

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA FORTALECER LAS COMPETENCIAS
COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO UNDÉCIMO DEL LICEO
SANTA TERESITA DE LISIEUX**

Estudiantes a cargo:

Daihana Gutiérrez González

Licenciado en Lenguas Modernas

Inael Ovidio Serrano Forero

Licenciado en Educación Básica con énfasis en Lengua Castellana

Paola Marcela Delgado Jurado

Licenciado en Educación Preescolar

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía Lúdica

Director

Efraín Alonso Nócuca Sarmiento

Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía Lúdica

Bogotá D.C., junio de 2021

Resumen

La estrategia lúdica para fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux, nace de la necesidad de mejorar la comprensión textual tanto en la dimensión comunicativa práctica como teórica.

Tiene como objetivo fortalecer las competencias comunicativas mediante la capacidad de comprender, analizar y argumentar de una manera crítica sus opiniones frente a situaciones del entorno de los estudiantes, con este fin, la pregunta de intervención es: ¿Cómo fortalecer con estrategias lúdicas las competencias comunicativas en los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux, para formar seres crítico-analíticos?

Se diseña una estrategia lúdica denominada “Si Quieres Aventura Lánzate al Juego de la Lectura”, en la cual, se proponen actividades innovadoras y creativas donde el estudiante desarrolla habilidades comunicativas basadas en aprendizajes significativos, con el fin de obtener resultados favorables a la problemática expuesta. El enfoque para esta investigación desarrollada fue cualitativo y el tipo de investigación descriptiva, las actividades planteadas están articuladas con las competencias del área de lectura Crítica según los criterios de evaluación de las pruebas Saber Pro que se proponen durante el año escolar, divididas en cada uno de los periodos académicos.

Finalmente, esta propuesta busca mejorar y evaluar la capacidad de los estudiantes de comprender, interpretar y tomar una postura crítica frente a textos que hacen parte de su vida cotidiana o del ámbito académico, así como la de proponer un instrumento que permita evaluar la eficiencia de la estrategia y mejorar los resultados del área de lectura Crítica de las pruebas Saber Pro.

Palabras claves: Lúdica, Competencias Comunicativas, Comprensión Lectora

Abstract

The ludic strategy to strengthen the communicative competences of the eleventh-grade students of the Liceo Santa Teresita de Lisieux, arises from the need to improve textual comprehension both in the practical and theoretical communicative dimension.

Its objective is to strengthen communication skills through the ability to understand, analyze and critically argue their opinions about situations in the students' environment, to this end, the intervention question is: How to strengthen communication skills with playful strategies in the eleventh-grade students of the Liceo Santa Teresita de Lisieux, to form critical-analytical beings?

A ludic strategy called "If you want adventure, go to the Reading Game" is designed, in which innovative and creative activities are proposed where the student develops communication skills based on significant learning, in order to obtain favorable results to the exposed problem. The approach for this research developed was qualitative and the type of research descriptive, the activities proposed are articulated with the skills of the Critical reading area according to the evaluation criteria of the Saber Pro tests that are proposed during the school year, divided into each one of academic periods.

Finally, this proposal seeks to improve and evaluate the ability of students to understand, interpret and take a critical stance in front of texts that are part of their daily life or the academic environment, as well as to propose an instrument that allows evaluating the efficiency of the strategy and improve the results of the Critical reading area of the Saber Pro tests.

Keywords: Ludic, Communicative Competences, Reading Comprehension.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	9
1.1 Planteamiento del problema	9
1.2 Formulación del problema	10
1.3 Objetivos	10
1.3.1 Objetivo general	10
1.3.2 Objetivos específicos	10
1.4 Justificación	11
2. Marco referencial	12
2.1 Antecedentes investigativos	12
2.1.1 Antecedente Local	13
2.1.2 Antecedente Nacional	14
2.1.3 Antecedente Internacional	15
2.2 Marco teórico	16
3. Diseño de la investigación	23
3.1 Enfoque y tipo de investigación	23
3.2 Línea de investigación institucional	24
3.3 Población y muestra	25
3.4 Instrumentos de investigación	25
4. Estrategia de intervención.....	25
4.1 “Si Quieres Aventura, Lánzate al Juego de la Lectura”	25
4.2 Estrategia de Intervención	26
4.3 Plan de acción	29
4.3.1 Cronograma de actividades	30
4.3.1.1 Actividad 1:	30
4.3.1.2 Actividad 2	33
4.3.1.3 Actividad 3	35
5. Evaluación y Seguimiento	37
5.1 Encuesta de Satisfacción Evaluativa	38

5.2 Evaluación de la Estrategia lúdica	38
6. Conclusiones	39
Referencias.....	41

Anexos

Anexos 1. Listado Resultados Simulacro Pruebas Saber Pro 2021	43
Anexos 2. Análisis del Diagnóstico	44
Anexos 3. Encuesta de Satisfacción.....	49
Anexos 4. Matriz DOFA.....	52

Lista de Tablas

Tabla 1. Plan de acción lúdica: Actividad 1	32
Tabla 2. Plan de acción lúdica: Actividad 2	35
Tabla 3. Plan de acción lúdica: Actividad 3	37

Lista de Ilustraciones

Ilustración 1. Modelo Actualizado de Competencias Comunicativas (F.Bachman & Palmer, 1996)	17
Ilustración 2. Estrategia de Intervención: Competencias	27
Ilustración 3. Estrategia de Intervención: Metas.....	28
Ilustración 4. Estrategia de Intervención: Resultados	29
Ilustración 5. Listado Notas Simulacro Pruebas Saber Pro	43
Ilustración 6. Análisis del Diagnóstico. Tablero de Gestión	44
Ilustración 7. Desempeño por Área	44
Ilustración 8. Desviación por Competencias	45
Ilustración 9. Desviación por Componentes del Área de Lectura Crítica	46
Ilustración 10. Porcentaje Estudiantes por nivel de Desempeño.....	47
Ilustración 11. Desviación por Materias	48
Ilustración 12. Matriz DOFA- Características	52

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El proceso de lectoescritura de los estudiantes del Liceo Santa Teresita de Lisieux del grado undécimo de básica secundaria, posee una dificultad, tanto en la dimensión comunicativa práctica como teórica, las cuales se explican a continuación:

Dentro de la dimensión teórica se evidencia que el proceso de lectura y escritura presenta un déficit de interpretación y comprensión textual, lo cual ha traído como resultado la falencia en el aprendizaje basado en la adquisición de contenidos literarios, más no en la potenciación de las competencias comunicativas entendidas como el conjunto de aptitudes que permiten una comunicación asertiva. Por otro lado, se evidencia que el proceso de lectura y escritura se encuentra desvinculado al desarrollo del pensamiento crítico y analítico que se dan en las demás asignaturas como complemento de su aprendizaje, los cuales deberían permitir adquirir un sentido significativo a dichos procesos.

Desde la dimensión práctica y específicamente las competencias, el proceso de lectoescritura se ha trabajado exclusivamente en las áreas que integran las Ciencias Humanas (español, sociales, filosofía), Asimismo, desde la parte metodológica, los procesos lecto-escritura se han desarrollado como un proceso individual al contexto y características particulares del estudiantado, por lo que el aprendizaje no se lleva a cabo de forma significativa y dinámica. Dichas problemáticas son reiterativas en el contexto del Liceo Santa Teresita de Lisieux especialmente en el grado undécimo de básica secundaria, puesto que el plan lector se ha desarrollado principalmente desde una perspectiva literaria, en lo cual se evidencia negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se evalúa principalmente la

comprensión de lectura basada en la identificación de una situación significativa para así llegar a crear lectores crítico-analíticos.

Todo lo anterior, se evidencia en los resultados del simulacro H-12 “Pruebas Saber Pro 2021” del 27 de mayo, el cual fue diseñado por la compañía Milton Ochoa Expertos en Evaluación. Anexo 1.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer con estrategias lúdicas las competencias comunicativas en los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux, para formar seres crítico-analíticos?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia lúdica que permita desarrollar las competencias comunicativas para fortalecer la capacidad de comprender, analizar y argumentar de una manera crítica sus opiniones frente a situaciones del entorno de los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar el nivel de competencias comunicativas mediante un simulacro “Pruebas Saber Pro 2021” de los estudiantes de grado undécimo.
2. Proponer actividades lúdicas que permitan el análisis literario de textos y obras literarias, donde se evidencias las competencias y habilidades comunicativas de los estudiantes y se permitan identificar diferentes posturas de sus autores.
3. Elaborar un instrumento que permita evaluar la eficiencia de la estrategia lúdica propuesta.

1.4 Justificación

Ser competente en habilidades y competencias comunicativas, tanto el manejo de unos saberes referidos al sistema lingüístico, la producción y la comprensión textual, los contextos y la intencionalidad de los interlocutores, los universos emocionales, la cultura propia y las construidas por otros seres humanos, y los recursos ideológicos de que hace uso toda elaboración de discurso, como la adopción de una postura ética frente al discurso, los contextos y los individuos.

De lo que se trata, entonces, es de enriquecer el desempeño social de los y las estudiantes mediante el empleo de habilidades y competencias comunicativas en los diferentes contextos en que ellos lo requieran, según como lo afirman (F.Bachman & Palmer, 1996) “han propuesto un modelo de competencia comunicativa basado en los resultados de la evaluación de las pruebas del lenguaje”

De igual manera se propende por una pedagogía de la literatura centrada básicamente en la apropiación lúdica, crítica y creativa de la obra literaria por parte de los estudiantes; es decir, se espera que conozca el texto, lo lea, lo disfrute, haga inferencias, predicciones, relaciones y, finalmente, interpretaciones. Pero también se espera que ese contacto con la literatura le permita explorar, enriquecer y expresar la dimensión estética de su propio lenguaje. Para ello, se parte del criterio de leer todo tipo de textos, de cualquier época, región, autor, género y temática, pues lo más importante en este campo es lo que, desde el papel del docente, se pueda hacer con la obra literaria, y no tanto “qué tipo de texto leer”; es decir, se pretende que se lea la obra con una perspectiva de análisis que favorezca el desarrollo de procesos psicológicos superiores como los implicados en el pensamiento, la creatividad y la imaginación.

Si bien la finalidad del proyecto apunta al fortalecimiento lúdico de una tradición lectora que aporte a la comprensión, interpretación y disfrute del texto literario, también se debe estimular la capacidad productiva de los estudiantes, es decir, estimular y propiciar la escritura con intención literaria: cuentos, socio-dramas, poemas, ensayos, etc. De tal forma que puedan expresar sus formas particulares de sentir, ver y recrear el mundo, a la vez que desarrollen su producción escrita, teniendo en cuenta que el texto literario aporta al mejoramiento de las capacidades expresivas, imaginativas y cognitivas de los estudiantes.

El trabajo pedagógico que se adelanta incluye la generación de experiencias significativas para los estudiantes en las que se promueva la exploración y el uso de las diferentes manifestaciones del lenguaje –verbales y no verbales, de tal forma que las asuman e incorporen, de manera consciente, intencional y creativa, en sus interacciones cotidianas y con diferentes fines: descriptivos, informativos, propositivos, expresivos, recreativos, argumentativos, entre otros.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Considerando necesario tener en cuenta otros puntos de vista docente durante procesos investigativos previos, se analizan aportes que son altamente significativos y representan una gran ayuda, a la vez que son luz para el adecuado desarrollo del presente proyecto de intervención disciplinar, tanto en sus experiencias como en las positivas conclusiones a las que se llegaron, visto desde diversos órdenes: local, nacional e internacional y desde el campo de la innovación en el apropiado desarrollo de las competencias comunicativas. Los antecedentes que se analizan a continuación permitieron reflejar tanto en diseño como en implementación la

urgente necesidad de abordar todo lo referente a la oralidad, lectura y escritura como parte del desarrollo humano.

2.1.1 Antecedente Local

En la tesis de grado titulada “Fortalecer las Habilidades Comunicativas de los Niños y Niñas de Quinto de Primaria a través de la Lúdica del Colegio José Martí” el cual fue llevado a cabo en la ciudad de Bogotá Colombia, en el año 2015, se encontraron significativos aportes, como el citado a continuación:

Son muy variadas las causas que han generado estas deficiencias, entre ellas podemos mencionar: hogares donde la estimulación hacia lo lecto escritural es baja o nula, en tanto hábitos como la lectura en familia o la escritura como parte viva de la comunicación son inexistentes; ambientes sociales empobrecidos por el abuso de medios de comunicación o tecnologías que incentivan actitudes de escucha o pasividad y prácticas pedagógicas escolares que desde propuestas tradicionalistas orientadas a la repetición, reproducción y escucha, no generan el disfrute por la expresión, la creación, el involucramiento, en últimas no estimulan el desarrollo de las habilidades comunicativas en sus variadas manifestaciones. (Herrera, Cruz, & Cortéz, 2015). Propusieron dentro de sus objetivos específicos “Consolidar prácticas lúdicas formativas que se estructuren a partir del trabajo transversal de las diversas áreas y fomenten las habilidades comunicativas” (p. 23). Lo cual, conllevó en sí mismo, un cambio total de toda la metodología tradicional, por una que permitiera que los estudiantes fueran líderes dentro de sus procesos de aprendizaje, a través del desarrollo de proyectos en el aula que implicaban la integración de los conocimientos de otras áreas. Si analizamos a fondo, se deduce claramente que los procesos lúdicos no solo permiten el goce y la recreación, sino también la integración de seres objeto de formación, así como los saberes instrumento de crecimiento humano integral.

2.1.2 Antecedente Nacional

A continuación nos apoyaremos en un trabajo de investigación realizado por Ernestina Cuero Sandoval hecho en la Institución Educativa Atenea ubicado en el Municipio de Pradera Valle del Cauca “Fortalecimiento de Competencias Comunicativas en el Proceso de Lectura, a través de la Integración de TIC en la asignatura de Economía y Política” quien baso su investigación en el fortalecimiento de la comprensión Lectora y de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado decimo en el año 2016, dicha investigación servirá de apoyo y de seguimiento a la presente propuesta ya que cuenta con puntos similares y objetivos particulares, siendo una investigación clara, objetiva y sobre todo integral para la propuesta de intervención, además de tener en cuenta la comprensión lectora y las habilidades comunicativas tiene algo adicional e importante para esta época que es la integración de las TICS como herramienta pedagógica.

Objetivo General

Fortalecer las competencias comunicativas en el proceso de lectura, nivel intertextual o crítico de los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Ateneo de Pradera, Valle del Cauca, a través de la integración de TIC en la asignatura de Economía y Política. (Sandoval, 2016).

Es evidente que la investigación realizada tuvo excelentes resultados, ya que la autora manifiesta que a través de la observación en la práctica pedagógica por parte del docente se refleja una deficiencia en los niveles de interpretación de lectura, tanto en textos, como gráficos estadísticos y lectura de imágenes, lo cual se dio a conocer en los resultados de la evaluación final en el área a finales del año lectivo 2016.

Para concluir, es necesario dejar claro que el proyecto mencionado parte del reconocimiento del lenguaje y dice que este es lo más importante en la enseñanza y en el aprendizaje del individuo, específicamente en el desarrollo y ejecución de competencias comunicativas, específicamente la lectura crítica que es abordada hoy en día desde el Área de lenguaje y las Ciencias Sociales donde se desarrollan las habilidades cognitivas, se despierta la creatividad, e pensamiento crítico reflexivo y va a generar procesos meta cognitivos de los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux.

2.1.3 Antecedente Internacional

Es importante tener conocimiento sobre la problemática que existe en el proceso de lectoescritura tanto práctica como teórica dentro de la dimensión comunicativa, para ello es necesario basarse en diferentes investigaciones ya establecidas, como la de Huaytalla, (2019) en su investigación denominada, “Competencia comunicativa y competencia genérica de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima”

Haciendo un análisis en la influencia de la competencia comunicativa y genérica relacionada con la dificultad de lectoescritura que presentan los estudiantes del Liceo Santa Teresita de Lisieux del grado undécimo de básica secundaria, se conocen las causas que han generado estas dificultades, y es de mucho cuidado dar a conocer unas ciertas opciones o tareas las cuales puedan ayudar a los estudiantes en este proceso, como lo citado a continuación por Huaytalla, (2019):

al referirse a la competencia comunicativa, como la capacidad que comprende más allá de las habilidades lingüísticas y gramaticales, construcción de frases e

interpretar y emitir juicios de valor por el hablante oyente o por otros, comprende también de la constitución de habilidades extralingüísticas interrelacionadas, sociales y semióticas, por un lado, y de habilidades lingüísticas polifacéticas y multiformes por el otro.

Por este motivo existen varias herramientas lecto-escritoras donde se puede desarrollar en el estudiante la capacidad de analizar muy bien los textos literarios y de esta manera profundizar y poder atender las diferentes actividades expuestas por el maestro, desde el punto de vista personal, crítico, cultural y social. En cuanto a el análisis, es la mayor herramienta para un proceso comunicativo y de este se desprenden muchas más habilidades que conllevan a un buen proceso de lectoescritura en el estudiante.

2.2 Marco teórico

Para una pertinente intervención disciplinar se considera necesario enmarcar la propuesta dentro de teorías fundamentadas en los tres aspectos más relevantes: las competencias comunicativas la lúdica y el pensamiento crítico, es por ello que dentro de cada aspecto anterior se analizan las teorías de los autores que se citarán en el marco teórico. Partiendo de la pregunta problema la cual es

¿Como fortalecer con estrategias lúdicas las competencias comunicativas en los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux, para formar seres críticos y analíticos?

Las competencias comunicativas, un término que ha sido popular y analizado desde diferentes campos de las ciencias humanas, se viene perfeccionando a lo largo de la historia dando a entender todas las características que las componen, son varios los modelos de

competencias comunicativas que vienen surgiendo desde finales del siglo XX y buscando tener unas bases teóricas ricas en contenido y variedad, que permita llevar a cabo diferentes estrategias lúdicas se considera importante tener en cuenta el modelo de F.Bachman & Palmer, (1996) tal como se muestra a continuación:

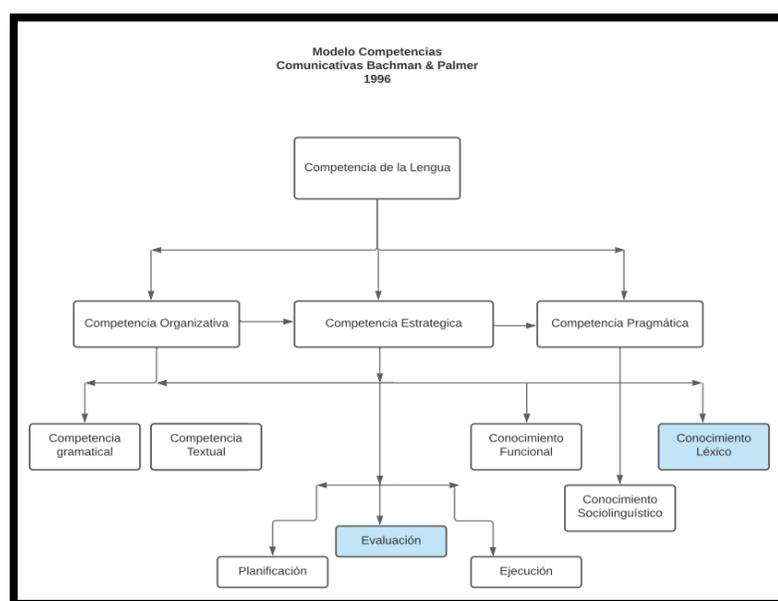


Ilustración 1. Modelo Actualizado de Competencias Comunicativas (F.Bachman & Palmer, 1996)

El anterior modelo se encuentra necesario en los lineamientos metodológicos, ya que “han propuesto un modelo de competencia comunicativa basado en los resultados de la evaluación de las pruebas del lenguaje” (F.Bachman & Palmer, 1996). Cabe mencionar que, la evaluación del desarrollo de las competencias comunicativas debe ser por consiguiente una constante dentro de la dinámica del fortalecimiento de las mismas, la retroalimentación de las fortalezas y puntos a trabajar en los estudiantes. Por otro lado, se evidencia el conocimiento léxico desligado de la competencia gramatical, siendo una variable que permite una innovadora forma de trabajar la parte léxica desde la oralidad de los estudiantes y por supuesto desde la

lectura lúdica, y en concordancia con F.Bachman & Palmer, (1996) “debe ser un conocimiento que se debe fortalecer a modo individual no desde la estructura sino desde el uso de la lengua”.

De acuerdo a los dos aspectos que se encontraron relevantes de este modelo y que se pueden ver en color azul dentro de la ilustración, se puede concluir que brinda la posibilidad de evaluar las competencias comunicativas, del mismo modo que integrar nuevo léxico a manera de oralidad, logrando así comunicarse de forma concisa y variada, dentro de los contextos tanto académico como social.

Ahora pasemos al segundo aspecto relacionado con la lúdica, la cual representa la base de la estructuración de las estrategias pedagógicas que impulsarán al gusto y motivación de los estudiantes por desarrollar sus competencias comunicativas y una postura crítica frente al contenido literario.

Si bien es cierto, el desarrollo del pensamiento de la lúdica en el ámbito educativo favorece a los estudiantes y desarrolla en ellos sus capacidades para enfrentarse al mundo que los rodea, por esta razón la importancia de citar a continuación estos autores que respaldan y dan una estrategia de solución, teniendo como herramienta la lúdica. A continuación, se analiza el primer autor que afirma lo siguiente: “una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño” (Piaget, 1961). Teniendo en cuenta la teoría de Jean Piaget y analizando el problema que suscita en los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux, se que puede decir que la lectoescritura es sin temor a equivocaciones el objeto de conocimiento más importante en el proceso de aprendizaje que tienen los estudiantes, es por ello que los docentes deben tener competencias pedagógicas y

dentro de ellas didácticas para hacer que los estudiantes adquieran las habilidades y destrezas que les permita aprender a leer y escribir de una mejor manera.

Ahora, analizando lo que dice el autor Ernesto Yturralde, quien afirma que "lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer" (Tagle, 2020). Después de analizar de una forma muy minuciosa esta frase citada por el autor Ernesto Yturralde, se puede decir que, en el aprendizaje, es necesario buscar las formas más efectivas y agradables que generen gusto y una actitud activa e integradora de trabajo, que se aleje de las actividades educativas tradicionales y aburridas, para transformarse en espacios motivadores del aprendizaje.

Dichas actividades deben responder a la vida y a valores positivos como el bienestar, la felicidad y el dinamismo, articuladas a través de la acción lúdica con compromiso, interacción y conciencia.

Así mismo, deben estar en la búsqueda de comprender e incluir desde todas las perspectivas probables, no solamente desde lo cognitivo, y en este sentido abarcar todas las características del ser humano en la dimensión comunicativa tanto en la parte teórica como en la práctica; de esta manera las dificultades que abarca la lectoescritura en todas sus facetas podrán tener un mejoramiento durante el proceso que van teniendo los estudiantes.

Finalmente, como una tercera teoría dentro del aspecto lúdico, considerada necesaria de mencionar es la de Roger Caillois, quien sugiere:

Tanto el game -juego reglado- como el play -juego de ficción-, esa actividad lúdica que nace, se desarrolla y muere en el tiempo de la partida, esa actividad tan misteriosa e incierta, atraen al jugador inevitablemente. La excitación de los

sentidos, el vértigo y el torbellino de emociones, el hechizo del juego, en definitiva, es culpable de que incluso el tramposo desee jugar. (Caillois, 1967)

Es importante tener en cuenta que por medio del juego se puede despertar en el estudiante el deseo competir, de tener reglas, de luchar por un objetivo, esto es una herramienta muy buena para encaminarla hacia la dimensión comunicativa, en su forma práctica y teórica, apoyándose en la opinión del autor que define al juego como una actividad atractiva sabiendo que son elementos indispensables en el desarrollo intelectual, afectivo y psicomotor, lo que favorece la motivación y el aprendizaje.

A través de las actividades lúdicas se explora y se crean mundos, experimentando un sentimiento de felicidad y libertad que provee de un contexto emocional propicio para la expresión de ideas y sentimientos, estas falencias mostradas por los estudiantes pueden ser encaminadas por medio de actividades que despierte en ellos el deseo de hacerlas de la mejor manera, y es ahí donde comienza el proceso de aprendizaje en esta dimensión y donde los estudiantes aprenderán de una forma muy divertida e interesante para sus sentidos.

Es de mucha importancia decir, que la lúdica es una herramienta que permite aprender de una manera divertida, alegre y está inmersa en el proceso de aprendizaje, además ayuda al fortalecimiento de valores como el respeto, la responsabilidad, la honestidad, la tolerancia, entre otras, y por esta razón el respaldo de los autores nombrados anteriormente con sus pensamientos y aportes.

Por último, el tercer aspecto que enmarcaremos en la presente propuesta es el pensamiento crítico, dentro de tres teorías fundamentales y para ello se basa en los siguientes autores, donde se analizan y logran crear teorías basados en conocimientos y conceptos acerca

del pensamiento crítico como estrategia innovadora en el aprendizaje significativo de los estudiantes desde diferentes posturas. Primeramente, el autor Ennis Robert, afirma lo siguiente:

Define el pensamiento crítico como un pensamiento reflexivo y razonable que se centra en que la persona pueda decidir que creer o que hacer. Este pensamiento es reflexivo, porque analiza resultados, situaciones, del propio sujeto o de otro. Es razonable, porque predomina la razón sobre otras dimensiones del pensamiento. Cuando el alumno es capaz de analizar situaciones, información, argumentos, busca la verdad en las cosas y llega a conclusiones razonables en base de criterios y evidencias. Además, el pensamiento crítico es evaluativo, y que al decidir que creer o que hacer implica un juicio de valor de las acciones y situaciones que se presentan. (Ennis, 2011)

Igualmente, define al pensamiento crítico como un pensamiento reflexivo y razonable, donde cada persona puede decidir que creer o que hacer, es importante mencionar que este autor se tiene presente en la propuesta de intervención, ya que, el Liceo Santa Teresita es una institución que se basa en la pedagogía conceptual, donde cada estudiante indaga, propone y realiza de una manera exploratoria sus saberes y el mismo con acompañamiento del docente estructura y forma su conocimiento.

Por otra parte, el maravilloso aporte de Harvey Siegel, introduce al pensamiento crítico desde la reflexión que hace a continuación:

El pensamiento crítico es la capacidad y la disposición para actuar y a juzgar con base en razones, en función de principios aplicados con coherencia, debe ser coherente; es decir, que debe hacer coincidir su forma de pensar y de razonar, con su forma de comunicarse y con su forma de actuar. (Siegel, 2010)

Este autor menciona y da a conocer el pensamiento crítico como la capacidad y la disposición a la hora de actuar y juzgar, a través de razones y teniendo en cuenta la coherencia de las mismas, esto se evidencia en lo que se hace y debe coincidir con su forma de pensar y razonar, con su forma de comunicar y su forma de actuar. En el Liceo Santa Teresita de Lisieux, los estudiantes son personas que argumentan con razones y actúan de una manera coherente, buscando su forma de pensar y de razonar, pero siempre encontrando una verdad y una honestidad intelectual.

Así mismo, se analiza al autor Robert Sternberg quien sirve como fundamento para llevar a cabo los objetivos propuestos, el autor propone lo siguiente:

El pensamiento crítico son los procesos, estrategias y representaciones que la gente utiliza para resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos. El individuo al estar evaluando o generando preguntas acerca de ciertos temas académicos, este al hacer un buen uso de su pensamiento crítico, podría obtener respuestas constructivas en un contexto más analítico. El cual incluye razones y argumentos que se presentan al momento de analizar un texto. (Sternberg, 1996)

Robert Sternberg, indica que el pensamiento crítico son todos aquellos procesos, estrategias y representaciones que la gente utiliza para resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos. Es ahí donde el proyecto de intervención busca integrar todos estos procesos para que los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux sean personas capaces de crear estrategias y buscadores de nuevos aprendizajes, no solo con las opiniones del docente y libro articulado, sino que, realmente se enfrente a resolver problemas viendo la necesidad de su entorno y creando estrategias

de solución a las mismas, es importante mencionar que el Liceo se ha vinculado al cambio continuo, para que los estudiantes se preparen de una manera diferente al tradicionalismo y sean ellos mismos personas autónomas y didactas en su aprendizaje.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Según como lo afirma Pérez y Blasco:

En la investigación cualitativa, se estudia la realidad en su contexto natural tal y como sucede, sacando e interpretando los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes. (Pérez & Blasco, 2007)

Así mismo, según lo afirma Bermúdez, “El paradigma cualitativo constituye un intercambio dinámico entre la teoría, los conceptos y los datos con retroinformación y modificaciones constantes de la teoría y de los conceptos basándose en los datos obtenidos” (Bermudez, 2001) según lo anteriormente citado, nuestra propuesta de intervención propone un enfoque cualitativo en el sentido de estudiar la realidad que se presenta en los estudiantes de grado undécimo, no sólo para identificar el problema que subyace en cuanto a sus deficiencias en las competencias comunicativas, más aún para dejar planteada una propuesta, mediante una estrategia lúdica que las fortalezca la capacidad de comprender, analizar y argumentar de una manera crítica las opiniones de los estudiantes frente a situaciones del entorno.

Según el tipo de investigación, se trabajó la investigación descriptiva, la cual, según lo afirma la Universidad de Valencia en su programa de Estadística Descriptiva “La investigación realizada con métodos descriptivos es denominada investigación descriptiva, y tiene como finalidad definir, clasificar, catalogar o caracterizar el objeto de estudio” (Valencia, s.f.)

Según lo anterior se puede afirmar que la investigación descriptiva permite llegar a conocer el tipo de población a trabajar, realizar indicadores de logros e interpretar datos que la propuesta plantea, sin influir sobre ellos de ninguna manera. Con los datos recogidos y analizados se puede profundizar más a fondo utilizando diferentes técnicas, además según lo analizado en la plataforma Question Pro, basada en determinar diferentes modelos de encuestas para personas o entidades según el objetivo que se tenga, afirma que los métodos de este tipo de investigación descriptiva “ayudan a determinar los tipos de métodos de investigación que se utilizarán para la investigación subsiguiente” (PRO, 2021) lo cual se considera importante, partiendo del hecho que esta propuesta de intervención, si bien se basa en la descripción, es por ende, la base de toda acción posterior que se desee implementar en la población o futuras poblaciones que enmarquen la misma problemática.

Esta investigación descriptiva facilitó el registro y el análisis de los instrumentos de diagnóstico, los cuales, dentro del proyecto de intervención se llevaron a cabo con las pruebas saber pro 2021 y llegando a analizarlas se evidencian las falencias dentro de la parte de las competencias comunicativas.

3.2 Línea de investigación institucional

La propuesta de intervención disciplinar se basa en evaluación, aprendizaje y docencia, donde la evaluación se presenta de manera etnográfica y constante a través de la asesoría del docente buscando un mejoramiento continuo y fortalecimiento de las competencias comunicativas

a través de un aprendizaje significativo, mediante actividades lúdicas que potencien sus habilidades, actitudes y su pensamiento crítico, por último el docente interviene, socializa y es mediador del aprendizaje a través de la estrategia, compromiso y empatía para con los estudiantes.

3.3 Población y muestra

La población objeto de estudio son los estudiantes de grado undécimo del Liceo santa Teresita de Lisieux, ubicado en la localidad de Kennedy, barrio Villa Alsacia en la ciudad de Bogotá, provenientes de estrato medio. Los estudiantes son 15 mujeres y 12 hombres que oscilan en edades entre 15 y 18 años, información tomada de los resultados del simulacro “Pruebas saber pro 2021”

3.4 Instrumentos de investigación

El 27 de mayo de 2021, se realizó al grado undécimo el simulacro H-12 el cual fue administrado por la compañía Milton Ochoa Expertos en Evaluación, con el objetivo de observar, evidenciar y analizar los saberes en las diferentes áreas del conocimiento que los estudiantes han adquirido en su proceso de formación. Este simulacro consta de 254 preguntas, las cuales están categorizadas en las siguientes competencias: 50 preguntas del área competencia matemáticas, 58 preguntas del área de Competencias en Ciencias Naturales, 50 preguntas del área de Competencias Sociales y Ciudadanas, 55 preguntas del área en competencias en inglés y finalmente 41 preguntas del área en competencias en Lectura Crítica, siendo una prueba escrita con preguntas de selección múltiple con única respuesta. Anexo 1.

4. Estrategia de intervención

4.1 “Si Quieres Aventura, Lánzate al Juego de la Lectura”

La estrategia de intervención se titula “Si quieres aventura, lánzate al juego de la lectura”, la cual propende por una pedagogía de la literatura centrada básicamente en la apropiación lúdica, crítica y creativa de la obra literaria por parte de los estudiantes; es decir, se espera que conozca el texto, lo lea, lo disfrute, haga inferencias, predicciones, relaciones y, finalmente, interpretaciones. Pero también se espera que ese contacto con la literatura le permita explorar, enriquecer y expresar la dimensión estética de su propio lenguaje. Para ello, se parte del criterio de leer todo tipo de textos, de cualquier época, región, autor, género y temática, pues lo más importante en este campo es lo que, desde el papel del docente, se pueda hacer con la obra literaria, y no tanto “qué tipo de texto leer”; es decir, se pretende que se lea la obra con una perspectiva de análisis que favorezca el desarrollo de procesos psicológicos superiores como los implicados en el pensamiento, la creatividad y la imaginación. Cabe mencionar que el objetivo de la estrategia es la de mejorar, fortalecer y potenciar las competencias comunicativas como parte del componente de la lectura crítica, el cual se evidenció como el área de lectura crítica arroja el promedio más bajo respecto de las demás áreas, Infiriendo que más de la mitad del grupo, es decir, 15 estudiantes se encuentran por debajo de un puntaje igual o menor a 45 puntos, categorizado en nivel de proceso mínimo o insuficiente según el análisis de datos de los resultados arrojados por el “Simulacro pruebas Saber Pro”. Anexo 2.

4.2 Estrategia de Intervención

Estrategia de intervención. COMPETENCIAS

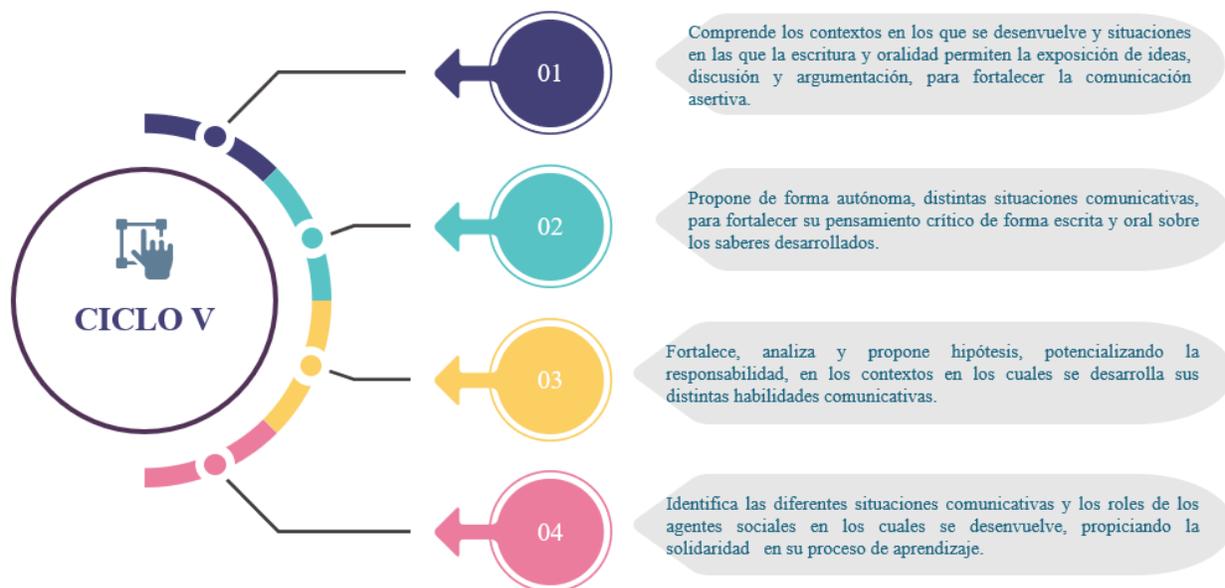


Ilustración 2. Estrategia de Intervención: Competencias

En la anterior ilustración se evidencian las competencias propuestas en el plan de intervención, mencionando los aspectos más relevantes que permitan comprender, proponer, fortalecer e identificar las competencias comunicativas.

Estrategia de intervención. METAS



Meta 01

Desarrollar la destreza lectora en cuanto a la interpretación y comprensión de textos continuos y discontinuos.

Meta 02

Afianzar la habilidad de ubicar los contenidos locales que conforman a un texto continuo.

Meta 03

Desarrollar inferencias respecto a textos de naturaleza continúa dándoles un sentido global apoyados de la capacidad interpretativa y comprensiva.

Meta 04

Producir textos de carácter expositivo y argumentativo.

Ilustración 3. Estrategia de Intervención: Metas

En la anterior ilustración, se determinan las metas de aprendizaje abordadas en la intervención para el ciclo V (grado undécimo).

Estrategia de intervención. RESULTADOS



Ilustración 4. Estrategia de Intervención: Resultados

La anterior gráfica muestra los resultados esperados con la aplicación de la estrategia de intervención.

4.3 Plan de acción

La estrategia de intervención tiene como objetivo fortalecer las competencias comunicativas mediante actividades lúdicas que están articuladas con los parámetros evaluativos que propone el área de Lectura Crítica dentro de las pruebas Saber Pro a nivel nacional. Esta estrategia permite al estudiante potenciar las habilidades comunicativas para un mejor desenvolvimiento crítico, reflexivo y analítico, despertando en ellos su imaginación y creatividad mediante el juego.

Ahora analizando lo que dice el autor Ernesto Yturalde, quien afirma que “lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer”

(Tagle, 2020). Después de analizar de una forma muy minuciosa esta frase citada por el autor Ernesto Yturalde, se puede decir que en el aprendizaje es necesario buscar las formas más efectivas y agradables que generen gusto y una actitud activa e integradora de trabajo, que se aleje de las actividades educativas tradicionales y aburridoras, para transformarse en espacios motivadores del aprendizaje.

4.3.1 Cronograma de actividades

A continuación, se detalla cada una de las actividades lúdicas a desarrollar comprendidos en los periodos del año escolar

4.3.1.1 Actividad 1:

Estrategia de intervención: “Si quieres aventura lánzate al juego de la lectura”			
Docentes encargados: Daihana Gutiérrez González Inael Ovidio Serrano Forero Paola Marcela Delgado Jurado			
Beneficiarios: Estudiantes del grado undécimo			
Área: Español y Literatura		Fecha: febrero-01-2021 – abril 08-2021	
Contenido: Mitos y Leyendas			
Objetivos General: Fortalecer las competencias comunicativas mediante actividades lúdicas que están articuladas con los parámetros evaluativos que propone el área de Lectura Crítica dentro de las pruebas Saber pro a nivel nacional.			
Objetivos Específicos: 1) Seleccionar y jerarquizar información de relatos históricos orales 2) Referir oralmente relatos mitológicos con secuencia lógica y temporal utilizando vocabulario específico, para fortalecer la comprensión semántica según los parámetros establecidos para la evaluación de competencias de lectura y escritura de las pruebas Saber pro 2021, MIN. Educación Nal. 3) Retroalimentar a través de actividades los saberes aprendidos.			
Periodo	Actividades	Recursos	Evaluación
I	<p>1. “Concurso virtual: ¿Qué tanto sabes del autor?”</p> <p>Después de que se selecciona el texto a trabajar (leyenda ó mito) y habiendo conocido las diferentes percepciones que el título evoca en los estudiantes jugaremos un concurso virtual diseñado en la página web “Factile” el cual a ejemplo de un show de concursos los estudiantes escogidos al azar y sin conocimiento alguno sobre detalles del autor responderán preguntas sobre éste, con el objetivo de conocer detalles a manera de juego.</p> <p>2. “Construyamos Adivinanzas”:</p> <p>Posteriormente a la lectura e identificación de vocabulario desconocido del mito o leyenda, los</p>	<p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estudiantes grado 11 Docentes a cargo <p>Físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Salón de clases <p>Tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conexión WIFI Portátil Tv o Video Beam Página web: https://www.playfactile.com/ <p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estudiantes grado 11 Docentes a cargo <p>Físicos:</p>	<p>De acuerdo a los aspectos relevantes del autor adquiridos en el show de concurso los estudiantes a manera de infografía representarán al autor evidenciando los datos que se adquirieron en el concurso, reconociendo la importancia de mencionar la persona responsable de un escrito u obra para evitar plagio</p> <p>Reconocimiento de otros autores en textos académicos como libro Santillana que cuenta con gran variedad de mitos y leyendas.</p> <p>Teniendo como base el fortalecimiento del campo semántico, los estudiantes después de trabajar en las adivinanzas presentarán un quiz en el cual unirán la imagen</p>

	<p>estudiantes deberán escribir cada palabra desconocida en un papel (una por palabra) y meterlas en una caja mágica, denominada la caja semántica, distribuidos por grupos los estudiantes sacarán dos o tres palabras e indagarán en su grupo de trabajo el significado de estas, luego inventarán adivinanzas para que entre todos juguemos en clase y adquiramos el nuevo vocabulario.</p> <p style="text-align: center;">3. Juego de dramatización: “¿Qué parte del mito somos?”:</p> <p>Para la comprensión de las ideas principales y el reconocimiento de los aspectos espacio temporales jugaremos este divertido juego de mímica, en el que los estudiantes no podrán hablar palabra alguna. El juego consiste en dramatizar un episodio del mito o leyenda leído el cual puede ser del inicio, nudo o desenlace, representando los diferentes componentes que contiene dicho episodio como: personajes, lugar, elementos inanimados, etc. Los estudiantes trabajarán por grupos quienes definirán la manera en dramatizar solamente con mímica todos los detalles anteriores usando su imaginación y creatividad. Para saber de qué parte deben de hablar, utilizando el juego de la ruleta virtual, diseñado por los docentes a cargo, a cada grupo se le dará un número brindado por la ruleta al azar, en secreto se les entregará un papel que contiene el número y el episodio a dramatizar. Los compañeros espectadores adivinarán según la jerarquización secuencial que parte dentro del texto están dramatizando.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases • Caja decorada “caja semántica” • Hojas de papel <p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes grado 11 • Docentes a cargo <p>Físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases <p>Tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruleta virtual https://worldwall.net/es/resource/224653/ruleta-1-10 	<p>que representa la palabra con el término correcto. De igual forma, deberán cambiar palabras que reconozcan en un texto utilizando sinónimos de las mismas para evaluar su grado semántico</p> <p>Luego de que los estudiantes han identificado las diferentes partes de un texto, deberán realizar un escrito como a modo de una leyenda inventada por ellos mismos en la cual deberán identificar las diferentes partes que lo componen.</p> <p>Compartirán las producciones con sus compañeros quienes también deberán identificarlas.</p> <p>Dicho texto será evaluado en calidad ortográfica, pragmática, secuencia y jerarquización, así como en calidad semántica utilizando el nuevo vocabulario aprendido.</p>
--	--	---	---

Tabla 1. Plan de acción lúdica: Actividad 1

4.3.1.2 Actividad 2

Estrategia de Intervención: “Si quieres aventura lánzate al juego de la lectura”	
Docentes encargados: Daihana Gutiérrez González Inael Ovidio Serrano Forero Paola Marcela Delgado Jurado	
Beneficiarios: Estudiantes grado 11	
Área: Español y Literatura 2021(segundo periodo) junio 15-2021 hasta septiembre 03-2021(tercer periodo)	Fecha: abril 23-2021-junio 11-
Contenido: Mitos y Leyendas	
<p>Objetivos General: Fortalecer las competencias comunicativas mediante actividades lúdicas que están articuladas con los parámetros evaluativos que propone el área de Lectura Crítica dentro de las pruebas Saber pro a nivel nacional.</p> <p>Objetivos Específicos: Utilizar sustantivos, adjetivos epítetos, verbos, verboides, pronombres, adverbios, modificadores del sujeto, signos de puntuación y reglas ortográficas en la escritura de diversos textos relacionados con la tipología textual: Mitos y leyendas. Expresa mediante creaciones lúdicas la importancia de los relatos literarios, para fortalecer estrategias argumentativas y retóricas, relacionando contenidos y contextos.</p>	

Periodo	Actividades	Recursos	Evaluación
II - III Mis primeras pinceladas literarias	<p>1. Se va a seleccionar una serie de textos (leyenda o mito), depende del número de estudiantes se dividirán en grupos, a cada uno de los grupos se les asignara un texto los estudiantes lo escucharan y harán un análisis del mismo, donde sugieran a través de una perspectiva crítica, que cambios le harían a ese texto.</p> <p>Por medio de la página web https://scratch.mit.edu/</p> <p>A partir de la colaboración entre el profesor y sus estudiantes, tendrá la posibilidad crear, compartir,</p>	<p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estudiantes de grado sexto. Docentes a cargo. <p>Físicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Salón de Clases. <p>Tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Internet. Portátiles. Página web 	Se realizará la socialización de los textos modificados por cada grupo durante el desarrollo de las clases

	<p>publicar y leer el texto con sus compañeros que han modificado de acuerdo con sus necesidades, intereses y habilidades individuales.</p> <p>Esta aplicación permite crear textos interactivos, los textos pueden ser narrados por niños acompañados de animaciones con ilustraciones de sus personajes, sino que además cada uno de ellos cuenta con interactividad, pues al hacer clic sobre algunas áreas se activa una acción en cada elemento.</p>	<p>https://scratch.mit.edu/</p>	
	<p>2. Para poder fortalecer la lectura y comprensión de textos, se realizará un Booktrailer: Esta actividad consiste en resumir, en poco más de un minuto, mediante imágenes y audios, el texto que han leído. Posteriormente pueden visualizarse en clase para recomendar la lectura de ese texto a sus compañeros y compañeras.</p> <p>A través de la aplicación Biteable, es una herramienta de vídeo que te puede ayudar a crear booktrailers muy sencillos. El estudiante podrá añadir imágenes, vídeos, texto y poco más.</p>	<p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de grado sexto. • Docentes a cargo. <p>Físicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salón de Clases. <p>Tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Portátiles. • Pagina web https://biteable.com/ 	<p>Cada estudiante desarrollará su propio Booktrailer que será revisado por el docente.</p>
	<p>3. Para fomentar la escritura en los estudiantes, la implementación de la aplicación Retos de Escritura niños es una app para expresar la creatividad,</p>	<p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de grado sexto. • Docentes a cargo. 	<p>Cada estudiante descargara la APP y desarrollaron</p>

	<p>divertirse con la escritura, motivar la inspiración y mejorar las habilidades como escritores, les permitirá a los estudiantes - escritores inventen sus historias paso a paso y den vida a sus propios textos, improvisando nuevos giros con cada propuesta.</p> <p>Retos de Escritura Junior puede descargarse en la AppStore para iOS y en Google Play para Android, la app le dará la primera propuesta al estudiante para que empiece a escribir su historia. El elegirá la que más le guste y empezaras el texto. Luego, cada minuto (o el período de tiempo que se prefiera; se puede ajustar en la configuración de la app) la aplicación le ofrecerá un nuevo disparador para que vaya añadiendo nuevas ideas, palabras, personajes, frases, lugares o situaciones a la historia. Esto es todo un reto para el estudiante de convertir la escritura en un juego.</p>	<p>Físicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salón de Clases. <p>Tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Portátiles. • Aplicación APP <p>Retos de Escritura Junior</p> <p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.literautas.writingchallengeforkids&hl=es_CO&gl=US</p>	<p>su propio texto creativo, que luego era socializado con sus compañeros y docente.</p>
--	--	---	--

Tabla 2. Plan de acción lúdica: Actividad 2

4.3.1.3 Actividad 3

Nombre del proyecto: POR DEFINIR	
Docentes encargados: Daihana Gutiérrez González Inael Ovidio Serrano Forero Paola Marcela Delgado Jurado	
Beneficiarios: estudiantes grado Undécimo	
Área: Español y literatura noviembre 19-2021	Fecha: septiembre 20-2021 hasta

Contenido: Mitos y Leyendas			
Objetivos General: Fortalecer las competencias comunicativas mediante actividades lúdicas que están articuladas con los parámetros evaluativos que propone el área de Lectura Crítica dentro de las pruebas Saber pro a nivel nacional.			
Objetivos Específicos:			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Usar los elementos de la lengua y citas bibliográficas en la producción escrita de relatos históricos con el referente respecto a Mitos y Leyendas. 2) Fomentar el uso de las herramientas textuales que permitan el conocimiento y entendimiento de la producción escrita. 3) Incentivar mediante actividades lúdicas el gusto por la lectura y comprender como se articulan las partes de un texto para darle un sentido global. 			
Periodo	Actividades	Recursos	Evaluación
IV	<p>1. ¡Aprendamos, juguemos e investiguemos!</p> <p>Se invitará a los estudiantes a investigar y conocer algunos relatos mitológicos propios de su contexto, Con lo investigado sobre los relatos mitológicos extraer citas bibliográficas de distintos tipos de relatos de estudio, de acuerdo con una situación específica, se competirá virtualmente mediante la plataforma https://www.zotero.org/, quien nos permitirá la veracidad de la información.</p> <p>2. Construyamos textos literarios:</p> <p>Los mitos y las leyendas son dos formas de tradición oral que narran sucesos fantásticos o de origen religioso, donde muchas veces se intenta explicar el origen o los antecedentes históricos de determinadas situaciones. Cada uno presenta diferencias</p>	<p>Talento Humano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Docentes - estudiantes grado 11 <p>Virtuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relatos tradicionales - Citas bibliográficas - Plataforma Zotero <p>Físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computador - Conexión a internet. <p>Talento humano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Docentes - Estudiantes grado 11 <p>Físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infografía 	<p>La realización de las actividades lúdicas propuestas les permitirá a los estudiantes reconocer la superestructura de las competencias comunicativas; identificar en las actividades propuestas los elementos estilísticos propios de su forma de narración, así como las relaciones de espacio, tiempo y las diferencias entre ambas formas de tradición oral.</p> <p>Evalúa las capacidades de entender, interpretar y construir textos que pueden encontrarse tanto en la vida cotidiana como en ámbitos académicos no especializados,</p>

	<p>en los relatos o historias que narran. De tal manera que, aunque su estructura sea similar, su contenido literario presenta rasgos distintos. Al finalizar el recurso, los estudiantes elaborarán un cuadro comparativo del mito y la leyenda y lo socializarán con su docente y compañeros, Utilizarán las propiedades textuales y los elementos de la lengua de manera correcta en la producción escrita de relatos mitológicos a través del desarrollo de una infografía.</p> <p>3. Interactuemos con producción musical: Como actividad los estudiantes investigarán cuáles son las leyendas o mitos más reconocidos en su región y de qué se tratan. Crearán una producción musical basada en los relatos mitológicos para ser publicada en la página de la institución como fuente generadora de resultados textuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadro comparativo. <p>Talento Humano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Docentes - Estudiantes grado 11 <p>Virtuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producción musical <p>Físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - computador 	<p>fomentando la redacción, imaginación, coherencia y cohesión textual.</p> <p>El propósito es establecer si un estudiante cuenta con una comprensión lectora que le permita interpretar, aprender y tomar posturas críticas frente a un texto, aunque no cuente con un conocimiento previo del tema tratado.</p>
--	--	--	---

Tabla 3. Plan de acción lúdica: Actividad 3

5. Evaluación y Seguimiento

Dentro de esta propuesta se aplicaron dos herramientas evaluativas con el fin de hacerle seguimiento al proyecto, así como el de evaluar los resultados finales, dando cumplimiento con el objetivo propuesto inicialmente.

5.1 Encuesta de Satisfacción Evaluativa

Utilizando el formato de Google forms, se lleva a cabo el seguimiento de la propuesta de intervención y el nivel de aprendizaje que los y las estudiantes irán adquiriendo durante cada periodo académico a través de las actividades propuestas. Anexo 3.

5.2 Evaluación de la Estrategia lúdica

El análisis FODA es una herramienta estratégica que nos permite evidenciar cuatro aspectos principales que se desarrollaran a lo largo de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las competencias comunicativas de los estudiantes del grado undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux, dichos aspectos son: fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas. Anexo 4.

6. Conclusiones

La intervención está proyectada a mejorar y desarrollar las competencias comunicativas, en busca de potenciar habilidades, fortalezas y pensamiento crítico de los estudiantes frente a situaciones propias del contexto, a través de un conjunto de actividades lúdicas que buscan incentivar la creatividad, innovación, imaginación y atención como fortalecimiento al análisis e interpretación de textos.

De igual manera, la estrategia fortalece el pensamiento crítico en los estudiantes, ya que, leer críticamente es un ejercicio mental que desarrolla diferentes habilidades y competencias que posee el ser humano, el uso de estas le permite desenvolverse con autonomía y criterio propio en diferentes campos sociales y culturales que a largo de la vida se ve obligado a enfrentar, pero es solo a través de la práctica que es posible dominarlas y llegar a utilizarlas de manera adecuada en la resolución de problemas.

Mediante la estrategia que se propuso se evidencia un adecuado desarrollo y secuencia de las actividades planteadas durante cada periodo académico llegando a cumplir el objetivo de la propuesta de intervención resaltando la lúdica como fuente generadora de aprendizaje, implementando un instrumento evaluador que permita determinar el desempeño continuo durante el proceso inicial y final.

Finalmente, esta propuesta de intervención, propone un aprendizaje significativo tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que promueve una reflexión al quehacer docente en pro de mejorar las metodologías de enseñanza aprendizaje, buscando siempre el crecimiento y la cualificación de su profesión, para brindar así una calidad educativa encaminada a formar

seres socialmente competentes, así mismo, se evidenciará el mejoramiento en el desempeño del área de Lectura Crítica, evidenciado en los resultados de las Pruebas Saber Pro.

Referencias

- Bermudez, C. I. (2001). *Ciencia e Ingeniería Neogranadina*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. París: Gallimard.
- Celce-Murcia, M., Dornyei, Z., & Thurrell, S. (1995). *Communicative Competence: A Pedagogically Motivated Model with Content Specifications*. California L.A: Issues in Applied Linguistics. Obtenido de <https://escholarship.org/uc/item/2928w4zj>
- Ennis, R. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking, dispositions and abilities*". Cambridge: Cambridge.
- F.Bachman, L., & Palmer. (1996). *Fundamental Considerations in Language Testing*. Oxford: Oxford University Press.
- Herrera, C. S., Cruz, M. A., & Cortéz, S. S. (2015). *Fortalecer las Habilidades Comunicativas de los Niños y Niñas de Quinto de Primaria a través de la Lúdica Colegio José Martí*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Huaytalla, S. K. (2019). *Competencia comunicativa y competencia genérica de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui de Lima*. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Hymes, D. (1974). *Hacia Etnografías de la Comunicación: Antología de Estudios de Etnolingüística y Sociolingüística*. Mexico: UNAM.

Pérez, & Blasco. (2007). *Enciclopedia Virtual EUMED.NET*. Obtenido de Enciclopedia Virtual EUMED .NET: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html

Piaget, J. (1961). *El valor del Juego en su Teoría Estructuralista*. Mexico: F.C.E. Obtenido de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.X1kaIlVKjIU>

PRO, Q. (2021). *QUESTION PRO*. Obtenido de QUESTION PRO: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/>

Sandoval, E. C. (2016). *Fortalecimiento de Competencias Comunicativas en el Proceso de Lectura, a través de la Integración de TIC en la asignatura de Economía y Política*. Pradera Valle: Repositorio Institucional Universidad Libre.

Siegel, H. (2010). *Critical Thinking*. Oxford: International Encyclopedia of Education.

Sternberg, R. (1996). *Enseñar a pensar*. Madrid: Santillana.

Tagle, E. Y. (2020). *La Lúdica y el Aprendizaje*. Ecuador: Worldwide Inc.

Valencia, U. d. (s.f.). *Estadística Descriptiva*. Obtenido de webdig/descriptiva: https://www.uv.es/webgid/Descriptiva/331_mtodos.html

Anexos 1. Listado Resultados Simulacro Pruebas Saber Pro 2021

Simulacro Pruebas Saber Pro 2021, Compañía Milton Ochoa expertos en evaluación

Simulacro Pruebas Saber Pro 2021, Compañía Milton Ochoa expertos en evaluación

El 27 de mayo de 2021, se realizó al grado undécimo el simulacro H-12 el cual fue administrado por la compañía Milton Ochoa Expertos en Evaluación del cual se obtuvieron los siguientes resultados:

SIMULACROS - LISTADO NOTAS													Fecha: 08/06/2021			
Código: 50002		Nombre: LICEO SANTA TERESITA DE LISIEUX			Ciudad: BOGOTA - BOGOTA			Prueba: Simulacro H-12		Grado: Undécimo			Salón: 1			
G	S	E	Nombre Estudiante	P	Simulacro	Matemáticas		Ciencias Naturales			Sociales y Ciudad.		Lectura Crítica	Inglés	Def	
						Cuantitativo	Específico	Química	Física	Biología	CTS	Sociales				Ciudadanas
11	1	121		1	Simulacro H-12	66,96	93	64,28	68,21	74,85	100	88,49	81	72,48	96,25	78,106
11	1	120		2	Simulacro H-12	73,02	87	35,14	68,3	62	66	82,54	84	70,46	85	72,879
11	1	103		9	Simulacro H-12	29,01	25	46,4	55,83	61,47	77	66,11	78	62,86	83,33	56,528
11	1	118		4	Simulacro H-12	64,13	68	46,87	74,66	55,81	77	54,69	68	60,53	82,35	63,219
11	1	127		8	Simulacro H-12	58,17	49	46,25	62,28	36,75	89	55,56	62	57,98	68,64	56,853
11	1	109		3	Simulacro H-12	69,85	74	64,3	68,02	74,79	77	77,1	75	57,77	86,91	70,203
11	1	102		5	Simulacro H-12	61,03	68	58,18	49,36	50,04	66	71,56	59	55,97	81,89	61,842
11	1	115		10	Simulacro H-12	49,5	55	46,24	68,46	74,49	89	49,27	65	53,01	57,93	56,33
11	1	116		7	Simulacro H-12	55,12	55	51,93	55,78	61,59	77	71,98	53	50,54	81,6	59,32
11	1	113		13	Simulacro H-12	46,47	56	46,32	56	43,45	89	44,13	59	48,66	68,76	51,473
11	1	107		12	Simulacro H-12	34,87	56	47,06	43,41	55,36	78	60,83	59	48,53	64,91	51,636
11	1	124		15	Simulacro H-12	61,28	43	17,49	37,62	30,92	44	55,19	65	48,01	79,61	50,436
11	1	108		14	Simulacro H-12	47,05	63	52,44	43,33	43,6	66	38,26	65	46,03	76,33	50,662
11	1	119		25	Simulacro H-12	17,66	30	35,31	24,88	37,13	22	27,64	37	43,81	58,26	34,011
11	1	122		20	Simulacro H-12	29,06	37	17,44	18,19	49,39	78	15,72	68	43,53	56,24	37,215
11	1	101		6	Simulacro H-12	66,63	55	70,01	61,86	49,24	89	65,84	71	41,42	85,07	60,818
11	1	123		18	Simulacro H-12	31,87	50	34,65	56,18	42,99	77	49,42	72	41,14	48,49	46,117
11	1	126		21	Simulacro H-12	38,16	37	17,87	31,45	18,83	56	32,52	47	38,76	58,34	36,713
11	1	106		16	Simulacro H-12	61,19	44	40,42	30,89	68,32	77	54,78	59	38,71	55,74	50,431
11	1	117		24	Simulacro H-12	26,1	18	34,56	24,87	43,24	66	32,63	47	36,53	47,11	34,697
11	1	112		27	Simulacro H-12	23,57	31	5,96	25,25	12,68	56	8,58	31	34,23	34,66	24,196
11	1	104		19	Simulacro H-12	43,69	43	17,5	18,84	56,15	44	43,69	50	31,29	76,16	41,051
11	1	105		22	Simulacro H-12	25,76	43	23,19	43,38	30,58	66	16,3	59	29,23	78,14	35,366
11	1	110		11	Simulacro H-12	49,15	69	64,47	61,07	67,89	55	55,14	59	28,9	85,26	55,16
11	1	114		26	Simulacro H-12	23,33	44	29,13	18,5	19,03	33	50,24	37	24,08	45,33	31,98
11	1	111		17	Simulacro H-12	54,9	87	64,58	30,98	49,79	66	49,42	50	19,09	79,73	48,693
11	1	125		23	Simulacro H-12	32,22	62	17,31	62,37	5,99	33	22,01	56	17,39	92,61	35,246

Niveles del Proceso		
Avanzado	(65	100]
Satisfactorio	(45	65]
Mínimo	(25	45]
Insuficiente	[0	25]

Ilustración 5. Listado Notas Simulacro Pruebas Saber Pro

Anexos 2. Análisis del Diagnóstico



SIMULACROS - TABLERO DE GESTIÓN

Fecha: 08/06/2021

Código: 50002 Nombre: LICEO SANTA TERESITA DE LISIEUX

Ciudad: BOGOTA - BOGOTA

Prueba: Simulacro H-12

Grado: Undécimo

Salón: 1

Promedio	Matemáticas	Ciencias Naturales	Sociales y Ciudad.	Lectura Crítica	Inglés	Definitiva	Global
Mejores Promedios	88	83	82	81	93	79	396
Nacional	56	53	58	48	71	54	272
Ciudad	59	56	61	51	75	57	286
Plantel	50	50	55	44	71	50	250

Grado	Salón	Prueba	Matemáticas		Ciencias Naturales			Sociales y Ciudad.		Lectura Crítica	Inglés	Definitiva	Global	Evaluados	
			Genéricos	No Genéricos	Química	Física	Biología	Ge, Tec y Soc	Sociales						Ciudadanas
11	1	Simulacro H-12	46	53	41	47	47	67	50	60	44	71	50	250	27

Niveles del Proceso		
Avanzado	(65	100]
Satisfactorio	(45	65]
Mínimo	(25	45]
Insuficiente	[0	25]

Ilustración 6. Análisis del Diagnóstico. Tablero de Gestión

El Tablero de Gestión, representa que el plantel tuvo como calificación 44 puntos en el área de lectura crítica, arrojando como diagnostico en el rango de los niveles del proceso un rendimiento mínimo.

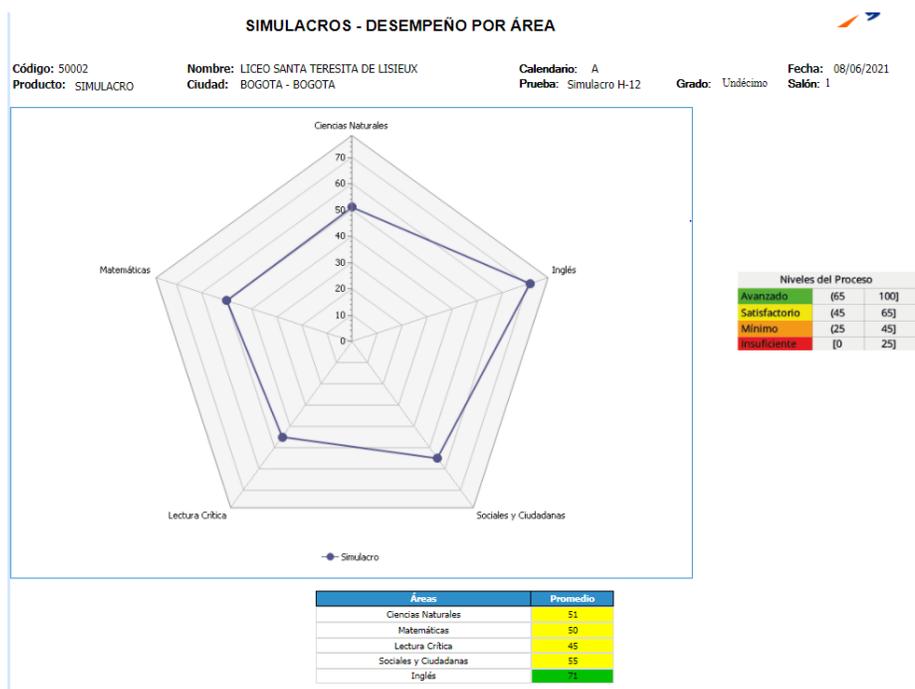


Ilustración 7. Desempeño por Área

Los resultados de esta gráfica son representados en un gráfico radial donde se muestra el desempeño por áreas, evidentemente se identifica como el área de lectura crítica arroja el promedio más bajo respecto de las demás áreas, que a lo largo del eje que se inicia en el centro del gráfico y finaliza en el anillo exterior con la escala de 45 puntos.

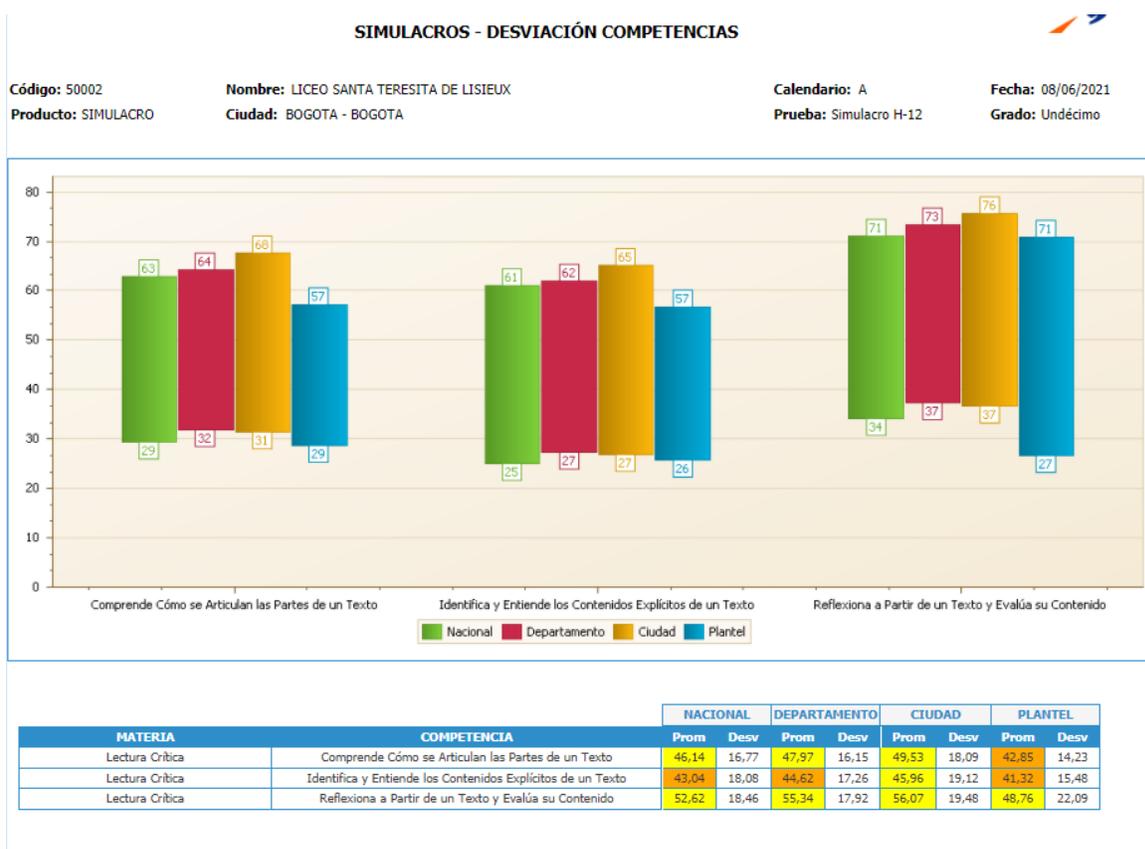


Ilustración 8. Desviación por Competencias

En el gráfico de desviación por competencias, respecto a la materia de lectura crítica determina que, el plantel se encuentra por debajo del promedio nacional, departamental y municipal, aunque las competencias se mantienen dentro de la media general sin que los resultados sean muy dispersos.

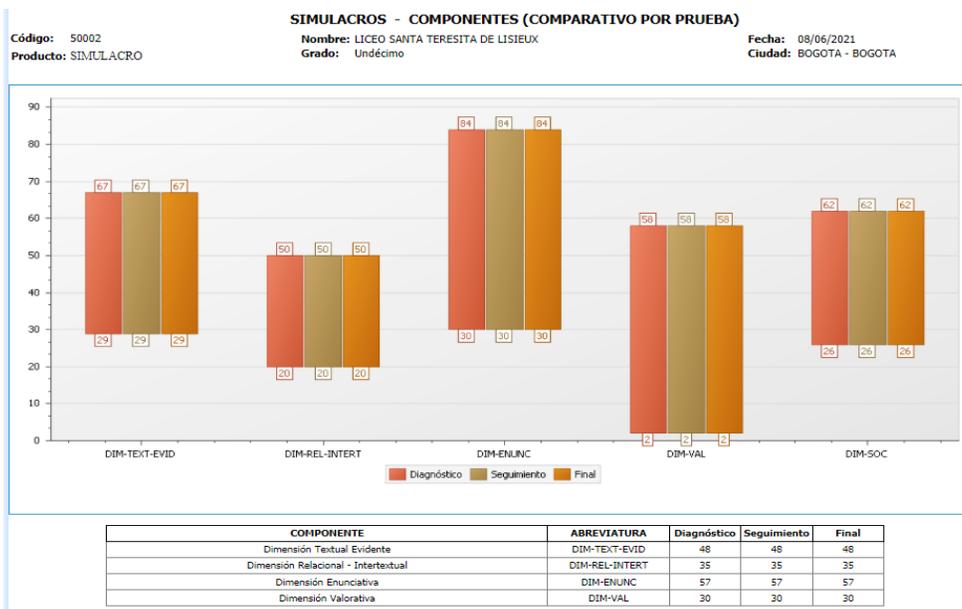


Ilustración 9. Desviación por Componentes del Área de Lectura Crítica

Los componentes del área de lectura crítica, muestran resultados más dispersos y menos articulados al alcance de la valoración final, siendo el componente de la dimensión enunciativa el que mejor se ubica en los promedios representados y el componente de dimensión valorativa el que evoca el promedio más bajo de la tabla.

SIMULACROS - LISTADO NOTAS Fecha: 08/06/2021

Código: 50002 Nombre: LICEO SANTA TERESITA DE LISIEUX Ciudad: BOGOTA - BOGOTA Prueba: Simulacro H-12 Grado: Undécimo Salón: 1

G	S	E	Nombre Estudiante	P	Simulacro	Matemáticas		Ciencias Naturales			Sociales y Ciudad.		Lectura Crítica	Inglés	Def	
						Cuantitativo	Específico	Química	Física	Biología	CT5	Sociales				Ciudadanas
11	1	121	[REDACTED]	1	Simulacro H-12	66,96	93	64,28	68,21	74,85	100	88,49	81	72,48	96,25	78,106
11	1	120	[REDACTED]	2	Simulacro H-12	73,02	87	35,14	68,3	62	66	82,54	84	70,46	85	72,879
11	1	103	[REDACTED]	9	Simulacro H-12	29,01	25	46,4	55,83	61,47	77	66,11	78	62,86	83,33	56,528
11	1	118	[REDACTED]	4	Simulacro H-12	64,13	66	46,87	75,66	55,81	77	54,69	68	60,53	83,3	63,219
11	1	127	[REDACTED]	8	Simulacro H-12	58,17	49	46,25	62,28	36,75	89	55,56	62	57,98	66,6	56,653
11	1	109	[REDACTED]	3	Simulacro H-12	69,85	74	64,3	68,02	74,79	77	77,1	75	57,77	86,91	70,203
11	1	102	[REDACTED]	5	Simulacro H-12	61,03	68	58,18	49,36	50,04	66	71,56	59	55,97	81,89	61,842
11	1	115	[REDACTED]	10	Simulacro H-12	49,5	55	46,24	68,46	74,49	89	49,27	65	53,01	57,93	56,33
11	1	116	[REDACTED]	7	Simulacro H-12	55,12	55	51,93	55,78	61,59	77	71,98	53	50,54	81,6	59,32
11	1	113	[REDACTED]	13	Simulacro H-12	46,47	56	46,32	56	43,45	89	44,13	59	48,66	66,76	51,473
11	1	107	[REDACTED]	12	Simulacro H-12	34,87	56	47,06	43,41	55,36	78	60,83	59	48,53	64,91	51,636
11	1	124	[REDACTED]	15	Simulacro H-12	61,28	43	17,89	37,62	30,92	44	55,19	65	48,01	79,61	50,436
11	1	108	[REDACTED]	14	Simulacro H-12	47,05	63	52,44	43,33	43,6	66	38,26	65	46,03	76,33	50,662
11	1	119	[REDACTED]	25	Simulacro H-12	17,66	30	35,31	24,98	37,13	22	27,64	37	43,81	58,26	34,011
11	1	122	[REDACTED]	20	Simulacro H-12	29,06	37	17,44	18,19	49,39	78	16,72	68	43,53	56,24	37,215
11	1	101	[REDACTED]	6	Simulacro H-12	66,63	55	70,01	61,66	49,24	89	65,84	71	41,42	85,0	60,818
11	1	123	[REDACTED]	18	Simulacro H-12	31,87	50	34,65	56,18	42,99	77	49,42	72	41,14	48,49	46,117
11	1	126	[REDACTED]	21	Simulacro H-12	38,16	37	17,67	31,45	18,83	56	32,52	47	38,76	58,34	36,713
11	1	106	[REDACTED]	16	Simulacro H-12	61,19	44	40,42	30,89	68,32	77	54,78	59	38,71	55,74	50,431
11	1	117	[REDACTED]	24	Simulacro H-12	26,1	18	34,56	24,87	43,24	66	32,63	47	36,53	47,11	34,697
11	1	112	[REDACTED]	27	Simulacro H-12	23,57	31	5,96	25,25	12,68	56	5,58	31	34,23	34,66	24,196
11	1	104	[REDACTED]	19	Simulacro H-12	43,69	43	17,5	18,84	56,15	44	43,69	50	31,29	76,16	41,051
11	1	105	[REDACTED]	22	Simulacro H-12	25,76	43	23,19	43,38	30,58	66	16,3	59	29,23	76,14	35,366
11	1	110	[REDACTED]	11	Simulacro H-12	49,15	69	64,47	81,07	67,99	55	55,14	59	28,9	86,26	55,16
11	1	114	[REDACTED]	26	Simulacro H-12	23,33	44	29,13	18,5	19,03	33	50,24	37	24,08	45,33	31,98
11	1	111	[REDACTED]	17	Simulacro H-12	54,9	87	64,58	30,98	49,79	66	49,42	50	19,09	75,73	48,693
11	1	125	[REDACTED]	23	Simulacro H-12	32,22	62	17,31	62,37	5,99	33	22,01	56	17,39	92,61	35,246

Niveles del Proceso

Avanzado	(65	100]
Satisfactorio	(45	65]
Mínimo	(25	45]
Insuficiente	[0	25]

SIMULACROS - PORCENTAJE ESTUDIANTES POR NIVEL DESEMPEÑO

Código: 50002 Nombre: LICEO SANTA TERESITA DE LISIEUX Calendario: A Fecha: 08/06/2021
 Producto: SIMULACRO Ciudad: BOGOTA - BOGOTA Prueba: Simulacro H-12 Grado: Undécimo Salón: Todos

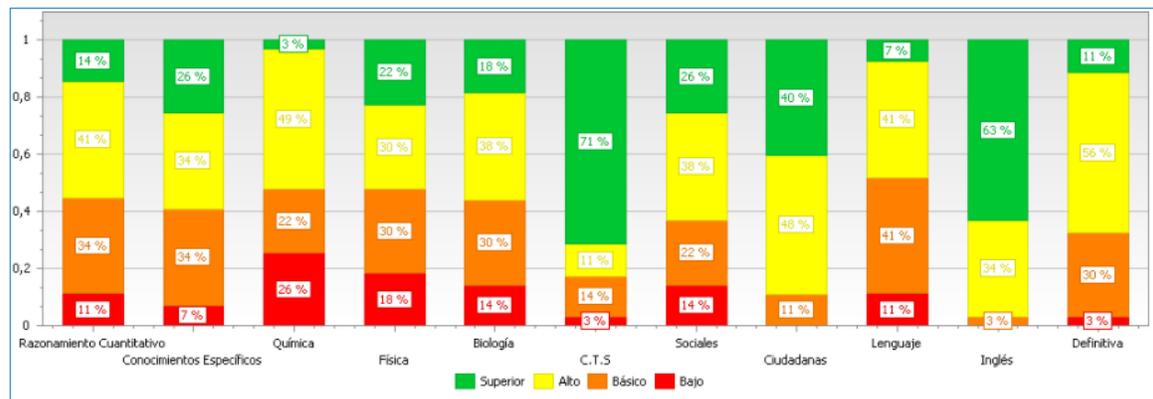


Ilustración 10. Porcentaje Estudiantes por nivel de Desempeño

Dentro de los resultados de notas individualizados, se ordenó de mayor a menor las notas obtenidas en el área de lectura crítica, encontrando que de los 27 estudiantes que tomaron la prueba según la tabla de referencia de niveles de proceso, 2 estudiantes se encuentran en nivel

avanzado, 11 estudiantes se encuentran en nivel satisfactorio, 11 estudiantes se encuentran en nivel mínimo y 3 estudiantes en nivel insuficiente. Infiriendo que más de la mitad del grupo, es decir, 15 estudiantes se encuentran por debajo de un puntaje igual o menor a 45 puntos, categorizado en nivel de proceso mínimo o insuficiente.

Representado en porcentajes, en el nivel avanzado se encuentra el 7%, en el nivel satisfactorio el 41%, en el nivel mínimo el 41% y en el nivel insuficiente el 11%.

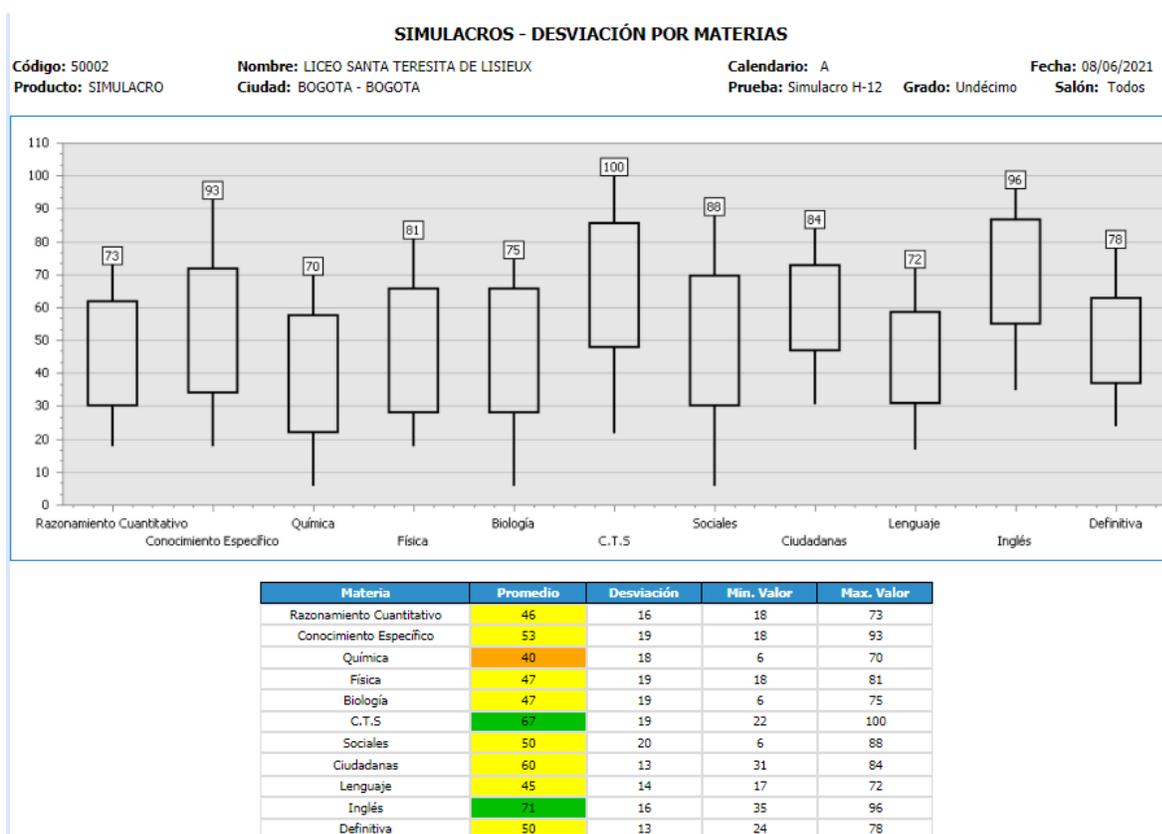


Ilustración 11. Desviación por Materias

La desviación por materias, ubico a la materia de lenguaje en la cual se encuentra la competencia de lectura crítica, en el puesto 10, es decir en el penúltimo lugar de todos los promedios de las 11 materias, obteniendo un resultado de 45 puntos respecto a las materias evaluadas en el plantel.

Anexos 3. Encuesta de Satisfacción

Encuesta de Satisfacción

Título: ¿Has mejorado tus competencias comunicativas durante este año escolar?

Objetivo: Conocer el grado de satisfacción de los estudiantes durante las actividades propuestas para el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Querido estudiante:

A continuación, encontrarás algunas preguntas de selección múltiple con única respuesta donde tendrás la oportunidad de escoger la que mas se adecue a el desarrollo de tus conocimientos y otras preguntas donde podrás jerarquizar las respuestas en niveles de 1 a 5, siendo 1 el nivel mínimo y 5 el nivel máximo de satisfacción, estas respuestas les permitirán a los docentes a cargo conocer cómo va tu proceso de fortalecimiento en competencias comunicativas.

1) Califique de 1 a 5 su grado de satisfacción durante las clases de lectura crítica:

1 2 3 4 5

2) ¿Durante el proceso de formación, consideras las actividades lúdicas como estrategia pertinente para leer, comprender e interpretar adecuadamente?

a. Si

b. No

c. Talvez

3) ¿Consideras necesario el aprendizaje adecuado de las competencias comunicativas para adquirir un pensamiento crítico y reflexivo?

1 2 3 4 5

4) ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales te ha facilitado más tu aprendizaje?

- a. Factile
- b. Scratch
- c. Zotero
- d. Todas las anteriores

5) ¿Las actividades propuestas durante cada periodo escolar generaron aprendizajes significativos en su proceso formativo?

1 2 3 4 5

6) ¿Te sentiste a gusto desarrollando actividades innovadoras y diferentes a la cotidianidad?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez
- d) No es de mi interés

7) Consideras importante citar adecuadamente el autor de la obra literaria

1 2 3 4 5

8) ¿El conocer la importancia de la comprensión lectora ha cambiado tu forma de pensar y analizar diferentes problemáticas de tu entorno?

- a) Si
- b) No
- c) Algunas Veces
- d) Nunca

- 9) ¿Te sientes con los conocimientos suficientes para presentar las pruebas Saber Pro del área de Lectura Crítica?
- a) Si
 - b) No
 - c) Talvez
- 10) Después de los conocimientos adquiridos, ¿Se te facilita la redacción textual?
- a) Si
 - b) No
 - c) Algunas veces
 - d) Casi nunca

¡Gracias por tu participación!

Anexos 4. Matriz DOFA

Matriz DOFA

Título: “Si Quieres Aventura, Lánzate al juego de la Lectura”

Objetivo: Analizar de una manera descriptiva los diferentes aspectos que se llevaron a cabo con la estrategia lúdica en el fortalecimiento de las competencias comunicativas con el fin de evaluar los conocimientos adquiridos.

Esta matriz será realizada por los docentes a cargo de la estrategia planteada teniendo en cuenta los resultados de las pruebas Saber Pro, la observación directa y las encuestas de satisfacción. La implementación de esta herramienta evaluativa se hará al finalizar el año escolar.



Ilustración 12. Matriz DOFA- Características

