

**Una mirada lúdica a la comprensión literal e inferencial en estudiantes de grado
tercero del Colegio San Francisco IED**

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en
Pedagogía de la Lúdica,
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

Adriana Simbaqueva Piraban

Julio, 2019

Resumen:

Al ser el lenguaje una de las herramientas más importantes en la vida del ser humano, ya que permite la construcción del tejido social al crear relaciones entre vivencias, situaciones y sujetos, además de dar significado y sentido a los objetos que lo rodean. La lectura se constituye en una de las habilidades o competencias más necesaria que deben aprender las personas para poder entender e interactuar con su entorno.

Es así como la escuela se convierte en el espacio primordial de enseñanza y refuerzo de esta habilidad, su abordaje no debe centrarse únicamente en el proceso de decodificación sino debe dirigirse a promover la comprensión. Pero realmente, las instituciones educativas ofrecen espacios y actividades dinámicas y diferentes que permitan al estudiante no solo el desarrollo de capacidades necesarias para la comprensión, sino que contribuya al deseo y goce de la lectura haciéndola llamativa y placentera.

Este proceso de reflexión originó esta propuesta, al pretender buscar o crear una serie de estrategias lúdicas, que desarrollen la comprensión literal e inferencial en estudiantes de grado tercero del colegio San Francisco, con el fin de mostrar una mirada diferente a las prácticas que apunte a una reflexión sobre la necesidad de incluir la lúdica en la dinámica educativa, retomándola como estrategia, herramienta y recurso para fomentar la creatividad y sobre todo el aprendizaje significativo.

Palabras clave: lúdica, lectura, comprensión, inferencial, literal, juego, aprendizaje

Abstract:

Because the language is an important tool in the human life, now that it follows the social fabric construction for creating relations between experiences, situations and persons, moreover, it gives meaning and sense to the objects around. The reading is making like the most necessary skill or competence that should be learning for people to understand and interact with their environment.

In this way, the school becomes the principal space of teaching and support of this ability, its study musn't be around decoding process only, but it must contributing to promote the reading comprehension. Actually, educational institutions offer spaces and different and dynamics activities, which allow to the student not only the development of those abilities which are necessary for comprehension but it contributes to the reading wish and enjoyment, making it interesting and pleasant.

This reflection process caused this design, because it expects to try or create a series of ludic strategies which develop the literal and inferencial comprehension in te third grade students of San Francisco school with the purpose to show a different look about educational practices, giving a reflection with reference to the necessity to include the ludic into the educational dynamic picking up it again like a strategy, tool and resource to encourage the creativity and principally the significant learning.

Keywords: reading comprehension, ludic, literal and inferencial

Una mirada lúdica a la comprensión literal e inferencial en estudiantes de grado tercero del Colegio San Francisco IED

Teniendo en cuenta que el lenguaje permea todos los ámbitos y situaciones a las que se enfrenta el ser humano debido a la necesidad imperante de comunicación de los sujetos al querer relacionarse con otros y dar cuenta de la significación, es decir de la comprensión de lo que le rodea; la acción educativa no escapa a esta lógica, ya que se instaura “como una práctica de interacción simbólica, de intercambio y reconstrucción cultural, de construcción de sentido, mediada fundamentalmente por el lenguaje”(MEN, 1998, pág 26). De esta manera, se hace obvio que el proceso educativo haga énfasis en el desarrollo del mismo, promoviendo la consolidación y avance en la apropiación de las habilidades comunicativas básicas como el hablar, escuchar, leer y escribir.

Sí bien en los primeros niveles de educación se hace énfasis en las cuatro habilidades señaladas, las más destacadas son leer y escribir teniendo en cuenta que estas contribuyen de manera significativa en el desenvolvimiento del sujeto en la sociedad, ya que se vive en un mundo donde la palabra escrita impera no solo como forma de comunicación sino como medio de expresión que facilite el entendimiento sobre sí mismo y lo que le rodea.

Es así como en estos grados iniciales se enseña el reconocimiento del código escrito y se refuerzan diversas habilidades y competencias para lograr un mayor desenvolvimiento en este campo. Sin embargo, desde la lectura la decodificación no es el propósito último en este nivel, es la comprensión del texto lo que orienta todo el trabajo educativo y pedagógico propuesto, con el fin de que el estudiante pueda dar vida a los textos en el aula y que pueda hacer uso de esta habilidad para su vida diaria.

A pesar del énfasis en la comprensión lectora, entendida como la posibilidad de construir un significado y representación de un texto, se observa que dentro de las instituciones de carácter oficial hay una dificultad frente al acercamiento y entendimiento de los textos escritos en la mayor parte de los niveles educativos, ya que se bien existe una conciencia fonológica es decir un reconocimiento de los sonidos de las grafías y palabras permitiendo una decodificación del código escrito, hay otras herramientas y habilidades, tales como el poco vocabulario, la fluidez, memoria, atención, etc., que no están del todo desarrolladas lo que impide una comprensión general del texto.

Es esta problemática la que se vislumbra en el Colegio San Francisco IED, ubicado en Ciudad Bolívar, donde los estudiantes de grado tercer de la jornada tarde tienen niveles mínimos de comprensión de un texto ya sea una narración corta o una simple instrucción, es decir se les dificulta reconocer las ideas principales, la secuencia de las acciones, la intencionalidad, las razones de ciertos sucesos, la identificación de lugares y tiempos, las relaciones con otros textos o sucesos, deducciones o conjeturas respecto a algunas situaciones o datos, etc.

En esta población se encuentran niños de 8 a 10 años, quienes viven en un contexto donde la lectura no es relevante y se limita al proceso de decodificación, donde no hay motivación hacia el acercamiento, conocimiento y goce de la literatura, pues rige la regla de la inmediatez, la subsistencia y el facilismo que no provee herramientas necesarias para que el estudiante logre niveles de atención, compromiso y por ende de la estructuración de un pensamiento que lo lleve a tener una posición crítica frente a cualquier texto y hacia su vida.

Una evidencia de esta problemática se vislumbra en una prueba que realizó la SED el primer semestre del año en curso, con el fin de hallar las habilidades que poseen los estudiantes y las que necesitaban ser potenciadas sobre este tema, así se encontraron que en

este grado, es necesario trabajar la fluidez en la lectura de palabras en voz alta, la identificación de las ideas principales, la localización de informaciones, el reconocimiento de la intención comunicativa y el establecimiento de inferencias dentro del texto, pues existen un número elevado de estudiantes que presentan dificultades en la comprensión global del texto.

Es necesario resaltar también que la falta de desarrollo en estas habilidades no permite en la mayoría de los casos un buen desarrollo en las demás áreas, teniendo en cuenta que la lectura y la escritura es una de los recursos principales para hacer un reconocimiento del entorno y en general de los saberes que han sido construidos a lo largo de los años, se observa de esta manera un bajo rendimiento académico en diversas asignaturas dónde la lectura y más la comprensión es una de las herramientas más utilizadas a la hora de aprender.

Es así como se hace necesario pensar las practicas del docente con el fin de buscar formas de abordaje a esta situación, una manera diferente de realizar las cosas que permita a los estudiantes motivarse frente al proceso lector, lo que lleva a plantear la siguiente pregunta: *¿Cómo desarrollar la comprensión lectora en los niveles literal e inferencial en estudiantes de grado tercero del Colegio San Francisco IED, de Bogotá?*

Para contestar está pregunta es necesario enfocarse en un aspecto fundamental del ser humano que es la lúdica, está representa espacios vitales del ser humano en el que el placer y el goce están presentes. Dentro del aula se usa como herramienta, recurso que “evita que las actividades sean tediosas y contribuye al desarrollo del potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.”(Martínez, 2008). Ya que la lúdica constituye el desarrollo y creación de espacios estimulantes, positivos y motivadores, además de ser un instrumento de investigación,

experimentación y creación de conocimientos, se hace necesario utilizarla como estrategia primordial en este proyecto de intervención.

Por consiguiente, es preciso la construcción e implementación de acciones explícitas dentro del aula desde un enfoque lúdico, lo que conlleva a que la presente propuesta de intervención pedagógica tendrá como objetivo principal generar estrategias lúdicas que desarrollen la comprensión lectora en los niveles literal e inferencial en estudiantes de grado tercero del Colegio San Francisco IED.

Para lograr esta meta principal, es importante desarrollar una revisión conceptual tanto de la lúdica como de la lectura para reconocer los procesos implícitos en ellos. Una vez realizada este abordaje teórico, se crearán las estrategias a partir de un estudio detallado de las falencias y sus causas. Para finalmente evaluar el impacto en el mejoramiento y avance en el desarrollo de las habilidades necesarias para la comprensión.

Pensar estas estrategias permitiría que los estudiantes no solo consigan mejorar el rendimiento en la mayor parte de las asignaturas, sino que puedan llegar a encontrar en la lectura una forma de exploración de hechos y mundos reales e imaginarios, de aprendizaje de palabras, saberes y conocimientos contruidos por personas de otros países y épocas. Buscando integrar a su vez lo que lee a todos los ámbitos y situaciones de la vida, donde “la lectura ha de penetrar en lo profundo de sí mismo hasta el punto que infiltre nuestros procesos de pensamiento y de comunicación y que, al asimilarlo así, no podamos definirnos sin ésta” (CORREA, 2012, PÁG 108)

Así mismo, con el desarrollo de las habilidades para una comprensión literal e inferencial, se estarían dando las herramientas necesarias para que el estudiante trascienda y sea capaz de tener una posición frente a lo que lea, para de esta forma poder emitir juicios

que estructuren argumentos sólidos que lo lleven a evaluar su contexto para poder plantear acciones encaminadas a modificar las dinámicas sociales y mejorar su calidad de vida.

Por otra parte, hacer uso de la lúdica permite crear espacios donde estén presentes la motivación, el goce y la satisfacción, lo que genera que el estudiante tenga otra perspectiva del aprendizaje, es decir que sea más perceptivo, tenga una buena disposición frente a las actividades y además su nivel de atención sea mucho mayor. Al generar todas estas sensaciones, ideas, sentimientos y visiones implica que se generen aprendizajes duraderos, donde el estudiante realmente comprenda una temática en particular, la intencionalidad de un texto e incluso su propio contexto

Finalmente, el mayor impacto que se espera tener con esta intervención pedagógica es una estructuración de reflexiones y experiencias que permitan al docente en ejercicio modificar sus prácticas, para generar cambios trascendentales en lo pedagógico y didáctico que sean beneficiosos para los estudiantes aportando en su proceso de aprendizaje de manera significativa.

Ahora bien, para la consecución de los objetivos de esta propuesta se hizo necesario indagar las propuestas o investigaciones relacionadas con el campo de la comprensión de lectura y la lúdica en el medio escolar, hallando los siguientes trabajos:

En primer lugar, se encuentra el documento que tiene por nombre “la lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora” autoría de Aviléz (2017), es un trabajo de grado de la Fundación Universitaria Los Libertadores realizado con estudiantes de grado Tercero de una institución ubicada en Montería que pretendía mejorar el nivel de comprensión lectora, (teniendo en cuenta que se presentan dificultades en la fluidez, en la pronunciación, acentuación) a través de una serie de estrategias orientadas desde la lúdica.

Su desarrollo conceptual se centra en el desarrollo del concepto de lúdica desde Jimenéz y Nuñez, y el de comprensión de lectura desde la perspectiva de Solé, abordaje interesante que ha permitido aportar de manera significativa a la propuesta actual para lograr algunas precisiones en este campo. Desde lo metodológico, se tomó un enfoque Cualitativo desde la Investigación Acción participativa teniendo en cuenta que permite el análisis detallado de varios aspectos importantes dentro del marco educativo; es así como se plantean y desarrollan una encuesta a padres de familia para vislumbrar las características socioeconómicas y 4 talleres a los estudiantes con el fin de reforzar o forjar habilidades necesarias para la comprensión de textos. Finalmente realiza una reflexión sobre la importancia del acompañamiento de la familia en el proceso educativo y el papel del maestro como generador de nuevas estrategias que promuevan el deseo hacia la lectura.

La segunda propuesta está planteada por Hurtado y Barahona (2016) en un documento titulado “Estrategias lúdicas para contribuir en el proceso de la comprensión lectora en el grado cuarto de primaria de la institución educativa ciudadela de occidente”, donde la autora observa que los niños de grado cuarto de una institución Educativa ubicada en Armenia, presentan grandes dificultades en la mayor parte de las áreas académicas y que además presentaron resultados bajos en la prueba Saber del año anterior en relación con la comprensión de textos, de esta manera se hace necesario buscar e implementar estrategias lúdicas que fortalezcan este proceso. Para ello, realiza un breve desarrollo teórico orientado hacia la lúdica desde la perspectiva del juego y el aprendizaje desde autores como Piaget y Luria, donde pretende hacer énfasis en la importancia de que los espacios y actividades escolares deben tener un enfoque motivacional para que sean significativos para el niño. Por otra parte, en la parte metodológica se planteó y llevó acabo en primer lugar una encuesta a los estudiantes para evidenciar los estilos de aprendizaje (auditivo, visual y kinestésico), con

el fin de construir e implementar las estrategias lúdicas que se dividieron en 4 talleres enfocados en el goce y el juego, que permitieran dejar una huella en los estudiantes que cambiará su posición y su situación académica.

El tercer antecedente, es un documento escrito en conjunto por Osorio y Zuluaga (2017), que recoge una propuesta de intervención que pretende fortalecer la competencia lectora en los estudiantes de grado cuarto a partir del desarrollo de actividades lúdicas, que mejoren los procesos académicos y permitan a los sujetos mejorar su comprensión y acercamiento a la letra escrita. De esta manera, hace un abordaje del concepto de lenguaje, alfabetización, competencia y lúdica, esta última sirve como fundamento a la presente propuesta. La metodología tiene su enfoque cualitativo que busca transformar el contexto, de esta manera se realiza una encuesta y una serie de actividades con los estudiantes tendientes a buscar espacios diferentes donde se les permitiera ser sujetos activos y protagonistas, y que además tengan en cuenta diversos ámbitos incluidos dentro de la lúdica como son: la afectiva, cognitiva y expresiva.

El último antecedente, es un trabajo de grado realizado en estudiantes de grado sexto para buscar las causas por las que los estudiantes presentan fallas en la comprensión de textos a nivel literal e inferencial y de esta manera construir e implementar estrategias que promuevan el cambio en esta área. Para ello hace un interesante recorrido teórico por el concepto de lectura, sus características y niveles de comprensión, que fundamentan las actividades planteadas con los estudiantes siempre con la intencionalidad de mejorar las prácticas educativas y dar una visión diferente a los niños que les de herramientas para modificar su entorno.

A partir de la lectura de estos trabajos y una pequeña consulta bibliográfica de autores relacionados con el tema central de esta propuesta se puede argumentar que, cada ser humano

está inmerso en una sociedad, con unas características y particularidades que son el resultado de una historia, discursos y tradiciones propias. Estas sociedades transmiten sus legados a través de diferentes códigos, lo que le exige al ciudadano que adquiera ciertas habilidades que le permitan tener percepciones, realizar interacciones y expresar sus impresiones sobre ellas. Para ello, la lectura se constituye en una de las herramientas fundamentales para comprender e integrar las diversas relaciones culturales y sociales.

De esta manera, la lectura es considerada una actividad cultural supeditada a una sociedad que necesita estar en constante comunicación y actualización, ya que el individuo está rodeado por multitud de mensajes que debe comprender e interpretar para construir argumentos, opiniones y valoraciones que lo lleven a plantear una posición frente a lo que vive cotidianamente. Es así como la escuela, desde su papel socializador y formador propende al desarrollo de esta habilidad-capacidad en los estudiantes buscando dar herramientas necesarias para la vida en sociedad y su desempeño en todos los espacios en los que se desenvuelve.

Pero ¿qué significa leer?, durante mucho tiempo se consideró que básicamente se relacionaba con hacer una descodificación, es decir su enseñanza y trabajo se enfatizó en la aprehensión del código escrito que llevaría al entendimiento de la intencionalidad del autor y por ende la idea general del texto. Sin embargo, esta perspectiva era algo limitante teniendo en cuenta que el papel del lector debía ser casi automatizada al repetir en primer lugar una serie de símbolos y luego unos hechos y conceptos en ocasiones ininteligibles.

Es claro que sí bien leer integra el reconocimiento de un código, también conlleva una serie de relaciones entre el lector, su pensamiento, la intencionalidad del autor, y el momento en que fue escrito el texto, es así como debe considerarse como un proceso que equilibra los dos elementos de la balanza el lector-el texto. En términos de Solé “leer es el

proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión interviene tanto el texto, su forma y contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos”(Solé, pág. 18)

Por ello, leer implica una serie de acciones que conllevan un proceso cognitivo complejo dónde el lector hace uso de diversos esquemas de pensamiento, es decir de representaciones que dan cuenta de un suceso, concepto, hecho, etc., para acercarse a un texto, pues para lograr una verdadera comprensión se debe poder relacionar las características de este último con las ideas, hipótesis y planteamientos del lector, es decir básicamente hay unas interacciones entre el texto y los esquemas de la persona donde se interpretan las ideas implícitas y explícitas, que le permiten crear significados nuevos o enriquecer los que se tiene.

De esta manera, el lector es un sujeto activo posición que es complementada por Ferreiro y Teberosky (1979) al señalar que en todas las edades se compara, excluye, categoriza, plantea hipótesis, construye reglas y organiza sus propias comprensiones a partir del acercamiento al medio o en este caso a un texto escrito. En otras palabras *“Esos significados, aunque aparentemente ya están previstos por (en) el texto, en realidad no lo serán hasta que la capacidad y habilidad del lector les dé corporeidad, los re-construya y los integre en el corpus de sus conocimientos o experiencias (personales y lectoras)”*.(Mendoza, pág 27)

Esta capacidad de comprensión desde diversos autores está dividida en tres niveles: literal, inferencial y crítico. El primer nivel se refiere al reconocimiento de los elementos que tiene el texto como los hechos, informaciones, ideas principales, lugares, tiempos, personajes, es decir se refiere a lo que está explícitamente. Según Condemarin (1999) en

este nivel la persona hace uso de dos capacidades el reconocimiento y la memoria, al poder localizar dentro del texto los elementos anteriormente señalados y otros detalles.

Solé (1987), Márquez, Sardá y Sanmartí (2006), Pinzas (1999) y Smith (1989) señalan que en este nivel la persona puede llegar a identificar la información relevante, organizar los hechos y momentos, poder extraer y clasificar las ideas, fortalecer y apropiarse vocabulario y realizar un acercamiento a la intencionalidad del texto. De esta manera, se hace importante que los estudiantes alcancen este nivel para desarrollar y afianzar una serie de capacidades que le proporcionaran las herramientas necesarias para acercarse a un texto e identificar sus principales características y elementos, con el fin de poder enfrentarse a las diversas actividades propuestas en el contexto educativo y algunas situaciones de su entorno que le exigen comprender de manera general un escrito.

El segundo nivel es el inferencial, en este hay un grado mayor de complejidad en el proceso de comprensión pues el lector debe pasar de ver lo explícito a lograr lo tácito, es decir de ver los elementos comunes del texto a desenredar la red de relaciones que hay dentro del mismo. Es así como utilizando su experiencia, su saber el lector plantea algunas hipótesis, predicciones y deducciones que le ayudan a complementar las ideas generales del texto y principalmente a crear nuevos significados sobre el tema abordado.

Según Solé (1987) a partir del detallado análisis que la persona hace y de las relaciones que encuentra, podrá realizar predicciones y deducciones que le permitan aprender y comprender la intencionalidad del autor, además de hallar significados diferentes que le permitan ir más allá de lo evidente a partir de un aporte propio sobre la estructura del texto.

Es así como en este nivel, el estudiante debe estar en la capacidad de hacer “conjeturas con las ideas propuestas en el texto, adicionar información no explícita dentro de este, inferir sobre secuencias de acciones que pudieron ocurrir, plantear personajes imaginarios, adicionar

una enseñanza distinta a la textual, realiza explicaciones amplias sobre el texto y construir y deducir significados propios” (ARGUELLO, pág 42, 2017)

El tercer nivel es el crítico, donde el lector hace un exhaustiva lectura y reconocimiento de todos los elementos del texto, los analiza y construye a partir de ellos una visión propia, juicios y argumentos, es así como toma una postura frente al contenido y evalúa la estructura del texto, los personajes y demás.

En relación con la enseñanza de este proceso, es necesario resaltar que el maestro debe brindar algunas estrategias para que el estudiante pueda acercarse al texto de diferente forma y que además busque otros caminos en caso de tener problemas con la lectura. Solé plantea que es necesario utilizar algunas de las siguientes sugerencias, para que el estudiante aprenda hacer su lectura más motivante y significativa:

1. Tener conciencia de la razón por la que se realiza la lectura
2. Retomar los conocimientos que se posee sobre el tema de la lectura, pensando sobre aquello que se sabe y lo que podría aportar el texto
3. Tener en cuenta la información relevante dentro del texto dejando de lado aquella que no parece aportar significativamente al propósito que se planteó
4. Hacerse preguntas constantes sobre el contenido y la utilidad del texto frente al objetivo planteado
5. Plantearse algunas preguntas, hacer conjeturas o hipótesis sobre lo que podría ocurrir más adelante en la historia

Es así, como se hace primordial que el contexto escolar potencie el desarrollo de la comprensión lectora y las habilidades relacionadas con el fin de que el estudiante pueda no solo leer su realidad y otros escritos, sino que pueda crear a partir de ellos. En efecto se hace necesario diseñar estrategias y actividades que promuevan la comprensión desde una

perspectiva que trascienda la identificación del código escrito y lleve al estudiante a situarse en un nivel crítico con un pensamiento más estructurado

Para ello, es necesario pensar otras formas de abordar la lectura, es decir otras estrategias que enfatizan en la creatividad, en el desarrollo de procesos de pensamiento relacionados con la comunicación, el razonamiento y la comprensión, que además promuevan la motivación en los niños y que formen lectores activos. Metodologías pertinentes que permitan generar entusiasmo y deseo por aprender, ya que los niños demuestran interés por el aprendizaje dinámico, de esta manera, la lúdica cobra importancia en el abordaje de los elementos relacionados con la comprensión de textos, pues en los primeros grados de escolaridad cumple una función de familiarización con contenidos más complejos, además de proveer al niño una serie de herramientas que le permitirán adaptarse a su entorno dependiendo de las diferentes etapas de desarrollo.

No hay que olvidar que el aprendizaje está supeditado a la parte cognitiva y afectiva, que están entrelazadas para dar un mayor apoyo y hacer significativo un conocimiento o situación, es así como la lúdica es parte esencial de este proceso, siendo un elemento prioritario ya que atiende a aquellos aspectos y momentos de goce y felicidad del ser humano. En términos de Jiménez "... para nadie es un secreto que aprendemos con mucha facilidad aquello que nos produce goce y disfrute a través de herramientas lúdicas de aprendizaje, acompañadas por el afecto y la comprensión que requiere el acto educativo" (2000, pág 46)

Aunque la lúdica es un concepto muy complejo, que enmarca una serie de aspectos individuales, sociales, culturales y probablemente metodológicos, se configura como una dimensión del ser humano que se caracteriza por la necesidad de expresarse y aflorar diversas emociones, propiciando el desarrollo de aptitudes y relaciones con las personas. Es decir, la lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como

función biológica para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, valor expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra como función cultural (Huizinga, 2005, p. 26).

Al tener un papel tan fundamental en la construcción de sujeto, se considera también como una herramienta pedagógica y didáctica necesaria para la dinámica educativa, porque a partir del desarrollo de actividades lúdicas se permiten al sujeto acceder al entendimiento del mundo que le rodea, pues son la base esencial de la construcción de los saberes y de su personalidad, además de favorecer la relación armónica con sus pares al desarrollar habilidades sociales.

Así mismo, la lúdica se caracteriza por desarrollar la creatividad, al permitirle al sujeto la exploración de sus ideas y la creación de otras nuevas para lograr hallar un orden a sus impresiones; Pero sobre todo ofrece actividades distintas que están pensadas para lograr un torrente de emociones, que vuelven al sujeto más perceptivo, con un nivel de motivación que aumenta drásticamente lo que implica mayor atención, expresividad y satisfacción, generando procesos de comprensión de lo que le rodea además de comunicación e interacción con otras personas.

Ahora bien, el juego hace parte del proceso lúdico siendo una de sus herramientas principales, en tanto que el niño desde temprana edad aprende hacer uso de este recurso para reconocer y representar su entorno, a su vez, es un momento en el que se encuentran diversos registros del ser humano: los sueños, el conocimiento, las dudas, el sin sentido, lo interno y lo externo (Jimenez, 2009).

De esta manera, el juego es una actividad natural del sujeto que le permite al niño interactuar con su entorno, generar espacios donde desarrolle la libertad y la creatividad, además de la exploración de diversas sensaciones relacionadas con el placer y el goce, y la

posibilidad de configurar el caos de información que le provee el entorno para comprenderlo. De acuerdo con Willi Vogt (1979) “el niño puede expresar en el juego su afán de actividad, curiosidad, su deseo de crear, necesidad de ser aceptado y protegido, de unión de comunidad y de convivencia”

El juego se considera como un recurso didáctico que genera situaciones de gran valor educativo y cognitivo, donde se producen acciones orientadas hacia la investigación, experimentación, descubrimiento y reflexión promoviendo el aprendizaje significativo. Supone además una enseñanza activa, creativa y distinta a la clásica basada únicamente en el discurso. Así mismo, su implementación en el aula permitirá el desarrollo de procesos psicológicos como la atención, la concentración, percepción, memoria y búsqueda de estrategias.

Es así, como el juego debe configurarse como una de las principales estrategias que permita la comprensión y asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes de una forma más significativa, donde se desarrolle diversas capacidades cognitivas como el análisis, razonamiento, la observación, la creatividad, la resolución de problemas, etc. A su vez, hacer uso del juego en la dinámica educativa permite despertar la motivación, el interés y por ende una mayor participación en las actividades dentro del aula.

Para lograr la inclusión del juego en el aula, es necesario que el docente realice una planificación estructurada que tenga en cuenta el nivel de desarrollo del niño, los juegos o actividades lúdicas que va a utilizar, los materiales y demás, con el fin de estructurar de manera clara unos objetivos y reglas que permitan potenciar realmente el desarrollo de capacidades y comprensiones en el estudiante.

Al pretender intervenir en los procesos educativos de la institución, creando espacios lúdicos que lleven al mejoramiento de las prácticas, y al desarrollo de habilidades tanto en los estudiantes como en los docentes, la presente propuesta de intervención está enmarcada en la línea de investigación de la facultad de educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores: Pedagogía, Didácticas e Infancia.

Esta línea pretende orientar sus procesos investigativos a partir de las tres categorías “Pedagogía, Didáctica E Infancias”, con el fin de orientar proyectos y programas orientados a la construcción de conocimiento, además de contribuir con los procesos de mejora e innovación en torno a lo educativo y social. De esta manera, la presente propuesta se inscribe en la segunda Categoría: Didáctica, más específicamente al tópico “Propuestas encaminadas a fortalecer competencias básicas de los estudiantes como lectura y escritura, métodos de estudio, etc.”(Infante, 2009, pág 10), teniendo en cuenta que la intencionalidad principal es la estructuración de estrategias basadas en la lúdica que fortalezcan las habilidades de los estudiantes en relación a la lectura.

Dada la finalidad que pretende la presente propuesta de intervención se utilizará las siguientes técnicas e instrumentos, que permitirán una visión específica de las dificultades que aparecen en el aula en relación a la lectura, para de esta forma generar una reflexión y evaluación que conlleve a la construcción de la estrategia de intervención:

En primera instancia se acude a la observación, según AQU (2009, pág 76), “observar implica mirar la realidad en la que nos encontramos, no para juzgarla, sino para intentar comprenderla tan profundamente como sea posible y sacar conclusiones positivas.” De esta manera, utilizar este instrumento permitirá que el docente tenga en cuenta todas las

experiencias surgidas en el aula, la forma como los estudiantes reaccionan o se acercan a la lectura, además de evaluar el proceso y las posibles mejoras que puedan implementarse.

Es así como la observación en esta parte del proceso de construcción de la propuesta, tendrá como propósito esencial “Comprender procesos, vinculaciones entre personas y sus situaciones, experiencias o circunstancias, los eventos que suceden al paso del tiempo y los patrones que se desarrollan” (Miles, Huberman y Saldaña, 2013; y Jorgensen, 1989).

La Revisión documental, es una de las fuentes más valiosas para comprender el fenómeno que se quiere abordar, al ofrecer una mirada sobre el análisis y trabajo que han realizado en la institución, es decir “sirve para conocer los antecedentes de un ambiente, así como las vivencias o situaciones que se producen en él y su funcionamiento cotidiano y anormal” (LeCompte y Schensul, 2013; Rafaeli y Pratt, 2012; Van Maanen, 2011; y Zemliansky, 2008).

Para efectos de esta propuesta, se realizará una revisión de los resultados de las pruebas implementadas por la secretaría de Educación en el programa “Leer es Volar”, donde se apunta a evidenciar las habilidades que presentan los estudiantes y aquellas que necesitan ser apoyadas en el aula en relación a la lectura y comprensión. Es así, como esta revisión permitirá la identificación de los aspectos cognitivos, es decir de las habilidades que son necesarias y que requieren un trabajo arduo para lograr una lectura comprensiva a nivel literal e inferencial.

Igualmente encontramos el Diario de Campo, entendiendo este como un instrumento que va de la mano con los anteriores, teniendo en cuenta que es muy importante a la hora de analizar la práctica pedagógica, ya que implica que el docente destine tiempo para reflexionar y evaluar las dinámicas educativas. **(anexo 1)** Es “un instrumento de formación, que facilita

la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole" (Latorre, 1996).

Estrategia de intervención: Leo, juego y comprendo

Leo, juego y comprendo es una estrategia de intervención que se plantea atendiendo a las constantes dificultades que presentan los estudiantes de tercero de primaria del Colegio San Francisco sede B, en relación con la comprensión de textos. Una competencia necesaria para enfrentarse a los retos que exige un mundo que acude a representaciones para poder comprender y plantear acciones que puedan permitir una vida digna.

Surge de esta manera, la necesidad de buscar algunos abordajes teóricos y didácticos que permitan comprender el problema y hallar algunas posibles soluciones, lo que lleva a una serie de reflexiones que consideran la lúdica como herramienta y recurso necesario para abordar esta situación. Es así como se estructura la siguiente ruta de intervención

Figura 1. Ruta de intervención



Fuente: Simbaqueva, 2019

En el primer momento “¿NECESITAMOS ALGO PARA COMPRENDER?”, se establece una reflexión por parte del docente sobre las habilidades que va a reforzar o desarrollar para atender al objetivo general de la propuesta, de esta manera se percibe que las habilidades que se enmarcan en estas dos formas de comprensión son la fluidez, la localización de la información y la inferencia.

En el segundo momento “¿PODEMOS JUGAR?”, se designa cada habilidad, además de realizar la búsqueda y creación de las actividades, de lo cual surge:

Tabla 1. Actividades del PID

Habilidad	Nombre	Actividades
Fluidez	Corro leyendo	Karaoke: Lectura de canciones
		Ruleta de palabras
		Los tesoros del trabalenguas
Localización de la información	La lupa en el texto	Bingo literario
		La frase o palabra misteriosa
		Cuadrorama
Inferencia	Pensando en el texto	Domino de adivinanzas
		Juego “adivina que”
		Carrera de observación

Fuente: Simbaqueva, 2019

En el tercer momento “¡NOS VAMOS PREPARANDO!”, el docente realizará la creación o construcción del material para todas las sesiones, entre los que se encuentra las cartas con palabras, los dónimos de adivinanzas, los cofres, etc.

En la siguiente fase ¡JUGUEMOS ENTONCES!”, se aplicará las estrategias diseñadas para cada habilidad, proceso que se llevará a cabo así:

1. En el primer mes de implementación se realizarán todas las actividades referentes a la fluidez, por lo menos dos por semana. Al iniciar las otras habilidades seguirá la ejecución de estas estrategias con un intervalo de quince días cada una.
2. A partir del segundo mes, se iniciará con la habilidad de localización de la información, las actividades planteadas se repetirán cada veinte días, por lo tanto, serán ejecutadas por lo menos 3 veces.
3. Una vez concluido el cuarto mes, se iniciará la implementación de las últimas actividades que hacen parte de la habilidad de inferencia, que a su vez serán desarrolladas por lo menos dos veces.

En la última fase “¿LLEGAMOS AL FINAL?”, se plantea el desarrollo de un proceso evaluativo que se llevará a cabo de manera continua al ejecutar cada actividad, el docente utilizará el diario de campo (Anexo 2) para analizar y describir todas las características, además de los avances y retrocesos en el afianzamiento de cada habilidad.

Dentro del diario se tendrá en cuenta tres procesos: el primero relacionado con las habilidades que el estudiante ha podido fortalecer o desarrollar frente al impacto de las actividades; el segundo el análisis de las acciones de los estudiantes, es decir las posturas y la forma en que se tomaron los recursos, algunas reacciones frente al material, etc., finalmente, una reflexión que lleve a un análisis profundo de las situaciones para vislumbrar aspectos positivos, negativos y posibles mejoras del material y los espacios que lleven al logro del objetivo

Tabla 2. Plan de acción: **Leo, juego y comprendo**

CORRO LEYENDO			
Habilidad: Fluidez			
Objetivo: Desarrollar la fluidez en la lectura de palabras a partir de estrategias lúdicas Fomentar la lectura a través de diversas actividades			
Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Karaoke: Lectura de Canciones	<p>1. Elección de las canciones que serán trabajadas en las sesiones, para ello el docente propondrá un juego, donde a partir de una palabra los estudiantes busquen canciones en el menor tiempo posible. De esta forma, se irá haciendo un registro de los géneros más escuchados y se elegirán las canciones que tengan un lenguaje apropiado para los niños.</p> <p>2. La sesión se dividirá en 3 partes, en primer lugar, se hará un reconocimiento de la canción a partir del nombre y de la música, posteriormente los estudiantes leerán de manera individual la letra de la canción y por último a manera de karaoke entre todo el grupo se efectuará la lectura rápida del texto y su posterior interpretación.</p>	Letras de las canciones impresas, televisor, computador, vídeobeam o grabadora.	Sesión de 15 min
Ruleta de palabras	<p>La actividad se realizará así:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se organizarán los estudiantes en 5 grupos de 6 personas. 2. El docente facilitará las ruletas y las cartas a cada equipo para desarrollar el trabajo. 3. Cada estudiante deberá girar la ruleta, de acuerdo al color que caiga sacará una carta que deberá leer en el tiempo dispuesto por la 	Cartas, 5 ruletas, cronometro	La actividad demora alrededor de 30 min. Se realizará una vez al mes

	docente (el compañero contará hasta 10, 15 o 20, o utilizará el cronometro), se le dará una estrella si logra realizar la lectura correctamente.		
Los tesoros del trabalenguas	<p>La docente dará la siguiente consigna “vamos a leer un trabalenguas, quien lo realice correctamente puede abrir el cofre del tesoro” para empezar, se va a calentar de la siguiente forma:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entre todos leerán el trabalenguas en coro 2. Cada estudiante leerá con un lápiz en la boca sin soltarlo 3. Luego realizará la lectura exagerando la articulación de las sílabas. <p>A partir del calentamiento, cada estudiante tomará una adivinanza y la leerá frente a sus compañeros, quienes no hayan tenido ningún error podrán tomar la sorpresa del cofre.</p>	Cofre del tesoro, trabalenguas.	La implementación de la actividad dura 40 min. Se realizará una vez al mes

CON LA LUPA EN EL TEXTO

Habilidad: Localización de Información

Objetivo: Reconocer las partes y características de un texto

Extraer información relevante de una historia

Localizar palabra, frases e ideas dentro de un texto

Fomentar la lectura a través de diversas actividades

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Bingo Literario (Bermejo, 2011)	<p>La actividad se realizará de acuerdo a los siguientes momentos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizará una lectura general del texto de forma grupal 2. Cada estudiante en una hoja entregada por la docente llenará los espacios de la tabla de 	Cuento, hojas, lápiz	30 min, la actividad se repetirá 3 veces una cada mes

	<p>acuerdo a los lugares, personajes y palabras importantes de la historia.</p> <table border="1" data-bbox="370 296 998 468"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>3. Se realizará una nueva lectura del cuento, cada estudiante irá tachando las palabras a medida que vayan apareciendo en el texto y gritarán Bingo cuando hayan concluido.</p>											
<p>La frase o palabra misteriosa</p>	<p>El docente plantea la siguiente consigna: “Vamos a jugar a ser detectives”, y los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se organizan grupos de detectives para lograr un mejor abordaje del caso 2. Se realiza un reconocimiento del caso que se va abordar a partir de la lectura de una historia. 3. A continuación, se plantea la primera pista cada grupo pensará y buscará dentro del texto la frase o palabra a la que se refiere 4. Una vez encontrada gritarán “lo descubrimos” y pasarán a leer la palabra o frase, en caso de acertar se le proporcionará un punto a cada equipo 5. Al finalizar la actividad se contarán los puntos y se hallará el equipo ganador, que recibirá un emblema de detectives que deberán proteger en el próximo reto. 	<p>Lecturas, emblema</p>	<p>40 min, se realizará una vez al mes</p>									
<p>Cuadrorama</p>	<p>Esta actividad se desarrollará de dos formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se tomará un cuento clásico conocido por los estudiantes, al que se le dará una lectura general 	<p>Papel, colbón, lápiz,</p>	<p>Tiene una duración de 50 min, puede ser</p>									

	<p>y un análisis posterior para reconocer los elementos del cuento. Cada estudiante realizará su cuadrorama de acuerdo a la parte del texto que más le llamo la atención.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les propondrá cuentos cortos diversos, donde por grupos de 4 personas tendrán que encontrar sus partes (inicio, nudo y desenlace), además de identificar sus características y plasmarlas en el cuadrorama grupal <p>La realización de este material está explicado en el anexo 3</p>	colores, tijeras.	realizada en varias ocasiones para recrear diversos cuentos. Para esta intervención se realizará la actividad tres veces una al mes
--	--	-------------------	---

PENSANDO EN EL TEXTO

Habilidad: Inferencia

Objetivo: Afianzar la habilidad inferencial en textos pequeños de forma lúdica

Fomentar la lectura a través de diversas actividades

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Domino de adivinanzas (Bermejo, 2011)	Este juego presenta la misma dinámica del domino normal. Se organizará a los estudiantes en grupo de 5 personas, cada jugador elegirá un determinado número de fichas que se organizará atendiendo a sus parejas y ganará el estudiante que se quede sin fichas.	6 dóminos	30 min
Juego “adivina qué”	<p>El objetivo del juego es acertar la mayor cantidad de adivinanzas, la actividad se desarrollará de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes se organizarán en parejas 2. Un estudiante sacará de la caja una ficha con un número o color, el docente buscará la adivinanza asignada a esa ficha y dará a cada grupo una copia de la misma. 	Cajita, fichas bibliográficas, stickers o estrellas de fomy	40 min

	<p>3. Los estudiantes leerán y en una hoja representarán el objeto, animal o lugar en el menor tiempo posible</p> <p>4. Entregarán la representación a la docente que asignará una estrella o sticker a la pareja que acierte.</p>		
Carrera de observación	<p>Es un juego de pistas que llevarán a cabo en grupos de 4 personas de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente explicará la dinámica y las reglas de la actividad. 2. Cada grupo se organizará para asignar a cada integrante una tarea específica: el lector, buscador, dibujante 3. Se le asignará a cada grupo una descripción pequeña de un lugar o una persona, que deberán leer, analizar, encontrar y representar 4. Luego de la representación el buscador irá al lugar o donde se encuentre la persona para tomar una estrella (con un color específico) y la segunda pista. 5. Al finalizar cada grupo entregará a la docente la representación de cada pista con la estrella del color que le corresponde. 	Pistas, estrellas de colores en gomaeva, hojas blancas, lápiz	60 min

Fuente: Simbaqueva, 2019

Conclusiones y recomendaciones

El desarrollo de la propuesta de intervención permitió comprender la lúdica como parte esencial del ser humano, ya que se constituye como una de las dimensiones que apoya a la estructuración y consolidación del sujeto en cuanto a sus aspectos cognitivos, afectivos, sociales y emocionales, es decir fomenta el desarrollo de la personalidad. Por tanto, es un elemento que permanece presente en la vida cotidiana, pues es parte esencial de los espacios en los que el sujeto convive, pues puede verse en las expresiones culturales como el arte, la música, el deporte, las festividades, entre otras, donde aparecen una serie de emociones necesarias para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades.

Ahora bien, aunque la lúdica no puede reducirse al juego, este último es una de las herramientas lúdicas cruciales en la vida del ser humano, siendo una de las primeras acciones que realiza el niño, ya que le permite reconocer lo que le rodea, relacionarse con los demás, comprender las estructuras culturales y sociales de su entorno y expresar sus pensamientos e ideas. El juego es una actividad que genera agrado, diversión, pero también fortalece las habilidades sociales, valores, formas de expresión, el intercambio de ideas, desarrolla el pensamiento y por ende genera aprendizaje.

Por lo tanto, la lúdica y el juego son herramientas importantes e indispensables en la formación del ser humano, pues permiten un aprendizaje natural y divertido, de ahí que deben ser parte esencial de los procesos de enseñanza, como recursos y como elementos transversales, al promover la apertura de ambientes ricos en experiencias creativas y motivadoras, que facilitan sensaciones de placer al tiempo que contribuyen a la adquisición, análisis y comprensión de los contenidos escolares y en general de la información del

exterior, desarrollando a su vez procesos de pensamiento y aportando a la construcción o cambio de comportamientos.

La configuración de la presente propuesta demostró que la lúdica como herramienta pedagógica entra en la dinámica educativa a partir del maestro, pues éste es uno de los actores principales que desde su labor y constante reflexión es capaz de reconocer las características de los sujetos que asisten al aula, sus diversas habilidades y capacidades, la necesidad de generar cambios fundamentales en los métodos de enseñanza, el fortalecimiento de la escuela como institución social que forma ciudadanos, entre otros cuestionamientos. Por lo tanto, se constituye para el maestro en una necesidad imperante pensarse otros espacios, otras formas de abordar los contenidos, unas nuevas metodologías que conlleven al desarrollo de sus habilidades y las del estudiante, donde el acercamiento al conocimiento sea un proceso positivo, llamativo, dinámico y creativo que genere placer y goce.

Por otro lado, es necesario recalcar que el manejo de la lectura es fundamental para el estudiante, siendo la apropiación y posterior comprensión del código escrito un recurso que le permitirá interactuar de forma más significativa con el entorno. Por consiguiente, la escuela se constituye como un lugar donde se le provee al estudiante estrategias que lo lleven a convertirse en un buen lector, al poder identificar las características y aspectos de los diversos textos, aquellos que son fáciles de distinguir y lo que permanecen ocultos, para lograr develar los intereses y significados. Este proceso de resignificación del texto es importante para lograr el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para construir argumentos, que le permitan acercarse a los textos e información del entorno desde una perspectiva crítica.

Ahora bien, incluir la lúdica en el proceso educativo genera no solo las ventajas anteriormente descritas, sino que el estudiante tiene mayor motivación frente a la lectura, es decir, leer va hacer una actividad de la que surjan diversas sensaciones agradables, donde haga uso de su imaginación y creatividad, pero sobre todo le de confianza a la hora de enfrentarse a retos que se le presenten en el entorno escolar y social, pues va a estar seguro que posee habilidades para entender y resolver un problema.

Finalmente, generar reflexiones y propuestas como la desarrollada en el presente documento promueve verdaderas transformaciones pedagógicas, donde se apueste por la innovación, por la implementación de acciones diferentes encaminadas a un verdadero aprendizaje, estrategias que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades y capacidades necesarias para enfrentar los retos de su contexto. De ahí que, instaurar ambientes de aprendizaje basados en la lúdica es uno de los desafíos que las instituciones educativas deben enfrentarse, para crear ambientes dinámicos, atractivos, ricos en experiencias que conduzcan a mejorar la realidad social e individual de los sujetos que hacen parte de ellas.

Lista de referencias

Arguello, Sandra (2017) *Niveles de comprensión lectora literal e inferencial en el área de lengua castellana con estudiantes del grado sexto de educación básica de la institución educativa Fabio Riveros en Villanueva Casanare*(Maestría en enseñanza de las ciencias) Universidad Autónoma de Manizales, Colombia.

Aviléz, Juana (2017) *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora (trabajo de grado Especialización)*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Montería, Colombia.

BERMEJO, Isabel (2011). *Lapicero Mágico, animación a la lectura y escritura creativa* (blog). Recuperado de <http://lapiceromagico.blogspot.com/search/label/ANIMACI%C3%93N%20A%20Lectura%20Inferencias%20Estrategia%20de%20Comprensión%20Lectora%29>

CRISTANCHO, Ruby(2015). *El cuadrorama como técnica para recrear la lectura* (blog). Recuperado de <https://didacticas-para-las-practicas-de-aula.blogspot.com/2015/07/mapa-mental-creado-con-goconqr-por.html>

CASTAÑO, Soraya. CASTRO, Jaime (2012) *Concepciones de Lectura y el cambio de concepción por la participación en un programa de Lectura*. Revista Educación y Desarrollo Vol 6 #2 págs 105 – 122

Coll, C (1983) *El estudio del proceso de enseñanza*. Facultad de Psicología de Barcelona

Coll, C (1986). *Marc curricular per a l'ensenyament obligatori*. Barcelona, Generalitat de Catalunya, Departament d'Ensenyament

Condemarín, M. (1999). *Lectura Temprana*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello

- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México: Siglo XXI
- Ferreiro, E. y Gómez, M. (1982). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. México D.F.: Siglo XXI
- Huizinga J. (2005). *Homo Ludens: el juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Hurtado, Alexandra & Barahona, Carlos.(2016) *Estrategias lúdicas para contribuir en el proceso de la comprensión lectora en el grado cuarto c de primaria de la institución educativa ciudadela de occidente (trabajo de grado Especialización)* Fundación Universitaria Los Libertadores. Calarcá, Colombia.
- Infante, R (2009) *Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias. Documento de Fundamentación*. Facultad de Ciencias de la Educación, Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá
- Jiménez, C. (1997). *La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego*. Bogotá: Magisterio
- Jiménez, C. (2000) *Lúdica y Recreación Cooperativa* Editorial del Magisterio . Colección Aula Abierta
- MEN. (1998) lineamientos curriculares en Lengua Castellana. Colombia
- Mendoza, A (2002) *La seducción de la lectura en edades tempranas*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid, España.
- Osorio, Blanca & Zuluaga Ángela (2017) *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la competencia lectora (trabajo de grado Especialización)* Fundación Universitaria Los Libertadores. Medellín, Colombia.

Sampieri, Roberto (et al.). *Metodología de la investigación*. Ed. Mc Graw Hill. México, 2006

Sardá, A., Márquez, C. & Sanmartí, N. (2006). *Cómo promover distintos niveles de lectura de los textos de ciencias*. Revista de Enseñanza de las Ciencias

Solé, I. (1987): *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora*, Barcelona: CEAC.

Solé I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Grao/ICE.

Solé, I. (1994). *Estrategias de comprensión de la lectura*. Barcelona: Editorial Grao.

ANEXO 1

FORMATO DIARIO DE CAMPO

FECHA			
ACTIVIDAD:			
OBJETIVO			
Descripción general de la experiencia	Dificultades con respecto a la comprensión	Análisis	Aspectos positivos

ANEXO 2

FORMATO DIARIO DE CAMPO

EVALUACIÓN ACTIVIDADES

FECHA				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
HABILIDAD QUE SE TRABAJÓ				
Descripción General de la implementación	Acciones, posturas y reacciones de los estudiantes	Reflexión sobre a implementación: aspectos positivos y negativos	Impacto con respecto al objetivo	Valoración y recomendaciones

ANEXO 3

CONSTRUCCIÓN DEL CUADORAMA

La realización del cuadorama tiene los siguientes pasos:

1. En una hoja de papel tamaño oficio se realiza un pliegue de manera que se formen dos triángulos equivalentes que a su vez constituyen un cuadrado, se cortará el pedazo de papel restante y se guardará
2. Se realiza otro pliegue a la hoja para marcar las diagonales
3. Se corta una de las diagonales. En el pedazo que está completo se dibujará uno de los lugares

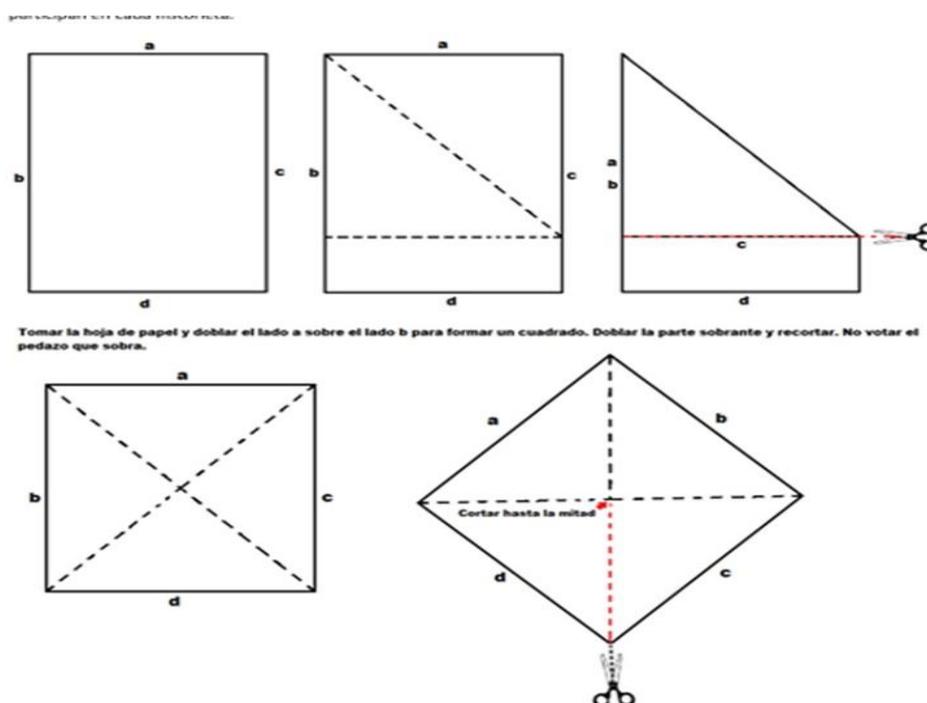


Imagen tomada de <https://didacticas-para-las-practicas-de-aula.blogspot.com/2015/07/mapa-mental-creado-con-goconqr-por.html>

4. En la parte que no está cortada se dibujará un lugar que aparezca en la historia y se pegará las diagonales cortadas así:

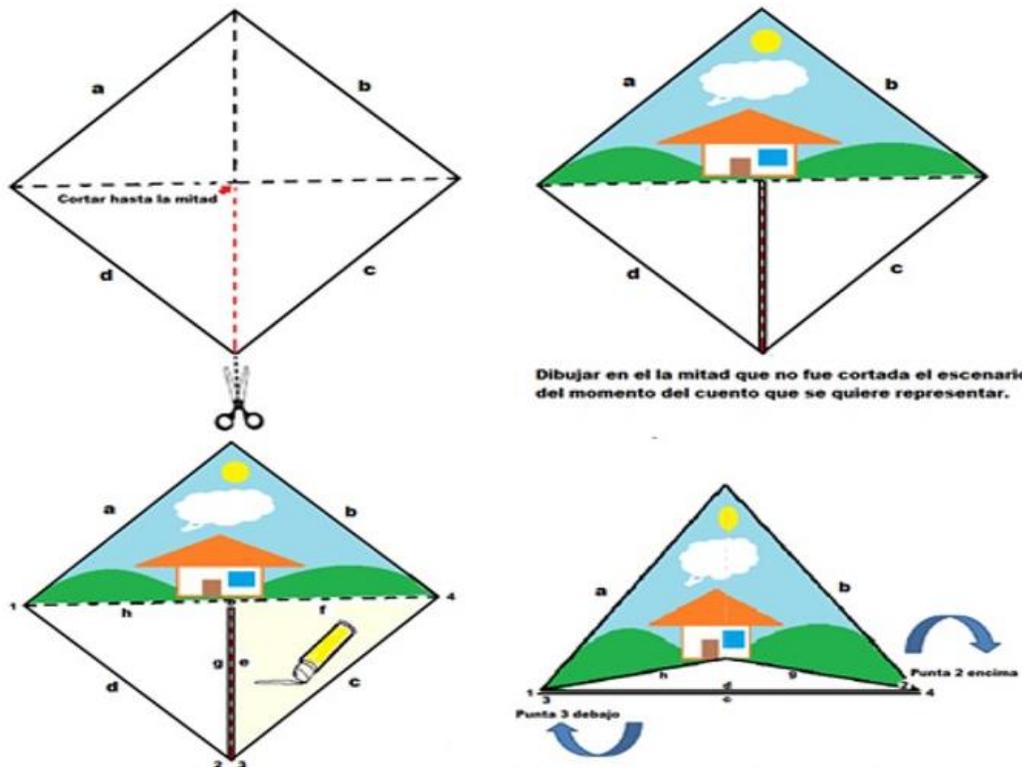


Imagen tomada de <https://didacticas-para-las-practicas-de-aula.blogspot.com/2015/07/mapa-mental-creado-con-goconqr-por.html>

5. Con la parte sobrante del rectángulo se construyen los personajes de la historia