

MEJORANDO LA COMPRENSIÓN DE LECTURA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES  
LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL PILAR

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

Fundación Universitaria los Libertadores

Karen Margarita Silgado Pérez y Lady Carolina Rey Ramírez

Dibulla, La Guajira. Noviembre 2017.

Copyright © 2017 por Karen Margarita Silgado Pérez y Lady Carolina Rey Ramírez. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

A Dios todopoderoso que nos proporciona las fuerzas, la sabiduría y los medios para lograr nuestras metas.

A nuestra familia, motor de nuestras vidas y el refugio con el que contamos en el alcance de nuestros logros.

A nuestros maestros y compañeros que dejaron huella en nosotras con sus enseñanzas, ejemplo y personalidad.

Los autores

## Resumen

El presente proyecto de intervención aborda el problema de la comprensión lectora de los estudiantes de grado 2° de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar ubicada en la calle 8, N°8-36 del municipio de Dibulla, La Guajira

Como objetivo general se tiene mejorar los procesos de comprensión de textos en los estudiantes por medio de estrategias lúdico-pedagógicas, particularmente el spinner, que permitan una transversalidad académica. Además, se tiene como autores que fundamentan nuestro trabajo a Ausbel, Piaget, Heimilich, Pittelman entre otros.

La investigación es de tipo cualitativo con un enfoque descriptivo, alimentó la línea institucional Pedagogías Medios y Mediaciones y la línea de la Facultad de Educación de la Fundación: pedagogías, didácticas e infancias. Como insumo importante de este trabajo se resalta el capítulo 4 que contiene la ruta de intervención pedagógica que es la herramienta lúdico-pedagógica principal para conseguir los objetivos propuestos con los estudiantes dentro del aula.

Palabras Clave: Comprensión, Textos, Lectura, Lúdica, Spinner,

### **Abstract.**

This intervention project addresses the problem of reading comprehension of 2nd grade students of the Nuestra Señora del Pilar Educational Institution located on 8th Street, N ° 8-36 of the municipality of Dibulla, La Guajira

As a general objective we have to improve the comprehension processes of texts in the students through playful-pedagogical strategies, particularly the spinner, that allow an academic transversality. In addition, we have as authors who base our work to Ausbel, Piaget, Heimilich, Pittelman among others.

The research is qualitative with a descriptive approach, fed the institutional line Media Pedagogies and Mediations and the line of the Faculty of Education of the Foundation: pedagogies, didactics and children. As an important input of this work, chapter 4 is highlighted, which contains the pedagogical intervention route, which is the main educational-pedagogical tool to achieve the objectives proposed with students in the classroom.

**Keywords:** Understanding, Texts, Reading, Play, Spinner,

## Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1. ¿Y qué pasó con la Comprensión de Lectura?.....	9
Capítulo 2. Comprendo lo que Leo y Aprendo .....	15
Capítulo 3. Fundamentando el Reto.....	27
Capítulo 4. El Reto Continúa.....	32
Capítulo 5. Conclusiones, fortaleciendo el Reto.....	52
Lista de Referencias.....	54
Anexos.....	56

**Lista de tablas**

	Pág.
Tabla 1. Actividad 1. Motívate (sensibilización).....	38
Tabla 2. Actividad 2. Motívate (creación y diseño).....	39
Tabla 3. Actividad 3. Motívate (mis metas).....	41
Tabla 4. Actividad 4. Aprende (construcción).....	43
Tabla 5. Actividad 5. Aprende (juguemos, colaborativo).....	45
Tabla 6. Actividad 6. Aprende (viajemos).....	47
Tabla 7. Actividad 7. Diviértete (lógica).....	49
Tabla 8. Actividad 8. Diviértete (Cuatro habilidades).....	50

**Lista de figuras**

Pág.

Figura 1. Esquema de Intervención Pedagógica.....	32
---	----



## Capítulo 1

### ¿Y qué pasó con la comprensión de textos?

La comprensión de textos implica no solo entender el significado de las palabras que conforman el texto que se está leyendo, más bien se refiere a la capacidad que tiene una persona para entender lo que lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con respecto a la comprensión global del texto mismo. Al tomar como referente pruebas internacionales, tal como los resultados de la prueba pisa del 2016, Colombia se encuentra en el puesto 54 de 70 con un puntaje de 425, tal prueba evalúa el desempeño de los estudiantes en ciencias, comprensión de textos y matemáticas, en el análisis de esta se puede observar el bajo nivel de desempeño de Colombia en la comprensión de textos.

En la institución educativa Nuestra Señora del Pilar, ubicada en la calle 8, N 8-36 del municipio de Dibulla, la Guajira. En los estudiantes del grado 2° de la jornada de la mañana se evidencia la falta de motivación y de interés frente a la comprensión de textos, generando desinterés en las diferentes asignaturas, sobre todo en las cuales se implementa la misma. Esta apatía se ve reflejada en el aula de clases, en la cual se observa que ellos leen pero no entienden, tienen escasez de vocabulario y conocimientos previos, son lentos a la hora de hacer inferencias frente a un texto o responder preguntas cuya respuesta se encuentra en el texto y aun peor se muestran perezosos al momento de leer. Sin embargo, tal problema no es particular de esta institución, sino un reflejo de lo que sucede con los estudiantes colombianos en cuanto a la comprensión de textos.

A nivel nacional existen desafortunadamente resultados no tan animadores, los bajos índices de los estudiantes de primaria y secundaria de comprensión lectora encienden las alarmas, Un estudio del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación Superior, Icfes, basado en una

aplicación hecha para los grados 5° y 9° en tres áreas, incluida la del lenguaje, en las pruebas Saber 2009, muestra las deficiencias de los estudiantes colombianos en el proceso de lecto-escritura. Esta situación es preocupante, pues trae consigo consecuencias nefastas.

La subdirectora de análisis y divulgación del icfes afirma:

una persona que no posee buenas competencias para leer y para comprender lo que lee, va a tener muchas dificultades tanto para ingresar a la educación superior como para tener éxito en ese escenario, tales personas van a tener problemas para desempeñar tareas que requieren innovación, desarrollo tecnológico, atender las demandas en una sociedad globalizada y altamente competitiva internacionalmente. Peor aún, señala la incapacidad lectora afecta el ejercicio de la ciudadanía, porque en la medida en que puede leer puede entender los argumentos del otro y podemos solucionar los conflictos de una manera conversada y no a la fuerza o con violencia como ocurre. (Fernández, 2015)

De esta forma, se puede afirmar que la dificultad de los niños frente a la comprensión de textos, y por tanto su desmotivación y desinterés, los malos resultados en pruebas internas y externas es un problema educativo y pedagógico que necesita atención urgente.

Con lo anteriormente dicho se observa que las causas que generan este tipo de situaciones pueden ser: la ausencia de la cultura de la lectura en la sociedad, la falta de material didáctico innovador y creativo o su poco uso, la falta de acompañamiento de los padres de familia en los procesos de aprendizaje de sus hijos, ya sea por falta de conocimiento o de interés, la escasez de estrategias lectoras dentro del aula y las infraestructuras deficientes. También podríamos hablar

del desconocimiento que tienen los estudiantes de la practicidad de la comprensión de textos, de sus aplicaciones y lo importante de su aprendizaje para tener mejores oportunidades de formación y laborales.

Tal problema conlleva efectos en los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes por los menos en tres aspectos; académico, personal y familiar. Académico, porque se presenta poco dominio de los temas y por tanto bajas calificaciones, también hay indisposición al momento de desarrollar actividades propuestas por el docente e incluso inasistencia a clases. Personal, ya que el estudiante no encuentra motivación alguna para aprender cuando nota que no comprende lo que lee y por último familiar, debido a que el estudiante no siente el apoyo de sus padres al momento de presentar bajas calificaciones, por falta de entendimiento hacia un tema o por el contrario ve que sus padres no muestran interés en el esfuerzo que el realiza por cumplir con sus responsabilidades académicas. Cabe aclarar que este aspecto a pesar de estar de la mano con lo educativo se convierte en un agente externo, ya que el docente es el principal generador de la motivación en sus estudiantes.

En consecuencia, podrían presentarse problemas convivenciales dentro del aula, verse afectadas las relaciones estudiante- docente o estudiante- estudiante, porque al no entender y por tanto no sentirse animado a participar en las actividades el estudiante podría convertirse en un distractor y desorganizador de la clase, provocando así roces entre los actantes de la misma.

Evidentemente, este problema tiene alta proyección en la vida futura del estudiante, porque su capacidad crítica, resolución de problemas y toma de decisiones guiadas por la lógica no se desarrolla a un grado apropiado, provocándoles problemas en casi todos los ámbitos de su vida, impidiéndole el alcance de sus metas, su formación como un ciudadano competente, líder, ejemplo a seguir y por tanto perjudicando su desarrollo humano.

De otro lado, es bien sabido que los estudiantes se motivan mucho cuando las actividades que se planean y realizan dentro del aula son divertidas y participativas, sobre todo las que usan juegos o artefactos modernos y seguros, de esta forma podríamos usar un juego que genere concentración y a la vez motivación en los estudiantes.

Se propone a los docentes el empleo de nuevas metodologías, que le muestren a los estudiantes lo útil, divertido y necesario de la lectura en las diferentes áreas básicas, usando herramientas lúdicas que enriquezcan el desarrollo humano del estudiante, generando así prácticas motivacionales, las cuales aportaran o contribuirán a un cambio de pensamiento frente a las diferentes clases, enseñando en distintos espacios, que se muestren abiertos y dispuestos a despertar en sus estudiantes el “gusto” por toda la comprensión de textos, sobre todo en las áreas básicas, provocando un cambio de actitud mediante la motivación intrínseca y extrínseca.

De todo lo anterior surge la pregunta: **¿Cómo fortalecer el proceso de comprensión de textos a través de estrategias lúdico-pedagógicas en los estudiantes del grado segundo en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar?** Con el fin de dirigir esta investigación se plantea como objetivo general, mejorar los procesos de comprensión de textos en los estudiantes por medio de estrategias lúdico-pedagógicas que permitan una transversalidad académica, proponiendo como objetivos específicos; determinar cuál es la principal dificultad de los estudiantes al momento de comprender y hacer inferencias a partir de la lectura de un texto. Así pues, proponer estrategias pedagógicas que conlleven a los estudiantes a una mayor comprensión de textos, mediante actividades lúdicas dirigidas, y finalmente demostrar que la lúdica es un generador de motivación para que los estudiantes potencien habilidades y destrezas en su proceso de comprensión de textos.

Con relación a lo anterior se considera viable el desarrollo de este estudio porque los tiempos, los estudiantes y por tanto la educación están en constante cambio. Todos los docentes son parte del cambio, desde las buenas prácticas de aula, desde cualquier asignatura sin perder las competencias básicas al momento de ser flexibles y así implementar estrategias pedagógicas en que los estudiantes y docentes cristalicen las necesidades educativas.

Además, la relevancia ante este planteamiento es pedagógica debido a que la solución implica un replanteamiento de las metodologías pedagógicas empleadas, para así no recaer en prácticas tradicionalistas. Por otro lado, también se tiene en cuenta el aspecto educativo, porque este busca transformar las prácticas educativas que se llevan a cabo en las instituciones a fin de concientizar a los estudiantes en su desarrollo ante el quehacer diario en sus diferentes contextos, y a su vez contribuirá a que sea un ciudadano competente.

Consecuente, el aporte de este ante la situación planteada es crear un módulo en donde se encuentren actividades lúdicas con relación al fortalecimiento de la comprensión de textos, el saber hacer y poner en contexto las temáticas que abordan las diferentes áreas académicas en estudiantes de grado segundo de básica primaria. Y así, incentivar en los estudiantes la creatividad mediante la creación de sus propios juegos lúdicos, realizar charlas de motivación que le muestren a los estudiantes la utilidad y divertido de la comprensión lectora, incentivar el buen trato y la comunicación asertiva estudiante- docente, estudiante-estudiante.

Finalmente, se considera que en el aspecto pedagógico habrá enriquecimiento como profesionales y concientización con el fin de realizar un cambio más reflexivo ante el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, esto será posible mediante la aplicación de estrategias innovadoras y actividades que faciliten la comprensión de textos y demostrar que todo lo aplicado se ve reflejado en los cambios actitudinales y procedimentales de los estudiantes y en el

mejoramiento de resultados en diferentes tipos de pruebas ya sean institucionales o a nivel nacional.

## Capítulo 2

### Comprendo lo que leo y aprendo

El proyecto se trabaja en la Institución Educativa Urbana Nuestra Señora del Pilar creada mediante decreto N° 264 del 2002, se encuentra ubicada en la cabecera municipal del municipio de Dibulla, en la calle 8 N° 8-36, de naturaleza oficial y de carácter mixto; ofrece educación formal en los niveles de preescolar, básica y media.

Esta institución atiende una población variada, compuesta de estudiantes pertenecientes al casco urbano y también a comunidades indígenas, tales como los Wayuu, Kogis y Aruacos. Por su excelente ubicación geográfica, Dibulla es un pueblo de pescadores y agricultores, razón por la cual la mayoría de los padres de los padres de familia se dedican a estas labores. Esta población es bastante alegre y observadora de sus tradiciones de esta manera en esta institución la parte cultural es relevante y característica de su filosofía.

La ubicación de la institución es privilegiada por estar en la cabecera municipal, recibe constantes aportes tanto de las secretarías municipales, como departamentales, es así, que se cuenta con una buena dotación en cuanto a la estructura, herramientas tecnológicas y deportivas.

La filosofía de la institución tiene como objetivo contribuir a la formación, no solo de saberes sino de preparación hacia una cultura de valores, que generen respeto por la vida, tolerancia, solidaridad, comunicación, integración, decisión, cuidado del entorno y de sí mismo y elevar los niveles de autoestima en los estudiantes. Por tanto, los maestros se esfuerzan por trabajar en pro de lograr este objetivo cumpliendo la misión que orienta todos sus esfuerzos en la formación integral y armónica de los estudiantes capaces de construir su propio proyecto de vida, bajo los lineamientos de la convivencia, la tolerancia y el respeto por los demás.

Teniendo en cuenta la denominación del proyecto educativo institucional (PEI) la formación integral con base en la cultura del amor, la visión de la institución es desarrollar las capacidades físicas e intelectuales a través de herramientas conceptuales orientadas hacia una formación y educación que desarrolle en los estudiantes amor de sí mismo y por su entorno, la creatividad y el liderazgo.

Resulta interesante que la misión de esta institución contemple el desarrollo de las habilidades en la lógica (desarrollo del pensamiento lógico) y la lectura, la comprensión, el análisis y la crítica (lectoescritura). De esta manera es coherente ejecutar proyectos que eleven estas habilidades y que por tanto contribuyan al cumplimiento del PEI, misión y visión de la institución.

Se consultaron algunas propuestas relacionadas con la lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión de lectura, encontrando interesantes las siguientes:

Título: Fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de segundo y cuarto grado de la Básica Primaria de la Institución Educativa La Anunciación de Santiago de Cali

Autores: Arango Márquez Martha Lucia, Sterling Gómez Luz Stella, Vanegas Julio, Nuris; 2015

Palabras clave: Aprendizaje significativo, Lúdica

Resumen: Esta investigación describe y trabaja estrategias lúdicas y creativas de enseñanza empleadas por docentes para el desarrollo del proceso de lectura comprensiva en los grados segundo y cuarto de la IELA (Institución Educativa la Anunciación); fortaleciendo las competencias, generando el disfrute, goce, satisfacción por la lectura. Se retoman fundamentos conceptuales como los de AUSBEL, BRUNER, GARDNER como referentes de aprendizajes significativos.

Título: Una mirada a la lectoescritura desde la lúdica



Autor: Calderón Pinto Diana María, Torres Montaña María De Los Ángeles, Flórez

Vergara Oscar Javier; 2015

Palabras clave: Pedagogía de la lúdica, Lectoescritura

Resumen: El trabajo de investigación presentado aborda el tema de la lectura, como un elemento central del proceso de aprendizaje de los niños y niñas de grado transición del Jardín Mundo Mágico A, B, C... de la localidad 12 de Octubre de Barrios Unidos de la ciudad de Bogotá. Su objetivo general se centró en fortalecer los procesos de lectura de los estudiantes de grado transición de la institución en mención, a partir de una propuesta de intervención pedagógica centrada en la lúdica y fundamentada en los planteamientos de lectoescritura de Juan Carlos Negret (2000) quien adoptó los estudios realizados por Emilia Ferreiro (2001). El estudio es de tipo cualitativo con un enfoque descriptivo, el cual alimentó la línea institucional Pedagogías Medios y Mediaciones y la línea de la Facultad de Educación de la Fundación: pedagogías, didácticas e infancias. Como resultado final del proceso investigativo, se destaca el capítulo IV de este documento, donde se estipula de manera específica la ruta de intervención propuesta para fortalecer el proceso de lectura de los niños y niñas a través de la LÚDICA.

Título: El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil

Autor: Herrera Linares, Luz Ángela; 2016

Palabras clave: Juego, aprendizaje, estadística, enseñanza, aprendizaje

Resumen: Con este planteamiento se pretende tener una visión más amplia del juego como elemento fundamental en el aprendizaje de niños, obteniendo beneficios, como el estímulo de la creatividad, la memoria, la sensibilidad y contribuyendo a una mejor convivencia en su entorno social. El juego es el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior, por medio del juego, el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir, el niño crece a través del juego y se prepara para el futuro, a través del juego el niño expresa sus deseos,

temores, fantasías y conflictos, así como la percepción que tienen de sí mismo y de otras personas y en general del mundo que lo rodea. El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen.

Título: Fortalecimiento del proceso de lectura a través de estrategias lúdico-pedagógicas en los estudiantes del grado primero de la institución educativa liceo Quindío sede Andrés bello del municipio de Salento

Autor: Echeverry González, Martha Rosa, Peña Jiménez, Rosa Elena, Rodríguez Naranjo, Carlos Alberto; 2016

Palabras clave: pedagogía, lúdica, aprendizaje, lectura.

Resumen: Esta investigación adopta como modalidad la investigación acción-participativa, desde la visión de J. Eliot; así mismo, plantea el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas en “El proyecto lúdico pedagógico de aula” desde el enfoque del aprendizaje significativo. Orientada al fortalecimiento del proceso de lectura, en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Liceo Quindío Sede Andrés Bello del Municipio de Salento.

Para ello, inicialmente, toma como marco central de referencia desde la temática, la lúdica y la pedagogía, en cada una de sus etapas y fases de desarrollo, el enfoque de aprendizaje significativo de David Ausubel; igualmente, aborda el proceso de lectura de Kenneth Goodman.

Consecutivamente, para el diseño y ejecución del plan de intervención recurre a la estrategia de lectura de Isabel Solé; finalmente, una vez aplicada la estrategia didáctica y analizados los resultados obtenidos a través del registro en el diario de campo, se evaluará el impacto de la estrategia pedagógica.

Título: La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del Municipio de Bello - Antioquia

Autor: Correa Arboleda, Adriana María, Londoño Hernández, Lucrecia del Carmen; 2017

Palabras clave: Lectoescritura, Lúdica, Pedagogía

Resumen: El presente trabajo trata de desarrollar una propuesta educativa que mejore el proceso de la lectura y la escritura en los niños de segundo grado de la Institución Educativa La Gabriela, en el municipio de Bello Antioquia. Para ello en principio se plantearon unos objetivos que fueron el hilo conductor de la investigación y que posibilitaron la identificación de situaciones en ese contexto, tales como: identificación de un entorno anómalo, con hogares disfuncionales y el poco acompañamiento de sus padres en los procesos educativos. También se indaga teóricamente sobre las políticas de lectura y escritura que posee la institución a través del dialogo con los profesores que tiene a cargo esta actividad.

Entendiendo que el aprendizaje se puede definir como el cambio relativamente permanente en el comportamiento que ocurre gracias a la experiencia, esta actividad de la cognición humana ha sido estudiada desde diferentes puntos de vista, en la antigüedad preocupaba a los pedagogos la pregunta ¿Qué se debe enseñar al estudiante? Llegando así al famoso tradicionalismo, una enseñanza basada puramente en la memorización del conocimiento. Sin embargo, la escuela nueva ha obligado a que se piense en otra pregunta, ¿Cómo aprende el estudiante? Obligando así a pensar no solo en el objeto de aprendizaje sino en el sujeto. Creando entonces, la necesidad de establecer nuevas teorías de aprendizaje.

Ausbel con su teoría del aprendizaje significativo afirma con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia. La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y

únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los estudiantes comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente".

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva. El aprendizaje mecánico, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsensores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre-existentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, [cuando], "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo" (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga)... (Ausubel, 1983: 37).

Ausbel distingue tres tipos de aprendizaje significativo, los cuales aportan mucho a nuestro trabajo: Aprendizaje de representaciones, aprendizaje de concepto y aprendizaje de proposiciones. El aprendizaje por representaciones es el más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento.

En el aprendizaje de conceptos se considera que los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

Con respecto al aprendizaje de proposiciones Ausbel afirma que va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Piaget y la escuela de Ginebra como teoría psicológica cognitiva- genética, estudia el que es y el funcionamiento de la estructura interna del ser la cual la consideran mediadora en el proceso de aprendizaje. Afirma que las estructuras iniciales condicionan el aprendizaje, el aprendizaje provoca la modificación y transformación de las estructuras iniciales, que al mismo tiempo, una vez modificadas, permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor riqueza y complejidad, Las estructuras internas (cognitivas) se determinan por la genética y también por el intercambio. Los movimientos que explican todo proceso de construcción genética son la asimilación y la acomodación.

Con Piaget adquieren nuevas dimensiones todos los procesos cognitivos, la percepción, la representación simbólica y la imaginación, llevan implícito un componente de actividad física, fisiológica o mental, en todas estas tareas hay una participación activa del sujeto en los diferentes procesos: exploración, selección, combinación y organización de informaciones, Mostrando así lo indispensable de la actividad orientada y organizada, no de una arbitraria, ciega y sin sentido.

“No existe estructura alguna (cognición) sin un elemento activador (motivación) y viceversa, la motivación esta siempre conectada con un nivel estructural (cognitivo) determinado.”  
(Piaget. 1970)

Este proyecto se basa en la corriente constructivista, la cual privilegia las experiencias previas, buscando así que el conocimiento no se reproduzca sino que se construya, la teoría constructivista entiende el aprendizaje como un proceso interno inobservable en lo inmediato, que compromete toda la actividad cognitiva del sujeto cuyo objetivo es construir un significado, para este la escuela debe promover un aprendizaje significativo, donde el estudiante debe elaborar, interpretar y dar sentido a la información y así construir su propio conocimiento.

De ahí que, la teoría de Vygotsky implica para la lectura que se debe procurar que el estudiante realmente haya logrado traspasar al plano intrapersonal lo que ha aprendido socialmente

(desde el plano interpersonal, culturalmente mediado) en clases, es decir, que su constructo de comprensión lectora sea el correcto, o que los constructos sobre cada concepto o sub-proceso de la lectura estén bien adquiridos. Esto implica que la lectura debe ser una actividad de enseñanza continua, que refuerce diferentes aspectos del proceso lector, que dé oportunidades de lectura de diferentes tipos de textos y géneros textuales; en suma, que sea un proceso de nunca acabar en la sala de clases.

A través del tiempo se han realizado varios proyectos investigativos buscando romper el esquema tradicionalista, el cual implica que ya no se enseñara técnicas aisladas de comprensión y que se dejará de comprobar la comprensión lectora tal como se ha venido enseñando. En otras palabras, no limitar al estudiante a solo contestar preguntas después de una lectura literal y por último corregir las respuestas; leer en voz alta o leer siempre solo, en silencio y con la misma herramienta: un libro.

Heimlich y Pittelman (1991), afirman que la comprensión lectora ha dejado de ser “un simple desciframiento del sentido de una página impresa”.

Visto de esta forma, este trabajo busca emplear actividades lúdicas para fortalecer la comprensión de lectura con la intención de abrir las puertas al goce, la expresividad y a una gran satisfacción para el estudiante, es decir, que estimula la creatividad del aprendizaje, ya que no sólo habría comprensión de lectura por medio de un libro sino generar una relación positiva ante muchas más herramientas que motiven al estudiante a interactuar con la lectura y además la correlación de las actividades escritas con la comprensión.

Pero ¿De qué depende la comprensión? Este depende del conocimiento previo que el lector tenga sobre el tema, es decir, los lectores son capaces de dar predicciones ante el final de una historia, un libro, la lógica de un tema y así llegar a cuál será su significado. Y ¿Qué es la lectura? La lectura es una actividad que atraviesa todas las prácticas sociales, está presente en todas las

facetas educativas, en los entornos familiares, laborales... dicho de otra manera es cuasi omnipresente.

De acuerdo con Cassany:

Leer es un proceso de comprensión que involucra tres dimensiones: una lingüística, una psicolingüística y una sociocultural. En la primera, el lector recupera los significados de las unidades textuales (palabras, colores, formas, etc.). En la dimensión psicolingüística, el lector construye el sentido del texto: "va más allá de las palabras". Esta actividad consiste en aportar conocimientos, hacer inferencias, formular, verificar y reformular hipótesis. Finalmente, el lector contextualiza el texto a fin de entender las condiciones socio-históricas que le dieron origen (lugar, autor, época, situación social, económica, cultural y política). A partir de esto, se crean acuerdos, puntos intermedios o desacuerdos con el texto, y por ende, con su autor. (Cassany, 2006)

Cabe considerar, por otra parte la lúdica, la cual contribuye en el desarrollo de hábitos y habilidades dentro de las aulas, así mismo como lo plantea Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

"¡El Juego es el disfraz del Aprendizaje, un disfraz libre, divertido y transparente, que no pretende ocultar nada, más bien enseñar todo!" (Ernesto Yturralde).

Con el objeto de generar espacios lúdicos que ayuden a fortalecer el proceso de comprensión de textos, en este caso el texto descriptivo a través de estrategias lúdico-pedagógicas



se implementa el Fidget Spinner; este fue inventado hace más de dos décadas por la ingeniera química Catherine Heitinger para ayudar en la concentración y aliviar el estrés de los niños con autismo o trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). De hecho, las cajas de estos juguetes lo promocionan así, como un producto infantil contra el estrés y la depresión.

Su mecanismo es simple, al igual que su método. Un pequeño objeto -que cabe en la palma de la mano- compuesto por tres aros unidos entre sí. En el centro, otro círculo hace las veces de eje giratorio. El juguete gira hasta alcanzar la mayor velocidad.

Continuando con este capítulo se hace necesario señalar el aspecto legal, así pues, en la Constitución Política de Colombia encontramos Derecho a la Educación: el artículo 67 que dice: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”.

Ley General de Educación 115 de febrero 8 de 1994 en su artículo 21 resaltamos entre sus objetivos específicos los siguientes literales:

c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;

d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;

e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos

Por otra parte el decreto 1860 de agosto 3 de 1994, resolución 2343 de 1996 y los estándares los cuales buscan que los estudiantes analicen y asocien la información presente en el texto con los conocimientos previos que ellos poseen producto de la interacción con el contexto.

### Capítulo 3

#### Fundamentando el reto

La presente investigación es de tipo cualitativo con un enfoque descriptivo el cual busca:

La comprensión e interpretación de la realidad humana social con un interés práctico, es decir con el propósito de ubicar y orientar la acción humana y su realidad subjetiva. Se quiere llegar a comprender la singularidad de las personas y de las comunidades, dentro de su propio marco de referencia y contexto histórico- cultural. (Martínez, 2011, p12)

Consecuentemente se busca describir, interpretar y reflexionar en el contexto pedagógico y educativo en el que se desenvuelven los estudiantes, entender el porqué de su desmotivación y desinterés frente a la comprensión de textos. En esta investigación cualitativa se usaran procedimientos tales como la participación directa de los sujetos, la observación, el diario de campo y entrevistas.

Por otro lado, en esta investigación podemos tomar algunos aspectos de la investigación etnográfica, pues se quiere describir las prácticas y características de un grupo de personas, las cuales se desenvuelven en un contexto sociocultural concreto. La investigación etnográfica implica la observación del investigador durante el periodo de tiempo en el que se encuentra en contacto directo con el grupo a estudiar. Martínez (2011) afirma: “Desde hace mucho tiempo se ha concebido la investigación etnográfica como el tipo de investigación que describe e interpreta las realidades investigadas y observadas desde el punto de vista conceptual de sus protagonistas”

Resulta apropiado tener en cuenta el aspecto etnográfico debido a que durante este proyecto no solo se observa, sino que el docente se mantiene en relación constante con los estudiantes, esto con el fin de analizar el contexto educativo, familiar y social en el que se desenvuelven, entender las razones y la forma más apropiada de corregir aquellas causas de su desmotivación, a la vez que se fortalece la comprensión de textos en ellos. Teniendo en cuenta que el problema abordado podría tener como consecuencias dificultades convivenciales dentro y fuera del aula este tipo de estudio resulta idóneo.

El enfoque de la presente investigación es descriptivo toda vez que busca describir situaciones y eventos, es decir como es y se manifiesta determinado fenómeno. Dankhe (1986) explica: los estudios descriptivos busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Como menciona Selltiz (1965), los estudios descriptivos se centran en medir con la mayor precisión posible. En este estudio describe y por ende se miden diferentes aspectos del problema, por tanto se hace necesario escoger cuales de esos aspectos se medirán y describirlas de manera independiente.

Coherentemente con lo anterior, se pretende describir diferentes aspectos del problema educativo y pedagógico en cuestión y como ya se dijo medirlos, algunos de estos aspectos son: ¿Cuáles son causas de las desmotivación?, ¿De qué forma se manifiesta en el aula y fuera de ella tal falta de interés?, ¿Cómo participa el contexto familiar en tal situación?, ¿Qué estrategias lúdicas se pueden implementar en el aula por parte del docente para minimizar el impacto negativo de este problema?

Por otro lado, la línea de investigación de la Fundación Universitaria los Libertadores es pedagogía de medios y mediaciones, la cual es de gran utilidad ya que: reconoce las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica

educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. (Raul Infante Acevedo, 2009, p16)

Particularmente la línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación es; pedagogía, didácticas e infancias en la cual está enmarcada el presente trabajo. Pedagogía, porque es la disciplina fundante de esta Facultad, esto resulta pertinente teniendo en cuenta que el contexto mundial tiene incidencia directa en los contextos educativos en el que nos desenvolvemos exige un cambio y transformación de la manera de ver y transmitir los conocimientos y habilidades, es decir de educar. Didáctica ya que es inherente a la pedagogía y se convierten juntas en la principal herramienta para pensar y por ultimo su objeto de estudio las infancias contemporáneas, puesto que:

Los niños y niñas de hoy crecen y construyen sus proyectos de vida en plena era digital, los medios de comunicación, la revolución informática, la formación ciudadana entre otros aspectos que se constituyen en el contexto académico y formativo pero, también, social y político en el cual la pedagogía y la didáctica deben pensar las múltiples infancias presentes en la sociedad. (Raúl Infante Acevedo, 2009,p6).

Consecuentemente con lo anterior, la presente investigación tiene en cuenta estos tres aspectos fundamentales de la línea de la facultad, puesto que busca promover prácticas pedagógicas lúdicas y atinadas con el fin de motivar a los estudiantes de grado 2° de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, los cuales son niños entre 7 y 12 años.

En este mismo orden de ideas, la población de la investigación actual son los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, la cual está ubicada en la cabecera del municipio de Dibulla, en la calle 8 N° 8-36, de naturaleza oficial y carácter mixto. La muestra serán los alumnos del grado 2° de la mañana, el cual está conformado por 25 niños y niñas, cuyas edades oscilan entre 7 y 12 años.

Como ya se dijo anteriormente, los instrumentos que se usan en esta investigación son; la participación directa de los sujetos, la observación participativa, el diario de campo y la entrevista. Esto teniendo en cuenta que la recolección de datos en un estudio cualitativo tiene lugar en los ambientes naturales y cotidianos de los sujetos o participantes.

La observación cualitativa debe entenderse de manera correcta. Puesto que:

No es mera contemplación ("sentarse a ver el mundo y tomar notas"); nada de eso, implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones." (Sampieri, p587)

Así las cosas, durante la ejecución de este proyecto el docente es parte activa del proceso, observa las prácticas, actitudes y aptitudes de los estudiantes, buscando encontrar por qué y cómo se manifiesta la desmotivación en los estudiantes. Es importante que el docente sea aceptado por los estudiantes, que estos le tomen confianza y respeto, convirtiéndose en amigo de ellos, ya que deberá captar lo más que pueda los detalles que le darán los insumos para su investigación, el docente puede tomar notas cada vez que se encuentre con los estudiantes, ya que estas le servirán como diario de campo en el posterior análisis de los datos. Estas notas deben ser abreviadas, esquemáticas, concretas y situacionales.

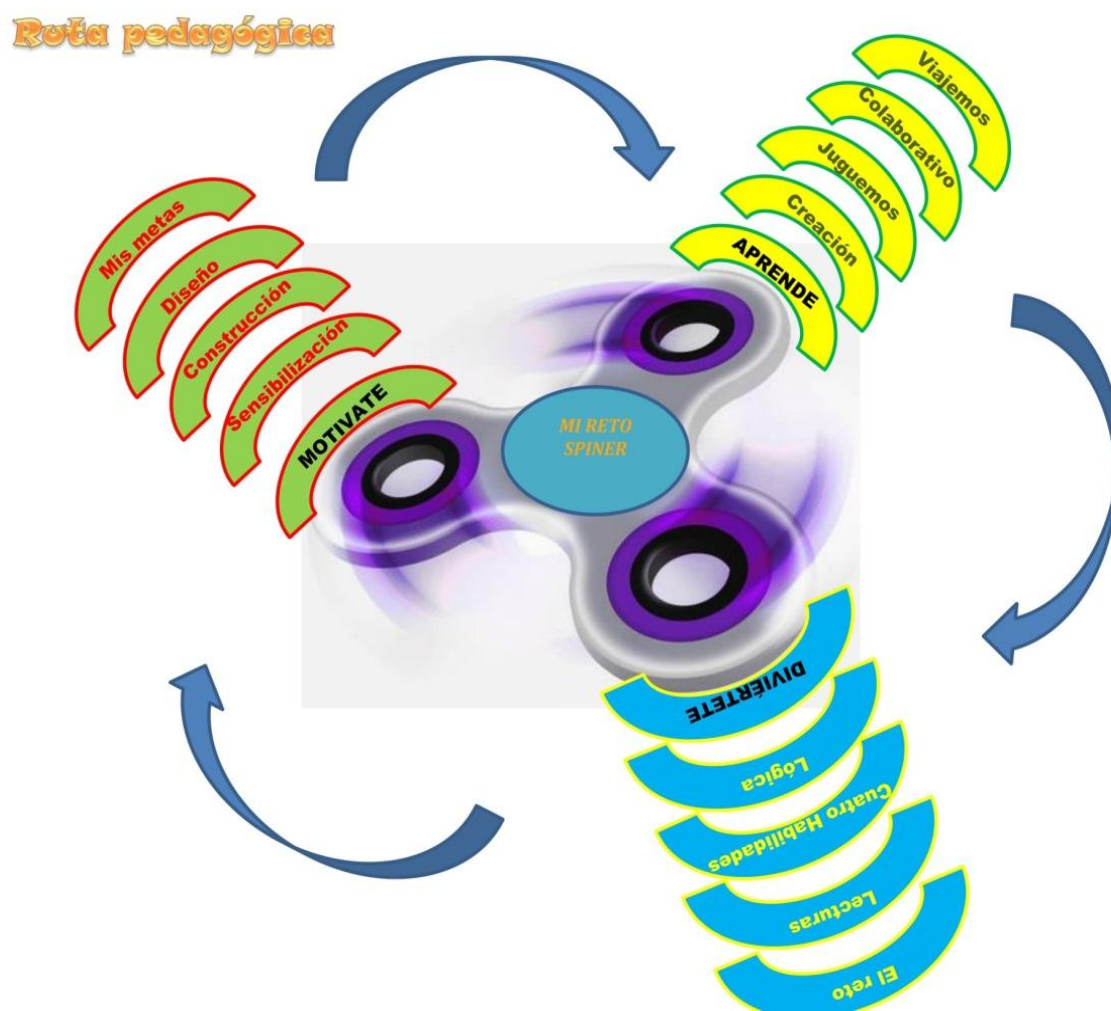
Otra técnica que es complementada con la observación participativa es la entrevista, que de acuerdo a esta investigación debe ser un dialogo coloquial o entrevista semiestructurada entre el investigador y el entrevistado, no es estandarizada, ni directiva, más bien es flexible, dinámica y libre, el entrevistador debe comportarse como un oyente benévolo, con una mente abierta y reflexiva, nunca mostrando desaprobación en lo que dice el entrevistado, ni interrumpiéndolo y mucho menos juzgando lo que este dice. Con respecto a las preguntas que se utilizaran en la entrevista es importante rescatar lo que dice Martínez, (1998): “El entrevistador presentara todos los aspectos que quiera explorar en la investigación, agrupados en una serie de preguntas generales y en forma de temas, elegidos previamente bien pensados y ordenados de acuerdo con la importancia o relevancia de la investigación.”

En este orden de ideas en la presente investigación el docente que es el investigador, entrevistará a las personas que hacen parte del contexto en que se desenvuelven los estudiantes (padres de familia, docente, coordinadora académica) y a estos mismos, será un dialogo asertivo, una conversación libre en la que buscamos sumergirnos en el contexto de estas personas, entender sus motivaciones, miedos, actitudes, intenciones y aspiraciones esto con el fin de extraer el que, el porqué y el cómo de las dificultades escolares de los estudiantes.

## Capítulo 4

### El reto continua

Figura1: Esquema de intervención pedagógica



Fuente: Elaboración propia, 2017



El proyecto jugando, jugando mis habilidades voy mejorando está encaminado a motivar y aumentar el interés por la comprensión de lectura y las matemáticas de los estudiantes del Grado 2° de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar. Al analizar las actitudes y resultados académicos de estos se nota apatía y desentendimiento de las temáticas tratadas. Teniendo en cuenta que el docente es el encargado de generar estrategias pedagógicas que causen impacto y un cambio de actitud en sus alumnos se tomó la iniciativa de ejecutar tal proyecto lúdico, el cual debe tener inmerso un contexto de aprendizaje apropiado y coherente con lo que se quiere lograr.

Es innegable lo importante que son las prácticas de aula propuestas y efectuadas por el maestro, resulta apropiada la afirmación:

El docente tiene como tarea identificar las necesidades del estudiante a la hora de compartir los temas, además es necesario analizar los objetivos institucionales e investigar acerca de: edades, intereses, nivel académico; esto permitirá analizar las realidades particulares y así el docente podrá establecer qué clase de herramientas didácticas puede usar para desarrollar una buena práctica educativa en el contexto en que se desenvuelva. Martha Luz Arias. (2017)

Tal intervención pedagógica está íntimamente ligada a lo lúdico, resulta interesante y oportuno lo que afirma un estudioso de la lúdica, Carlos Alberto Jiménez V:

la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Por otro lado, al hablar de la relación entre el juego y el aprendizaje Platón mencionó: “Puede aprender más de un individuo, durante una hora de juego, que en un año de conversación”.

Ernesto Yturalde comenta:

"Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje"

Dada entonces la importancia de la lúdica y el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje hemos diseñado una serie de actividades agrupadas por etapas que junto con el spinner un juego que por ser novedoso y popular motivará y divertirá a los estudiantes a la vez que potencia las habilidades de comprensión de lectura y de lógica- Matemática en ellos, logrando así el objetivo de nuestro proyecto.

El Spinner es un objeto que está en constante movimiento, útil para desarrollar la motricidad, mejorar la concentración y eliminar el estrés. Por eso se considera apropiado llamar a esta ruta de intervención: Mi reto Spinner, compuesto por tres etapas y cada una de ellas conformada por cuatro momentos, los cuales contienen actividades planeadas y definidas, la figura 1. Esquema de intervención pedagógica.

Etapa 1(Motívate). Durante esta etapa se proporcionan a los alumnos herramientas eficaces para generar en ellos ganas por aprender, generando motivación tanto intrínseca como extrínseca, esta etapa la componen los siguientes momentos:

Sensibilización: Usando herramientas tecnológicas tales como videos y audios el maestro muestra a los estudiantes el spinner en sus diversos modelos, los usos y beneficios que proporciona el uso de este. Además lleva el spinner al aula y muestra cómo usarlo, se le presta a los estudiantes para que aprendan a usarlo de varias formas y generar el deseo de tenerlo consigo.

Creación y diseño: Diseño de la parte interna de la libreta individual (Mi libreta spinner), la cual estará compuesta en su interior por hojas decoradas por spinners y con un reto propuesto

inicialmente por el maestro, el que a su vez será como un diario de campo, esta tendrá un diseño y nombre propio de acuerdo a la creatividad de cada uno de los estudiantes.

Mis metas: durante esta actividad los estudiantes determinaran que metas quieren lograr cada uno de ellos durante la ejecución del proyecto, no perdiendo de vista la potencialización de las habilidades de comprensión y lógica- matemática.

Etapa 2 (Aprende). Esta etapa es parte importante del proyecto ya que durante esta el maestro propondrá a los estudiantes actividades que tienen como fin mejorar su aprendizaje, especialmente la comprensión de textos y aquellas que desarrollan el pensamiento lógico-matemático. Teniendo en cuenta que este proyecto en cada etapa busca sensibilizar a los estudiantes mediante una actividad propuesta

Construcción: los estudiantes con la ayuda del maestro construirán su propio spinner. Esta actividad estará acompañada al inicio de un video que dará las instrucciones sobre cómo crearlo.

Juguemos: El maestro propone diversos tipos de retos a los estudiantes usando el spinner. Un ejemplo de un reto que se consignará en la libreta es mientras en una mano tu spinner da vueltas descubre que numero hace falta en la secuencia, otro ejemplo es: con cada una de las iniciales de la palabra spinner construye una oración con sentido que describa alguna característica de él.

Colaborativo: El trabajo colaborativo es esencial para superar los retos y aprender del otro. Por tanto se propondrán actividades grupales, en las que cada estudiante tenga un rol definido y que en equipo alcancen la meta. Generando así la sana competencia y el respeto por el otro. Ejemplo de un reto grupal: Mientras el spinner da vueltas en la mano de tu pareja, cual es el máximo de adiciones y sustracciones que puedes resolver. Gana la pareja que más adiciones y sustracciones correctas resuelva.

Viajemos: Los estudiantes llevarán a casa su libreta individual para redactar junto con sus padres una historia entorno al spinner, se exigirá una historia de mínimo tres párrafos, que sea coherente y con sentido, llena de creatividad e imaginación.

Etapa 3 (Diviértete). Etapa en la que el estudiante demostrará toda su imaginación y creatividad, diseñando sus propios retos y compartiéndolos con sus compañeros, todo esto en un ambiente libre, dinámico, divertido pero a la vez propicio para el aprendizaje.

Lógica: Los estudiantes siguiendo las indicaciones del maestro tendrán la oportunidad de proponer y construir retos lógicos- Matemáticos cuya realización exija el uso del spinner, tales retos se ejecutaran en la misma clase y se irán consignando en la libreta individual

Cuatro habilidades: Fortalecer las habilidades de lectura, escritura, escucha y habla de los estudiantes a través de actividades en las que la libreta individual se intercambie entre ellos y puedan leer, analizar y realizar los retos de sus compañeros, algo así como viajando con el spinner empleando el texto descriptivo.

Lectura: Los estudiantes siguiendo las indicaciones del maestro tendrán la oportunidad de proponer y construir retos de lecto- escritura cuya realización exija el uso del spinner, tales retos se ejecutaran en la misma clase y se irán consignando en la libreta individual.

El reto: Realizar retos grupales, competencias y concursos con el spinner proyectados a toda la comunidad educativa, generando así un impacto fuera del aula de este proyecto.

Cabe destacar que las etapas de esta ruta de intervención no se trabajan de forma vertical, es decir en un orden determinado, sino que se transversalizan los momentos entre sí a lo largo de la ejecución del proyecto, es decir se ejecutan de forma giratoria como es el caso del movimiento de un spinner.

Con lo anteriormente dicho y siguiendo con la ruta pedagógica se presenta a continuación las actividades planteadas para cada etapa:

Tabla 1. Actividad 1. Motívate (sensibilización)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Determinar el nivel de interés de los estudiantes para la implementación del spinner en un ambiente de aprendizaje.	<p>En primera instancia se les proyecta a los estudiantes un video de cómo se puede dibujar de manera divertida un spinner, mientras la docente les cuenta la historia del spinner, cuando, como dónde y para que de este juguete.</p> <p>A continuación se lleva un spinner de muestra, este con el fin de que ellos interactúen con él, y así por medio de un foro expresen sus emociones, pensamientos y sobre todo que opinan de emplearlo para mejorar la atención y su comprensión de lectura. En cada intervención de los estudiantes la docente actuara como una periodista, es decir, con un micrófono y una cámara (elaborada material reciclable) se acercara a ellos como si los estuviera entrevistando. Así los estudiantes se sentirán posiblemente en un ambiente diferente al habitual.</p>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente.	Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Computador.</li> <li>▪ Video beam.</li> <li>▪ Spinner.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia, 2017.

Tabla 2. Actividad 2. Motívate (creación y diseño)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Desarrollar la creatividad y la comprensión de textos instructivos a través de la construcción de la libreta individual mi reto spinner.	<p>A los estudiantes se les entregara una hoja blanca en donde se encuentra el dibujo de un spinner y una cartulina en blanco.</p> <p>Luego en el tablero se escribe los pasos para la construcción, diseño y decoración de cada una de las portadas de la libreta spinner de manera individual.</p> <p>Los pasos son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prepara tus materiales (previamente solicitados).</li> <li>2. Recorta tu spinner por la línea.</li> <li>3. Colorea tu spinner en lo posible sin salirte de las líneas.</li> <li>4. Pégalo sobre la cartulina. La cual será la portada de tu libreta spinner. No olvides decorar la portada a tu gusto.</li> <li>5. Coloca de manera libre un nombre para tu portada relacionada al spinner.</li> <li>6. Por ultimo no olvides marcarla con tus nombres, apellidos y el grado.</li> </ol> <p>Al final los estudiantes se agrupan de cuatro integrantes y se explican entre ellos mismos</p>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente	Estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas blancas.</li> <li>▪ Cartulina de colores.</li> <li>▪ Tijeras.</li> <li>▪ Pegante.</li> <li>▪ Colores.</li> </ul>

	su diseño y decorado; como grupo crearan un rima corta sobre el tema spinner, (la docente les dará unas palabras claves de ayuda) aquí puede ser de manera rap, trabalenguas o simplemente una frase en rima. Incentivando a los niños para demostrar su potencial en su expresión oral y corporal.				
--	---	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2017.



Tabla 3. Actividad 3. Motívate (mis metas)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Determinar las aspiraciones de los estudiantes frente a la implementación de la libreta spinner por medio de la redacción de un texto.	<p>La docente le entregara a cada niño su portada realizada con anterioridad por cada uno de ellos y les entregara hojas cuadriculadas, las cuales les ayudaran a construir poco a poco su libreta spinner, esta será guardada dentro de una carpeta.</p> <p>Después la docente dará inicio a su espacio leyendo un ejemplo de las metas que ella misma le gustaría lograr a través de cada uno de su reto spinner, aclarando que es una meta y un reto. Esto como preámbulo como guía para los niños. A continuación los niños escribirán en la libreta spinner las metas que quisieran lograr a través de cada reto que se proponga. Mientras tanto para ayudar a mejorar la concentración en ellos se les colocara una música instrumental en volumen bajo, a su vez se les permitirá cambiarse de puesto dentro del aula de clase. La docente estará al pendiente de la ortografía y la organización ante la redacción del texto.</p> <p>Luego al terminar estos serán socializados frente a los demás compañeros, comenzando</p>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente.	Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Carpetas</li> <li>▪ Lápices.</li> <li>▪ Hojas cuadriculadas</li> <li>▪ Spinner.</li> <li>▪ Grabadora</li> <li>▪ Música instrumental.</li> <li>▪ Libreta spinner</li> </ul>

	así a reforzar la lectura en los niños. Por último se generara un incentivo positivo ante su trabajo realizado, colocando una carita feliz, resaltando su habilidad textual, organización y pulcritud en el desarrollo de la actividad propuesta.				
--	---	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2017.

Siguiendo con la ruta pedagógica, presentamos nuestra segunda etapa de nuestro Reto Spinner, el cual está conformado con las siguientes actividades:

Tabla 4. Actividad 4. Aprende (construcción)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Demostrar las habilidades artísticas de los estudiantes de grado segundo mediante la construcción de un spinner casero.	<p>Con ayuda de un video y siguiendo las instrucciones del docente los estudiantes construirán un spinner casero de manera individual.</p> <p>Se les solicita a los estudiantes las seis tapas de gaseosa plástica y dos de ella que tengan un huequito en el centro, para construir el spinner se sigue los pasos del video:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Con la ayuda de la pistola de silicona se pegaran las dos tapas por el lado plano, las que tienen el hueco en el centro, teniendo cuidado de no taparlos.</li> <li>2. Es hora de dividir la construcción mentalmente, ponemos las demás tapas alrededor buscando dar la forma de spinner.</li> <li>3. Se marca donde se ubicara las demás tapas.</li> <li>4. Se aplica silicona sobre las marcas y se pegaran las tapas tal como indica el video.</li> <li>5. Se corta un palo de pincho de modo que al pasar por los huecos de las</li> </ol>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente.	Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Televisor.</li> <li>▪ Video beam.</li> <li>▪ Spinner.</li> <li>▪ 6 tapas grandes de gaseosa.</li> <li>▪ Marcador negro.</li> <li>▪ Palos de pincho</li> <li>▪ Una pistola de silicona.</li> <li>▪ Tijeras.</li> <li>▪ Marcador.</li> <li>▪ Papel de colores.</li> </ul>

	<p>dos tapas que se pegaron en el punto uno sobre salga un poco por los dos lados, guiándonos por el video.</p> <p>6. Y listo!!! Finalmente el estudiante podrá decorarlo con el papel de colores.</p> <p>Para terminar cada estudiante expondrá su creación con su decorado, demostrara la habilidad de girar su spinner sobre su dedo y escribirá en su libreta spinner su experiencia ante la anterior actividad.</p>				
--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2017.

Tabla 5. Actividad 5. Aprende (juguemos, colaborativo)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Reconocer la capacidad de comprensión y concentración de los estudiantes por medio de una canción infantil.	<p>Se comienza este espacio con las siguientes instrucciones:</p> <p>Los estudiantes forman grupos de cuatro niños (mixto). Luego la docente pondrá a sonar la canción La marcha de mi tía Clementina, los niños deberán prestar atención para descubrir que información es correcta y que no en un taller que se dará por escrito a cada grupo. El taller contara con enunciados falsos y otros verdaderos, los estudiantes trataran de descubrir la mayor cantidad de respuestas verdaderas, por cada respuesta correcta cada grupo ganara 2 puntos. Solo tendrán 2 oportunidades para escuchar la canción y finalmente se pondrá a girar el spinner de la docente como si fuera un cronometro, es decir que, cuando el spinner termine de girar habrá acabado el tiempo para responder la mayor cantidad de preguntas o enunciados.</p> <p>A continuación dibujaran y describirán</p>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente.	Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grabadora.</li> <li>▪ Canción infantil.</li> <li>▪ Colores.</li> <li>▪ La libreta epinner.</li> <li>▪ Taller escrito. Ver anexos.</li> </ul>

	<p>de manera escrita como creen que es la tía Clementina.</p> <p>Por ultimo cada grupo preparará un baile alusivo a la canción. Aquí pueden representar, hacer mímica, cantar o bailar.</p> <p>Al final se contarán los puntos que gana cada grupo, sin desacreditar el esfuerzo de los demás, sobre todo los que obtuvieron poco puntaje.</p> <p>El proceso anterior se puede repetir con las otras canciones infantiles como: Sammy el heladero o sinfonía inconclusa en el mar.</p>				
--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2017.

Tabla 6. Actividad 6. Aprende (viajemos)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Estimular la comunicación entre la docente y las familias de los estudiantes por medio de un cuaderno viajero.	<p>Es una estrategia pedagógica que comunica los intereses y necesidades de los niños y niñas en su proceso comunicativo; es por tanto un contexto verdaderamente significativo cargado de gran emotividad, expresión, creatividad y afectividad con una relación cooperativa entre la institución familiar y escolar. Es un cuaderno por curso y semanalmente viaja a casa de cada uno de los estudiantes. Se abrirá un espacio en el colegio para que los estudiantes compartan lo que elaboraron junto con su familia. En él pueden compartir historias familiares, anécdotas, cuentos, recetas, oraciones, adivinanzas, etc., a su vez que pegar fotos, recortes, dibujar y escribir, todo esto teniendo presente el spinner.</p> <p>Para tener cuenta:</p> <p>Cada día lunes se escogerá un niño o niña para que lleve el cuaderno a casa y con su familia desarrolle la actividad que quieran compartir.</p>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente.	Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuaderno con la portada alusiva al tema spinner.</li> <li>▪ Spinner.</li> </ul>

	<p>El cuaderno debe ser entregado al siguiente día lunes por el niño o niña a la directora de curso.</p> <p>Deben cuidarlo mucho ya que es de todos.</p> <p>Recordar que lo que se plasme en él, será compartido frente a sus demás compañeros y docentes.</p> <p>Por ultimo...Haz volar tu imaginación crea y diviértete en familia.</p>				
--	---	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2017.

Siguiendo con la ruta pedagógica, presentamos a continuación nuestra tercera etapa de nuestro Reto Spinner, el cual está conformado con las siguientes actividades:



Tabla 7. Actividad 7. Diviértete (lógica)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Afianzar las tablas de multiplicar en los estudiantes mediante una ruleta giratoria en forma de spinner.	<p>La ruleta giratoria contiene las tablas de multiplicar del 5 sin resultados, los estudiantes luego de girar en tres ocasiones deberán dar el resultado de forma rápida, la fila que tenga la menor cantidad de errores será la ganadora.</p> <p>La docente le explicará algunos trucos para encontrar rápidamente el resultado de un número multiplicado por 5, luego practicará con los estudiantes durante unos minutos, después dará inicio a la actividad.</p> <p>La fila que presente la menor cantidad de errores ganará. Sin embargo, se conformaran grupos al final para que los alumnos que tengan facilidad en el tema practiquen con los que no obtuvieron resultados satisfactorios.</p>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente.	Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruleta en forma de Spinner.</li> <li>▪ La libreta spinner.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia, 2017

Tabla 8. Actividad 8. Diviértete (Cuatro habilidades)

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				Humanos	Materiales
Promover la expresividad escrita y oral a partir de una lectura propuesta teniendo en cuenta el texto descriptivo.	<p>Se divide a los estudiantes en grupos de cinco niños (mixto) en el patio del colegio y se jugará al teléfono roto de la siguiente manera:</p> <p>Cada grupo formará una fila donde el primero tiene una hoja con una imagen que contiene indicaciones de posiciones de animales u objetos, él lo observará y deberá darle la primera indicación al último de la fila quien tendrá los ojos vendados con un pincel en la mano y en la otra una pintura. Para lograr que dibuje lo correcto se debe enviar el mensaje lo más claro posible por medio de todos sus compañeros de grupo. Después de que el estudiante haya logrado pintar, se cambian de posición el último pasa a ser el primero y se repite el mismo proceso hasta que todos hayan pasado. Gana el grupo que mejor haya cumplido la descripción.</p>	Estudiantes del grado segundo	Dos horas aproximadamente.	Estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pliegos de papel periódico.</li> <li>▪ Temperas.</li> <li>▪ Pinceles</li> <li>▪ Un pedazo de tela o pañuelo para vendar los ojos.</li> <li>▪ Imagen. Ver anexos.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia, 2017

Estas actividades permitirán al docente investigar más a fondo las fortalezas y debilidades de cada uno de los estudiantes. Siendo este una evaluación continua, verificando si se está cumpliendo con los objetivos propuestos, sin embargo siempre se buscará incentivar a todos los estudiantes para que participen con gusto y comenzar a romper el desinterés que ellos tienen a la vez que mejoren el proceso de lectoescritura que permitan una transversalidad académica.

La observación directa será la forma más eficaz de evaluar los resultados del presente proyecto en los estudiantes, se debe percibir en ellos gusto e interés por las actividades planeadas, la participación activa de ellos también le dirá mucho al docente sobre qué efectos está teniendo la ejecución de este proyecto en ellos.

Por otro lado, el fortalecimiento de las habilidades de comprensión de textos en ellos se debe reflejar no solo en su actitud sino en el trabajo y resultados que obtienen en otras áreas además de Lenguaje. Las clases deben ser más dinámicas, animadoras y formadoras.

Además, la libreta “mi reto spinner” será parte del diario de campo de los estudiantes de grado segundo, la cual será otro instrumento físico de evaluación.

## Capítulo 5

### Conclusiones, Fortaleciendo el reto

Por medio de la ejecución de este proyecto “JUGANDO, JUGANDO MI COMPRENSIÓN VOY MEJORANDO” se evidencia el logro acertado de los objetivos propuestos, y a su vez la oportunidad de implementar la lúdica como un generador motivador, así pues rompiendo el esquema tradicionalista y a través de un juguete novedoso y de moda el cual llama mucho la atención de los estudiantes.

No obstante los docentes también sintieron satisfacción al ver a los estudiantes entusiasmados por aprender, profundizar y enriquecer su parte lectora es este caso, salir de la rutina y así implementar metodologías que no se basan solo en la calificación. La docente de grupo fue un excelente apoyo durante este proceso, proporcionando consejos y estrategias de aula que resultaron en muchos casos efectivas.

Sin embargo, faltó bastante acompañamiento por parte de los padres de familia sobre todo en la actividad de enviar el cuaderno Spinner a sus casas y así compartir en familia. Los padres tienden a no meterse de lleno en la formación académica de sus hijos, dejándoles casi toda la responsabilidad a los docentes.

También se sugiere a la institución educativa Nuestra Señora del Pilar adquirir recursos lúdicos- pedagógicos que enriquezcan las prácticas de aula y también capacitar a sus docentes para que ellos aprendan a utilizar tales recursos y así fortalecer las debilidades de sus estudiantes.

Las prácticas docentes deben estar en constante cambio, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y al contexto social, de esta manera la ejecución de proyectos de intervención pedagógicas que apunten a estos objetivos siempre serán necesarios y oportunos.

### Lista de referencias

- Adriana María Correa Arboleda & Lucrecia del Carmen Londoño Hernández. La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del Municipio de Bello – Antioquia (2017) (Tesis de pregrado). Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá.
- Ausbel, D. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo. Recuperado el 27 de Mayo de 2015, de delegacion233.bligoo.com:  
[http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje\\_significativo.pdf](http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf)
- Cassany, D. (2006). Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea. Barcelona, España: Anagrama.
- Diana María Calderón Pinto, María De Los Ángeles Torres Montaña & Oscar Javier Flórez Vergara. Una mirada a la lectoescritura desde la lúdica (2015). (Tesis de pregrado). Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. McGraw-Hill Interamericana, México, D.F.  
<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lineaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- Luz Ángela Herrera Linares. El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil(2016) (Tesis de pregrado). Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá.
- Martha Lucia Arango Márquez, Luz Stella Sterling Gómez & Vanegas Julio, Nuris. Fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de segundo y cuarto grado

- de la Básica Primaria de la Institución Educativa La Anunciación de Santiago de Cali (2015). (Tesis para pregrado) Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá.
- Martha Rosa Echeverry González, Rosa Elena Peña Jiménez, Carlos Alberto Rodríguez Naranjo. Fortalecimiento del proceso de lectura a través de estrategias lúdico-pedagógicas en los estudiantes del grado primero de la institución educativa liceo Quindío sede Andrés bello del municipio de Salento (2016) (Tesis de pregrado). Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá.
- Miguel Ángel Robles, Cira de Pelekais, Doris Gutiérrez, Alonso Larreal, Carlos Vera & Geovanni Urdaneta. (2014). Manual para la elaboración del trabajo especial de grado, Trabajo de grado y Tesis doctoral. Universidad Urbe.
- Miguel Martínez M. (2012). La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico – práctico.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley General de la Educación 115. Santa Fe de Bogotá. Imprenta Nacional.
- Raúl Infante Acevedo. (2017) Línea de investigación, pedagogías, didácticas e infancias. Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá
- Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado & Pilar Baptista Julio. (2006). Metodología de la investigación. México

## ANEXOS

## Anexo A.

<p><b>Fundación universitaria los Libertadores. Especialización en Pedagogía de la lúdica</b></p>	<p align="center"><b>Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar</b></p> <p align="center"><b>Carta de consentimiento de los padres de familia</b></p>
<p><b>Ciudad o Municipio:</b> Dibulla</p> <p><b>Departamento:</b> La Guajira</p> <p><b>Grado:</b> 2º01</p> <p><b>Jornada:</b> Mañana</p> <p><b>Fecha:</b> 30 de octubre del 2017</p>	<p><b>Asunto:</b> Autorizar el uso y publicación de imágenes de sus hijos en el texto del proyecto de intervención pedagógica “Jugando, Jugando mi comprensión voy mejorando” realizado para obtener el título de especialistas en pedagogía de la lúdica.</p> <p>Con el presente documento autorizamos a la profesora Karen Margarita Silgado Pérez, docente de la institución educativa nuestra señora del pilar para que use las fotos de nuestros hijos en el texto del proyecto que viene realizando con ellos desde el mes de junio, aclaramos que tales archivos solo deben usarse para fines pedagógicos y nunca con el fin de afectar la integridad emocional y física de ellos.</p> <p><b>Firmas:</b></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>





**Anexo B.**

<p style="text-align: center;"><b>Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar</b> <b>Entrevista a docente de grupo</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Fundación Universitaria los Libertadores</b> <b>Especialización Pedagogía de la Lúdica</b></p>
---	--

Nombre del docente: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Teniendo en cuenta las características de su grupo de estudiantes, responda las siguientes preguntas de forma objetiva y abierta.

1. ¿Qué tiempo lleva trabajando con este grupo de estudiantes?
2. ¿Qué tipos de textos les gusta leer a sus estudiantes?
3. ¿Haga una descripción general de su grupo de estudiantes frente a la comprensión de lectura?
4. ¿Cuál cree son las causas de la dificultad, si existe, de sus estudiantes en la comprensión de textos?
5. ¿Qué clase de apoyo recibe de parte de los padres de familia en el proceso lector de sus hijos?
6. ¿En las evaluaciones que diseña tiene en cuenta el nivel de comprensión de textos de sus estudiantes? ¿Hable de como son los resultados?
7. ¿Cuáles son algunas de las estrategias que usa usted para fortalecer la comprensión de textos en sus estudiantes?
8. ¿Qué estrategias lúdico-pedagógicas usa usted en el aula para fortalecer el nivel de comprensión de textos en sus estudiantes?

**Anexo C.**

<b>Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar</b> <b>Entrevista a padres de Familia</b>	<b>Fundación Universitaria los Libertadores</b> <b>Especialización Pedagogía de la Lúdica</b>
--	--

Nombre: \_\_\_\_\_

Nombre del estudiante \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

Teniendo en cuenta el comportamiento y hábitos de estudio de sus hijos, responda las siguientes preguntas de forma objetiva y abierta.

1. ¿Acostumbra leer algún tipo de texto (periódico, revistas, etc) diariamente?
2. ¿Ha leído libros completos? ¿Cuales?
3. ¿Lee con su hijo algún cuento o fabula? ¿Conversa con el sobre las textos que leen?
4. Cuando su hijo lee solo algún libro o revista, ¿observa que entiende bien todo o comienza a preguntarle por palabras que no entiende, o le pide que le explique eso que el leyó?
5. ¿En la escuela observa que se plantean actividades que ayudan a su hijo a fortalecer la comprensión de lectura?
6. ¿Cuál cree son las causas de la dificultad, si existe, de su hijo en la comprensión de textos?
7. ¿Cómo cree usted que se podría usar un juego para motivar a su hijo a leer y a comprender lo que lee?
8. ¿Cómo cree que usted puede contribuir a que su hijo fortalezca sus habilidades para la comprensión de textos?

**Anexo D****Fundación Universitaria Los Libertadores****Especialización en Pedagogía de la Lúdica**Colegio: Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar

Nombres de los integrantes del grupo: \_\_\_\_\_

**Actividad 5. Aprende (juguemos, colaborativo)**

1. Escucha la ronda infantil La marcha de mi tía Clementina, coloca mucha atención y ¡Ganarás punto! Lee los siguiente enunciados y descubre cual es falso y verdadero.

- La tía Clementina utiliza un zapato rosado y verde.
- Entro a una caballeriza.
- Primero fue el sapo y luego el pollito.
- El tercer animal es el toro.
- La arresta el policía por llevar animales.
- La dejan en libertad por razones de locura.
- El orden de los animales es: pollito, sapo, pavo y toro.
- Compra un pavo en la gallinería.
- Vuelve a casa de su viaje al mercado.

2. Dibuja y describe a la tía Clementina.

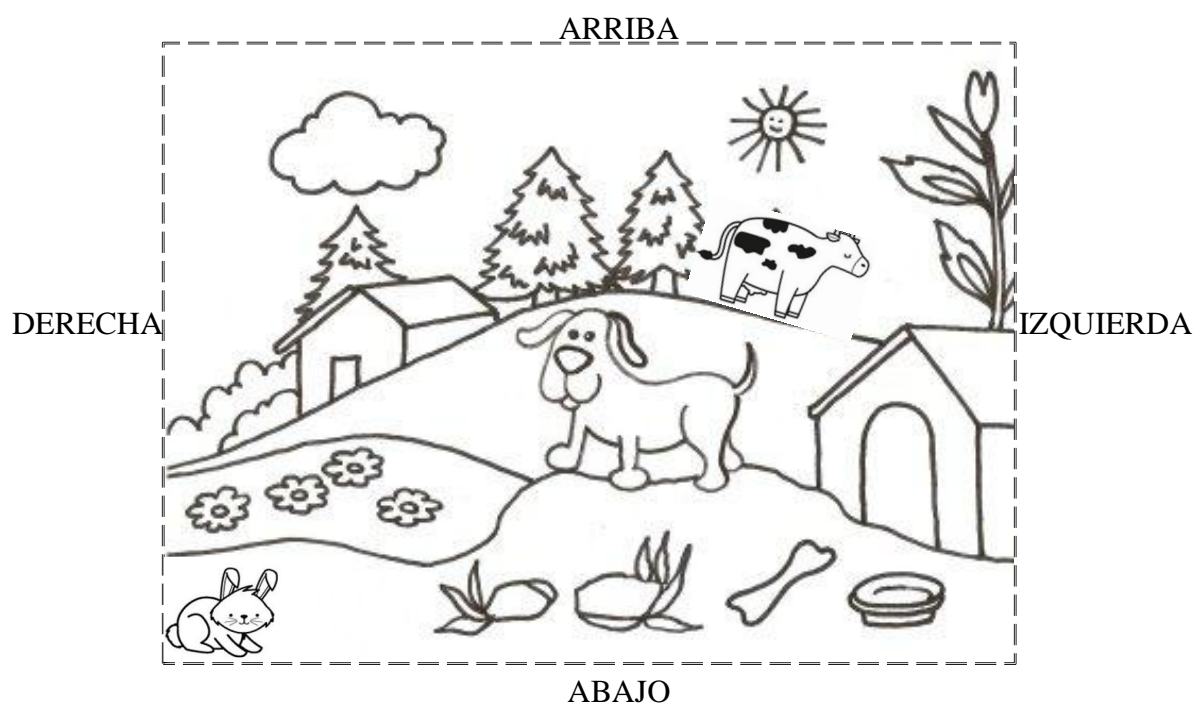
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=P1OcVirjVSI> la marcha de mi tía Clementina.

**Anexo E****Fundación Universitaria Los Libertadores****Especialización en Pedagogía de la Lúdica**Colegio: Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar

Nombres de los integrantes del grupo: \_\_\_\_\_

**Actividad 8. Diviértete (Cuatro habilidades)**

1. A continuación encontraras el dibujo el cual debes describir muy bien para que tus compañeros entiendan donde se encuentra ubicado cada elemento.

Fuente: <http://colorearimagenes.net/paisajes-naturales-para-imprimir-y-pintar/>