar esta habilidad en medio de un espacio ameno y de disfrute que rompa los paradigmas tradicionales de esta experiencia y se pueda constituir desde una postura no solo inspiradora para el estudiante, sino que también favorezca su proceso lector. “En consecuencia, las grandes transformaciones pedagógicas se harán cuando los maestros entendamos que somos nosotros quienes podemos impulsarlas” (Zubiría, 2023)

Estos aspectos relevantes, y otros que puedan surgir en el camino, tendrán como línea de investigación tres elementos primordiales: evaluación, aprendizaje y currículo. Esenciales en nuestro quehacer pedagógico. Además, es un enfoque que nos direcciona hacia un análisis disciplinado y riguroso en busca del objetivo de este proyecto en términos generales; constituir un proceso de formación integral y efectivo en cuanto al proceso lector de los estudiantes desde la innovación de las prácticas en el aula, teniendo en cuenta específicamente que la comprensión lectora es un pilar del aprendizaje significativo del alumnado en las distintas áreas del saber. Desde el punto vista de Julián de Zubiría “El énfasis en competencias transversales, la vinculación de los padres, la evaluación y formación de docentes y el trabajo en equipo son algunas de las claves de las reformas pedagógicas que han sacado adelante la calidad de la educación en un buen número de países del mundo”(Zubiría, 2023).

Cuando se pretende a través de un proyecto conocer e intervenir una población, es necesario descubrir en ellos sus emociones, rutinas diarias, reacciones propias, entre otras. Es decir, que debemos tener claro que los expertos en este trabajo, son esas comunidades o sociedades. En este caso, nuestros estudiantes y esta aproximación deberán manifestar conocimiento de su propio mundo. Como investigadores no debemos tratar de descubrir una realidad, sino por el contrario

captar cómo estos actores lo perciben y cómo lo comprenden. (Mejía, 2003 citado en Quintana) detecta “En la investigación Cualitativa el investigador requiere adoptar un pensamiento orientado más hacia el descubrimiento que hacía la comprobación (Mejía, 2003).

El desarrollo de este proyecto estará orientado desde un enfoque cualitativo, pues este trabajo se centra en la comprensión de una realidad, estudiada desde sus características como resultado de un proceso de construcción, no solo desde un aspecto cognitivo, sino emocional, el sentir de nuestros estudiantes a partir del espacio ameno que propicia este proyecto para una interacción placentera que desemboca en la subjetividad y la alteridad en la relación de los participantes con la lectura y con el otro. En este sentido, este procedimiento metodológico permite un abordaje más humano que permite percibir e interpretar la realidad del sujeto con la finalidad de la Investigación- acción en miras de resolver problemas y mejorar las prácticas educativas. De acuerdo, con lo planteado con Albero Quintana” En el marco de la investigación cualitativa son más pertinentes las preguntas por lo subjetivo, lo cultural o el significado individual y colectivo de realidades de diferente naturaleza. Todas estas preguntas tienen como eje la indagación desde la lógica interna de los fenómenos y realidades analizadas (Quintana, 2006)

Este trabajo de investigativo desde un enfoque cualitativo tiene aspectos inherentes, los cuales favorecen el desarrollo, tales como:

La exploración de los investigadores con el objeto de estudio en este caso la institución educativa y la población específica a intervenir (Institución Educativa José María Vargas Vila, con estudiantes de tercer grado de secundaria), de la cual suscita actividades y revisiones que se convierten en un hilo conductor de este proceso.

La focalización en este desarrollo interpretativo y el contacto con la institución, podemos asumirla como el análisis de la información recolectada, lo cual propicia la construcción de lazos

y relaciones entre los datos hallados y beneficia directamente al investigador frente a la base multidimensional que posee el objeto de estudio

La profundización conlleva el desarrollo, avance disciplinar y cualitativo de los conceptos que permiten conocer e interpretar la información con los propósitos a identificar para contrastar una realidad. (Jiménez, 2000 citado en Salgado) “El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción. La investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas” (Jiménez 2000)

#### Diseño: Investigación- Acción

El diseño metodológico de esta investigación va enfocado desde la investigación- acción, ya que los actores y protagonistas de esta investigación están viviendo un problema y a partir de su entorno natural y de este espacio que se propicia en él, es posible visibilizar las diferentes intenciones, problemas y propuestas de cada individuo. De acuerdo con Cecilia Salgado “la investigación acción tiene como finalidad resolver problemas cotidianos e inmediatos, y mejorar las prácticas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, reformas y procesos estructurales. (Salgado, 2007, P, 72)

Como agentes orientadores del proyecto investigativo tenemos la responsabilidad no solo con los actores directos de este estudio, sino con lo que cada protagonista representa junto con la institución, con el objetivo de construir humanidad, sociedad y país. Por consiguiente se toman elementos fundamentales de la investigación- acción para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano divide los diseños fundamentales de la investigación acción en dos

clases: práctico y participativo. Salgado (Creswell, 2005, P, 73). Unas de las mejores alternativas para su desarrollo efectivo, pues desde la práctica confluye una participación e interacción directa entre los individuos de esta intervención, transformando la praxis, mientras se construye conocimiento. Esta investigación pretende contribuir no solo al objeto de estudio, sino que esta se convierta en una práctica habitual en el proceso de formación dentro del aula de clases, en pro de transformar la vida propia desde una educación integral.

## 7. Encontrando respuestas

A continuación se realizara una relación de las intervenciones agrupados por categorías, lo cual permite unas representaciones observables de la realidad, basadas en Colas, Buendía y Hernández (1998, P. 185), mediante el proceso deductivo-inductivo: *“parte de un marco teórico para la conceptualización y amplitud de las categorías”*.

1. Propiciar espacios lúdicos de interacción entre pares alrededor de la lectura en la construcción de **Mentefactos Proposicionales**. (Categorías que hablan de experiencias en espacios creativos y de aprendizaje entre pares)
2. Motivar a los estudiantes hacia la participación activa en procesos innovadores de lectura que despierten su interés. ( Categorías que hablan de la autonomía, iniciativa y responsabilidad del alumno en su proceso de aprendizaje)
3. Fomentar en los estudiantes el análisis y reflexión de textos específicos desde una pedagogía conceptual y jerárquica de la información. (Categorías quedan respuesta al objetivo de investigación en torno al desempeño de comprensión lectora)

*Tabla 1. Triangulación de las sesiones e intervenciones efectuadas.*

<i>Categorías</i>	<i>Subcategorías</i>
<p><i>1. Las experiencias en espacios creativos y lúdicos superan las expectativas y se sumerge en lo inesperado y en la subjetividad de los participantes.</i></p>	<p><i>a. Vivir experiencias en espacios lúdicos entre pares, es la posibilidad de ser uno mismo; experiencia enriquecedora y significativa de cada individuo.</i></p> <p><i>b. La experiencia libera y transforma.</i></p> <p><i>c. Experiencias propias que nos vinculan en lo colectivo.</i></p> <p><i>d. Una misma experiencia puede provocar diversidad de experiencias entre los participantes.</i></p> <p><i>e. Las experiencias configuran modelos convencionales.</i></p> <p><i>f. Las experiencias colectivas retroalimentan las experiencias individuales de los partícipes.</i></p>
<p><i>2. La autonomía e interés de los participantes en las actividades, suscita logros excepcionales y significativos en las diferentes dimensiones del ser humano.</i></p>	<p><i>a. La motivación y participación autónoma impacta y configura el alma, el cuerpo y la conciencia.</i></p> <p><i>b. Las estrategias para propiciar un ambiente armónico en aula, favorecen a las posibilidades de construcción de nuevos conocimientos.</i></p> <p><i>c. El juego y la participación activa permite innovar, disfrutar y reforzar la parte creativa.</i></p> <p><i>d. Los espacios creativos y armónicos son una forma de expresión profunda del ser.</i></p> <p><i>e. El progreso intelectual significativo desde la lúdica</i></p> <p><i>f. La lúdica como herramienta posibilitadora de exploración y desarrollo de capacidades creadoras</i></p>

3. *“Armar mentefactos” representa la deconstrucción de la lectura y la exploración de habilidades creadoras.*

- a. *Puede trascender de lo individual a lo colectivo: una oportunidad de transformar la lectura.*
- b. *Estimula la interacción y retroalimentación.*
- c. *Espacio creado para promover, explorar y compartir el conocimiento.*
- d. *Desafía a las ideas y costumbres convencionales e invita a la transformación colectiva e individual.*
- e. *Representa retos del pensamiento creativo.*
- f. *Estimula y fortalece la práctica lectora.*

---

A la luz de los investigadores en el ejercicio del proyecto de investigación se evidencian realidades, resultado de analizar y organizar la información recogida de los instrumentos. Se identificaron momentos inesperados y satisfactorios en el proceso de fortalecimiento de la práctica lectora. El trabajo colaborativo entre los diferentes equipos constituidos fue enriquecedor para todos los participantes, ya que desde el trabajo colaborativo por medio del diálogo hay entrega y posibilidad de encuentro de los participantes; están atentos, curiosos y a la expectativa de cualquier oportunidad de acierto, aunque no parezca fácil y en algunas ocasiones recaigan en la frustración. Esa disposición facilitó el ejercicio, pues los promotores con sus orientaciones permitieron los aportes y los giros diversos en los encuentros, fortaleciendo el diálogo y la competencia sana entre los equipos y los participantes y abriendo la posibilidad de que las innovaciones en la experiencia lectora sean imborrables.

Por otro lado, este proyecto de intervención influyó en el ejercicio docente, pues reveló nuevas posibilidades de enseñanza que pueden convertirse en una herramienta que subsane una de las problemáticas y necesidades que se evidencian en la actualidad en el aula de clase. Una nueva herramienta didáctica que no solo puede ser aliada del docente, sino principalmente del estudiante; un instrumento que facilita el acceso a una educación de calidad con muchas probabilidades en el futuro.

En el encuentro del 06 de febrero del año 2023 de modo presencial en la institución José María Vargas Vila, se comenzó a hablar de las dificultades que ha tenido el colegio entorno al desempeño lector a nivel general, principalmente en las pruebas externas, por lo cual, se presenta el proyecto de investigación de mentefactos, mediante la unión de diversos juegos tradicionales de mesa. Se dan a conocer sus pretensiones y se procede a explicar el armado, de donde surge, quién lo originó y con qué fines. Genero bastantes inquietudes por ser algo novedoso complejo. No obstante, los estudiantes aceptaron la invitación a continuar a continuar como partícipes de este proyecto.



**Figura 3. Acercamiento al proyecto de investigación**  
**Fuente: Autor Molina, 2023**

Más allá de los hallazgos obtenidos en este proceso de construcción lo que mejor define esta primera etapa de intervención de “armando mentefactos” y lo mencionamos como primera etapa porque es un proyecto que trasciende, cuyo objetivo fue *Desarrollar una estrategia lúdica que en forma de un juego de mesa posibilite experiencias para fortalecer y motivar la comprensión lectora en los estudiantes del once grado de la Institución Educativa Distrital José María Vargas Vila*. En este camino, los aportes de los partícipes, superaron la comunidad escolar y los intereses individuales y se convirtió en una fraternidad con sueños y metas de cambio a nivel

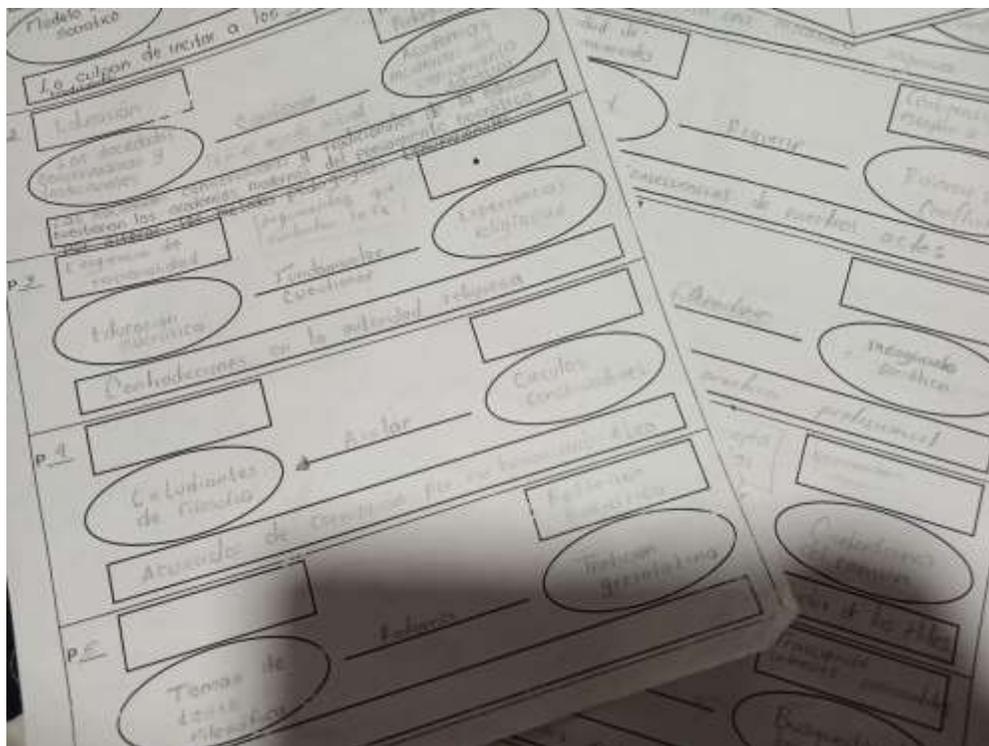
colectivo. “Armando mentefactos “fue para ellos una posibilidad tangible de aprendizaje y de marcar un giro positivo en el camino, el cual decidieron afrontar.

Los encuentros lúdicos en el aula se realizaron durante los meses de febrero a agosto fecha cercana a la aplicación de la prueba la prueba ICFES de grado 11 dentro del aula y jornada de clases. Fue un proceso lleno de muchos resultados por parte de los estudiantes. El armado de los mentefactos es una actividad que requiere de esfuerzo y concentración por parte del participante, además de leer y releer el texto para extraer y reconstruir la idea y así formar la proposición. Tal cual lo afirma Julián de Zubiría (2023), quien además es el fundador de los mentefactos y en su columna de Opinión *Lectura en papel y en pantallas*, destaca la importancia de la lectura en papel y sus innumerables aportes a la educación en el aprendizaje del educando. “*De allí que podemos afirmar que lo esencial en la educación no es la lectura, sino la relectura, la reflexión sobre el texto y la reelaboración a la que conduce, esto es el nexo entre lectura, pensamiento y aprendizaje. La ventaja del papel es que ayuda a volver atrás para revisar y reelaborar las ideas que estamos construyendo sobre este*” Para algunos fue un aprendizaje mucho más rápido y lograron adaptarse a esa nueva estrategia. Sin embargo, para otros fue frustrante y traumático el adecuarse a esta herramienta. No obstante en la conformación de equipos el trabajo colaborativo y la interacción entre pares resultó ser de gran provecho, ya que hubo un aprendizaje y retroalimentación colectiva entre los estudiantes. Una experiencia formadora y transformadora llena de sucesos inesperados, donde la subjetividad juega un papel fundamental, a pesar de los intereses en común, individuales y colectivos de los participantes. (Larrosa, 1996)



**Figura. 4 Trabajo colaborativo en el armado de mentefactos**  
**Fuente. Álvarez, 2023**

A partir de la percepción de Larrosa se puede confirmar que las experiencias dentro del aula favorecen a los cambios colectivos, siempre y cuando haya conciencia, disposición y compromiso de permitirle a esa práctica lectora en este caso, esa afectación. Darle la oportunidad a esa experiencia que se convierte en algo vivido que posibilita conmover a los partícipes y al grupo en general. Tal cual como lo permitieron los estudiantes del Vargas Vila que estuvieron motivados, disfrutando de este espacio lúdico, enriqueciendo su forma de lectura y su desempeño lector y a pesar de sus dificultades en el camino hubo un progreso intelectual en todos y cada uno de los participantes, ya que tenían una meta clara: **potenciar su nivel de lectura**. *Algunas de las lecturas utilizadas para proyecto de intervención fueron: El autoexamen de Sócrates y Un manual para ser niño de Gabriel García Márquez.*

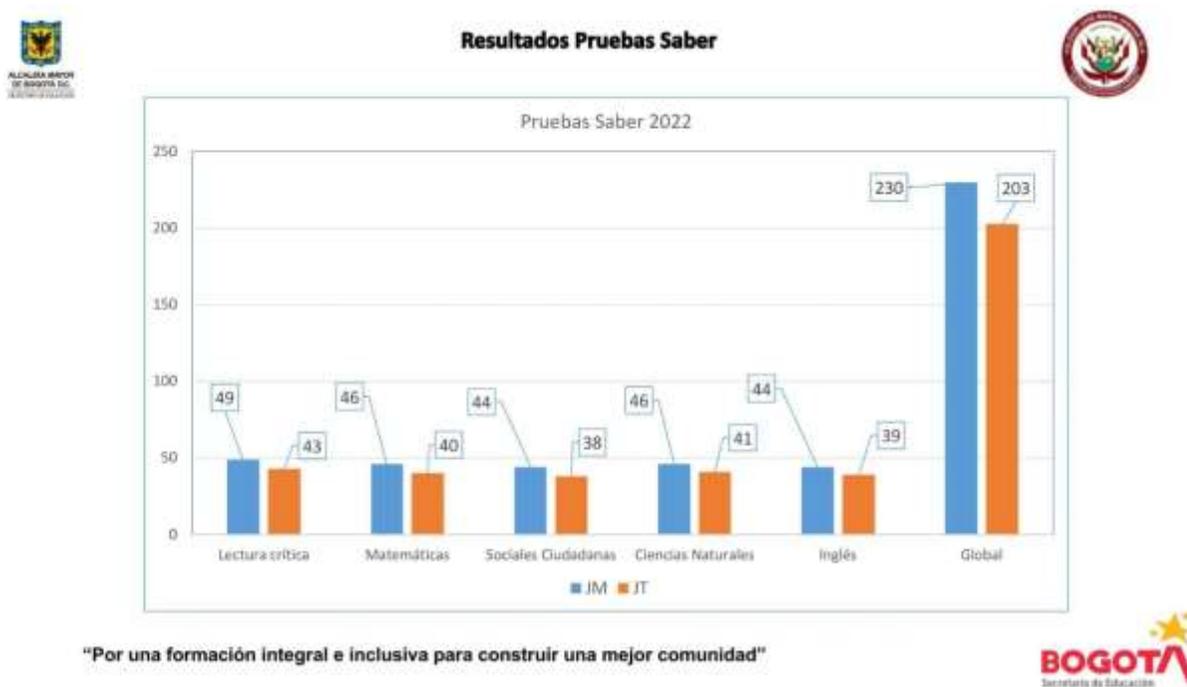


**Figura. 5 Muestreo de los formatos de los estudiantes**  
**Fuente. Molina, 2023**

Los estudiantes de grado once evidenciaron mucha más facilidad para elaborar mentefactos hubo un avance considerable durante los 7 meses de trabajo, con lo cual se concluyó una habilidad interpretativa de los textos mucho más precisa y concisa a la hora de extraer los conceptos claves que determinan la verdadera intención párrafo a párrafo, lo cual permite la comprensión global del texto y atiende a nuestro de estudio.

La forma de evaluar a los estudiantes del Vargas Vila y también como instrumento de recolección de datos fueron los resultados de la prueba saber del año 2022. Nuestro objetivo trazado desde comienzos de año y meta fijada era obtener puntajes superiores a 350 puntos por estudiante, Teniendo en cuenta que en el año anterior los estudiantes no sobrepasaban los 140 a

170 puntos por estudiante, posicionándose en el penúltimo puesto de los colegios de Colombia en cuanto a sus resultados. Recordemos...



**Figura. 6 Resultado prueba saber 2022**  
**Fuente. Bautista, 2023**

Los estudiantes de la IED José María Vargas Vila presentaron sus pruebas externas el día 13 de agosto de 2023, cronograma saber 11. Examen aproximadamente de 9 horas, dividido en dos sesiones de 4 horas y 30 minutos, desde las 7:00 de la mañana hasta las 5:00 de la tarde. Los resultados podían ser consultados por los estudiantes a partir del 11 de noviembre, lo cual reflejaría para esta investigación el impacto del proyecto y si este responde a los objetivos planteados previamente.



“Por una formación integral e inclusiva para construir una mejor comunidad”



**Figura. 7 Resultados prueba saber 2023**  
**Fuente. Bautista, 2023**

Los resultados de las pruebas ICFES dan cuenta de la solides del proceso realizado en las dinámicas de armando mentefactos como estrategia lúdica en el aula de clase, esto basados las cifras del 2023 en comparación con el año 2022, el cual en lectura crítica sube un 8% y reforzando el hecho de que la lectura crítica es transversal a las demás asignaturas, el porcentaje global se eleva en un 7,8%, dado que todas las asignaturas evaluadas en estas pruebas de estado subieron su puntaje. A continuación se presenta el comparativo de los años 2020 al 2023 donde se evidencia que el resultado obtenido en los años anteriores es inferior al obtenido este año 2023 que se realizó la intervención de armando mentefactos.



“Por una formación integral e inclusiva para construir una mejor comunidad”



**Figura .8 Comparativo prueba saber 2020-2023**  
Fuente. Bautista 2023

## 8. Conclusiones y recomendaciones

Este proyecto de investigación comenzó con un interrogante: ¿Cómo fortalecer la comprensión lectora a través del juego de mesa Armando Mentefactos en los estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa José María Vargas Vila? Con esta perspectiva, armando mentefactos, se ha suscitado la participación de los estudiantes, encaminados a la construcción colectiva de experiencias de lectura que fortalecen el desempeño lector mediante el juego educativo “armando mentefactos”.

No solo centrándonos en la parte intelectual, sino en la parte sociocultural con sus compañeros. Es una actividad en la que no solo comparten conocimientos, sino que hay una interacción y una posibilidad no solo de aprender a leer correctamente, sino que cada uno de los participantes aprendió a relacionarse con sus demás compañeros. Reto grande para los docentes

de esta institución ya que los costumbres socioculturales de los alumnos de esta población tiende a ser hostiles y este trabajo cooperativo permitió la construcción de una fraternidad no solo como grupo, sino como curso en general. Por otra parte, una de las ganancias fue la seguridad y confianza que adquirieron individualmente los participantes a través de la participación y toma de decisiones para el desarrollo del juego. Además de que exploraron una nueva forma de lectura, creativa e innovadora que permitió enriquecer su vocabulario y el manejo del lenguaje.

Un proceso constante acompañado de una metodología lúdica se convierte en un espacio motivador para la lectura y facilita el proceso de fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en los estudiantes que pertenecen a contextos más vulnerables, permitiéndoles explorar a fondo sus capacidades y ampliar sus referentes.

Las actividades basadas en la lúdica son transversales a cualquier rama del conocimiento, gracias a que no desconocen la esencia del otro y lo ven como un sujeto sentí pensante que es trazado por cotidianidades y que son estas las que le indican su grado de motivación para apropiarse de su aprendizaje.

El lenguaje del juego es universal y facilita el proceso de fortalecimiento de la lectoescritura y de este modo indirectamente impacta sobre las demás asignaturas, esto último gracias al hecho de que un estudiante que lee de manera crítica analiza e interioriza el conocimiento, no solamente lo memoriza. En evidencia todas las áreas del conocimiento de la institución educativa suben sus puntajes de manera significativa en la Institución Educativa José María Vargas Vila.

## 9. Referencias bibliográficas

- Castro, M. Castro M. (2017) *Los mentefactos en la comprensión de la información del área de CTA de los estudiantes de nivel de secundaria, Independencia*. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/5135>
- Cerezo H., & Gómez V., (2012) *Principales Corrientes Pedagógicas Modernas y Contemporáneas*. Pedagogía Conceptual [En línea] 2012, 27 (abril): [Fecha de consulta 17 febrero de 2023] Disponible en: <https://rodrigoramirez5959.wixsite.com/licenciaturadinae/referencias>
- Giraldo G., (2017) *Reflexiones En Torno A La Inteligencia Emocional, Los Procesos De Lectura Y Escritura*. Editorial Universidad Santiago de Cali, 1ª Edición Pág. 58.
- Ichpas, M. (2019) *Influencias de los mentefactos conceptuales en la capacidad de análisis de los estudiantes de cuarto grado de secundaria de Tayacaja*. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bistream/handle/20.500.12692/38233/ichpas\\_hp.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bistream/handle/20.500.12692/38233/ichpas_hp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- INFOBAE, *En Colombia, Los jóvenes tienen problemas con la comprensión lectora* [En línea] 2021, 26 (abril): [Fecha de consulta 18 de febrero 2023] Disponible en: <https://www.infobae.com/america/colombia/2021/04/26/en-colombia-los-jovenes-tiene-problemas-con-la-compresion-lectora/>
- Jiménez, C. (1997) *La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego*. Cooperativa editorial Magisterio, 1 edición, pág. 10.
- Ministerio de Educación Nacional, *Tasa de analfabetismo en Colombia a la baja* [En línea]2018, 12 (septiembre) : [Fecha de consulta: 19 de febrero de 2023] Disponible en: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/376377:Tasa-de-analfabetismo-en-Colombia-a-la->



- Salgado A. (2007) *Investigación cualitativa: Diseños, Evaluación del Rigor Metodológico y Retos*. Universidad San Martín de Porres. Librerabit: Lima (Perú) 13: 71 – 78, 2007 ISSN: 1729 – 4827. Recuperado de [file:///C:/Users/mayer/Downloads/Dialnet-InvestigacionCualitativa-2766815%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/mayer/Downloads/Dialnet-InvestigacionCualitativa-2766815%20(3).pdf)
- Solla, R., & Graterol, N. (2013) *La alteridad como puente para la trascendencia ética*. Telos, 15 (3), 400- 413 [Fecha de consulta: 20 de febrero de 2023] Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99328424008> .
- Zubiría, J, (2023) *¿Qué han hecho los países que mejoraron su educación en las últimas décadas?*, columna de opinión el espectador. Recuperado de <https://www.elspectador.com/opinion/columnistas/julian-de-zubiria-samper/que-han-hecho-los-paises-que-mejoraron-su-educacion-en-las-ultimas-decadas/>
- Zubiría, J, (2023) *Lectura en papel y en pantalla*, columna de opinión el espectador. Recuperado de [Lectura en papel y en pantallas | EL ESPECTADOR](#)
- Campoy, T. y Gómes, E. (2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. Editorial EOS. Recuperado de [http://www2.unifap.br/gtea/wpcontent/uploads/2011/10/T\\_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf](http://www2.unifap.br/gtea/wpcontent/uploads/2011/10/T_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf)
- Universidad de Zaragoza (2009) *Prácticas Grado De Psicología: Guía para la elaboración del Diario de Campo*.