

Las Actividades Lúdicas como herramientas para el desarrollo de la Comprensión

Lectora en Grado Séptimo

Aura Alcira Céspedes Romero

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Directora

María Victoria Rodríguez

Doctora en Educación: Currículum, Profesorado de Instituciones Educativas

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., diciembre de 2020

Resumen

La presente propuesta se desarrolló con el fin de diseñar una herramienta pedagógica centrada en actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta), actividad que se llevó a cabo bajo el método cualitativo, para solucionar las dificultades en cuanto a comprensión lectora de los estudiantes que conforman la muestra, se describen actividades lúdicas que hacen parte de la propuesta **La lúdica fortalece mi comprensión lectora**, que se diseñaron bajo la metodología Investigación Acción Participativa para motivarlos en el aula de clase al integrar el trabajo con herramientas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), que atraen la participación de los niños, niñas y jóvenes. De igual manera son actividades que se pueden llevar a cabo sin que medie un computador, tableta o celular y no por esto dejan de ser atractivas para los estudiantes. También, se anexa una prueba de entrada mediante la cual se reconocen las falencias de los estudiantes de grado séptimo en cuanto a su comprensión lectora y otra prueba de salida que valide las estrategias implementadas y de esta manera identificar la eficacia de la propuesta, para que pueda ser implementada en la misma área o se adapte a las otras áreas del conocimiento y así mejorar el rendimiento académico y por ende los resultados en las pruebas de Estado.

Palabras clave: básica secundaria, comprensión lectora, lúdica, propuesta.

Abstract

The present proposal was developed in order to design a pedagogical tool focused on recreational activities to strengthen reading comprehension in seventh grade students of the Antonio Ricaurte de Villavicencio educational institution (Meta), an activity that was carried out under the method qualitative, to solve the difficulties in terms of reading comprehension of the students that make up the sample, playful activities that are part of the proposal are described Playful strengthens my reading comprehension, which were designed under the Participatory Action Research methodology to motivate them in the classroom class by integrating the work with tools of Information and Communication Technologies (ICT), which attract the participation of children and young people. In the same way, they are activities that can be carried out without the mediation of a computer, tablet or cell phone and for this reason they are still attractive for students. Also, an entrance test is attached by which the shortcomings of seventh grade students in terms of their reading comprehension and another exit test that validates the strategies implemented and thus identify the effectiveness of the proposal are attached, so that It can be implemented in the same area or adapted to the other areas of knowledge and thus improve academic performance and therefore the results in State tests.

Keywords: basic secondary, reading comprehension, playfulness, proposal.

Tabla de contenido

	Pág.
<u>1. Punto de Partida</u>	9
<u>1.1 Planteamiento del problema</u>	9
<u>1.2 Formulación del problema</u>	11
<u>1.3 Objetivos</u>	11
<u>1.3.1 Objetivo general</u>	11
<u>1.3.2 Objetivos específicos</u>	11
<u>1.4 Justificación</u>	11
<u>2. Marco Teórico- Referencial</u>	14
<u>2.1 Antecedentes investigativos</u>	14
<u>2.2 Marco teórico</u>	16
<u>2.2.1 La lúdica en la educación</u>	16
<u>2.2.2 Comprensión textual</u>	17
<u>3. Ruta Metodológica</u>	24
<u>3.1 Enfoque y tipo de investigación</u>	24
<u>3.2 Línea de investigación institucional</u>	24
<u>3.3 Población y muestra</u>	24
<u>4. Estrategia de intervención</u>	27
<u>4.1 Resultados prueba de entrada</u>	27
<u>4.2 La lúdica fortalece mi comprensión lectora</u>	29
<u>4.2.1 Esquema de ruta de intervención</u>	29

[5. Conclusiones y recomendaciones](#) 35

[Referencias](#) 37

[Anexos](#) 40

Lista de Figuras

	Pág.
<u>Figura 1. Grado Noveno niveles de desempeño en el área de Lenguaje 2014 – 2017 de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, frente a la Entidad Territorial Calificada (ETC).</u>	9
<u>Figura 2. Institución educativa Antonio Ricaurte CASD.</u>	25
<u>Figura 3. El dado de la comprensión lectora, para imprimir, armar y jugar.</u>	32
<u>Figura 4. Practicando lectura sin texto.</u>	33
<u>Figura 5. Texto con imágenes de la práctica de lectura SIN texto.</u>	33
<u>Figura 6. Ambientación poema El Lucero Feliz.</u>	34

Lista de Tablas

	Pág.
<u>Tabla 1. Derechos Básicos de Aprendizaje en Lenguaje para el grado 7°.</u>	17
<u>Tabla 2. Resultados prueba de entrada Comprensión Lectora.</u>	27
<u>Tabla 3. Propuesta: la lúdica fortalece mi comprensión lectora</u>	30

Lista de Tablas

	Pág.
<u>Anexo A. Test de conocimientos Comprensión Lectora</u>	40
<u>Anexo B. Test de Salida Comprensión lectora</u>	43

1. Punto de Partida

1.1 Planteamiento del problema

Adquirir un adecuado nivel de comprensión lectora no es una tarea fácil para el estudiante, y esto se observa en los resultados de las pruebas de Estado que se practican en Colombia, de acuerdo con García, Arévalo y Hernández (2018), desde la docencia no se está cumpliendo con lo expuesto en la Ley 115 de 1994 que estableció la necesidad de formar estudiantes con competencias lectoras, situación a la que no son ajenos los estudiantes de la Institución Educativa Antonio Ricaurte de la ciudad de Villavicencio (Meta), puesto que año tras año han venido obteniendo malos resultados en las pruebas de Estado, como se puede observar en la Figura 1, sus promedios no son buenos frente a la Entidad Territorial Calificada (ETC), incluso para el año 2017, alcanza una tercera parte del porcentaje regional (3%: 9%), en el nivel satisfactorio decayó en un 8% frente a la misma Institución Educativa, pasó del 50% al 42%; el único nivel que lo favorece porque decreció el 5% es el insuficiente. (Ver Figura 1)

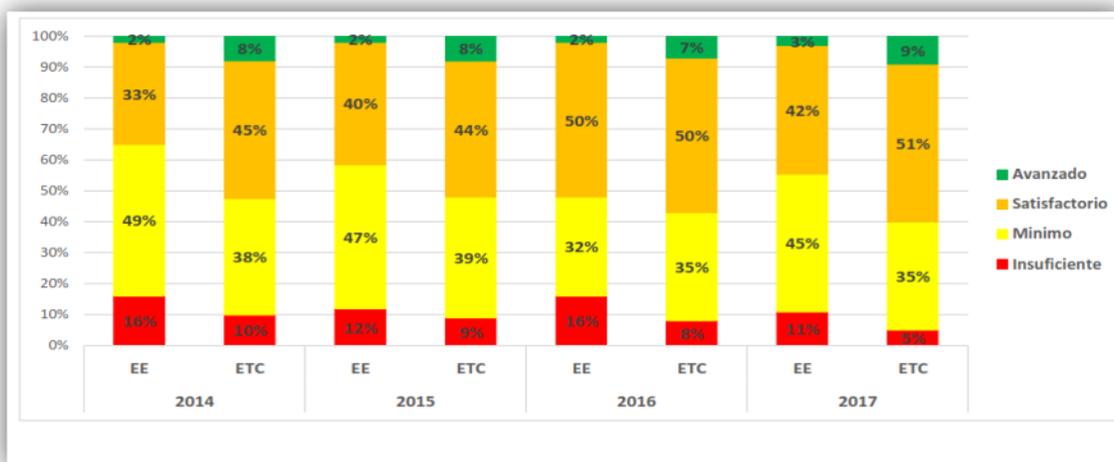


Figura 1. Grado Noveno niveles de desempeño en el área de Lenguaje 2014 – 2017 de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, frente a la Entidad Territorial Calificada (ETC).

Fuente: Ministerio de Educación Nacional. (2018) Informe de establecimiento educativo. Obtenido de: https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/150001005814.pdf

Esto se debe a que desde hace años se vienen aplicando las mismas metodologías y herramientas por parte de los maestros, quienes a través de clases magistrales pretenden continuar su proceso de enseñanza, pero dejan de lado recursos que motiven a los estudiantes, como por ejemplo la lúdica, que mediante la invitación a una sana competencia los lleve a participar en las clases. Esta forma de enseñar hace que los alumnos, se muestran desinteresados para adquirir nuevos conocimientos, tomar parte activa en el aula de clase y por ende, mejorar su rendimiento académico.

Lo anterior, hace que se seleccione a los estudiantes del grado séptimo de educación básica secundaria, porque en los resultados de las Pruebas SABER, muestran que los porcentajes más altos de desempeño en el área de Lenguaje corresponden al nivel mínimo (45%), nivel que se incrementó en la Institución Educativa en un 13% en el año 2017 frente al 2016, quedando en desventaja frente a otras instituciones educativas, lo que no les permite ser competitivos frente al resto de la población de la ETC, que viene ascendiendo en sus promedios en el departamento del Meta; razón por la cual se necesita una propuesta que mediante estrategias lúdicas fortalezca el nivel de comprensión lectora en la Institución y fortalezca su población en el ciclo de educación básica secundaria, para que al llegar a la media puedan obtener buenos puntajes en las pruebas de Estado y aspirar a los niveles de educación superior.

De igual manera, motiva a realizar esta propuesta el evidenciar como docente de esta Institución, la apatía que manifiestan los estudiantes frente a la lectura como la imposibilidad de comprensión de ésta; de la misma manera es frecuente escuchar a los docentes que la dificultad principal de los niños es interpretar textos y por tanto se disminuyen los aprendizajes en las diferentes áreas del conocimiento, porque no tienen las competencias necesarias para realizar: abstracción, análisis, síntesis, inferencia, inducción, deducción, comparación o asociaciones que permiten no solo la comprensión de textos, sino la producción de los mismos, situación que se refleja en las diferentes pruebas que se les aplican en el aula de clase.

1.2 Formulación del problema

¿Cuál es la posibilidad de fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta), mediante una propuesta pedagógica que tenga como base actividades lúdicas?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una herramienta pedagógica centrada en actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta).

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar mediante una prueba de entrada las dificultades en cuanto a comprensión lectora de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta). (Ver Anexo A)
2. Describir actividades lúdicas aplicables a los estudiantes del grado séptimo como motivación en su proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora.
3. Proponer una herramienta pedagógica mediante la cual se fortalezca la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado, que involucre una prueba de salida para la validación de las estrategias implementadas. (Ver Anexo B)

1.4 Justificación

En un mundo que día a día trae innovaciones que afectan los diferentes ámbitos de la humanidad y por ende, para que la educación no se quede atrás, es importante recurrir a diferentes estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje que sean atractivas para los alumnos, como lo han dado a conocer diferentes autores, entre ellos Pérez y Salguero (2015) quienes consideran:

Un proyecto de investigación que proponga estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de grados 6^o, aportará elementos claves para generar interés por parte de docentes y estudiantes, posibilitando herramientas que permitan acercar al texto de una manera más interesante, atractiva y productiva (pág. 14).

Además, las actividades lúdicas favorecen otros aprendizajes en los estudiantes, no solo a nivel educativo, sino personal, como la disciplina, la tolerancia y la solidaridad, aspectos importantes para la formación de seres integrales, con capacidad de respetar los derechos de los demás y aceptar sus logros o derrotas con moderación.

Entonces, como docentes es necesario aprovechar la importancia que tiene la sana competencia que se da en actividades que puede desarrollar el maestro en el aula de clase, involucrando estrategias lúdicas para que los estudiantes se interesen en su proceso de aprendizaje, porque cuando se les plantean acciones que involucran juegos se les abren nuevas puertas a los estudiantes, por lo que se debe fomentar precisamente esta clase de propuestas donde ellos vean y aprovechen los recursos que les facilita su docente y que de manera individual o en grupo, participen y entren a competir, desde el respeto y la sana convivencia.

Además, se justifica diseñar estrategias lúdicas interactivas con elementos existentes dentro del contexto de los estudiantes, porque permiten su integración, generar en los estudiantes entusiasmo por aprender cada día más, porque se dan cuenta cómo situaciones de su diario vivir, pueden estar presentes en su aprendizaje. Es así que con el diseño de esta propuesta pedagógica centrada en la lúdica se pretende el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes, no solo del grado séptimo de la institución educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta), sino que se adapte en otros grados y se incorpore en las planeaciones curriculares de los maestros de las distintas áreas del conocimiento incluyendo actividades cognitivas básicas como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inferencia, la inducción, la deducción, la comparación, la asociación que propendan por la comprensión y producción textual, pero desde su propio contexto.

Es por las razones anteriores es que se quiere integrar estrategias lúdicas en la Institución Educativa, porque son una buena alternativa mediante la cual se puede motivar a los estudiantes a participar, argumentar y mostrar hasta dónde son capaces de llegar; y además, promover nuevas alternativas como su desarrollo lingüístico, emocional fortalecimiento de relaciones personales (Aviléz, 2017). También, se espera que este proyecto no solo impacte a los estudiantes del grado séptimo, sino generar en todos educandos, padres de familia y comunidad educativa, una actitud positiva, frente a la importancia que tiene el uso de

estrategias lúdicas y su trascendencia fuera de la Institución, como un mecanismo autodidáctico para continuar los procesos de formación y aprendizaje, puesto que las actividades lúdicas pueden desarrollarse en diferentes contextos, aprovechando su diversidad y adaptación a cada situación.

2. Marco Teórico- Referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Parker y Stjerne (2019) realizaron la investigación *Learning through play at school* (Aprender Jugando en la Escuela) con el objetivo de: “... comprender el papel e impacto del aprendizaje a través del juego en la escuela” (p. 6), tema que ha sido de interés para la Fundación desde hace cinco años, tiempo durante el cual ha realizado estudios que incluyen la literatura y el aprendizaje que se puede adquirir a través del juego, siempre y cuando el niño participe con agrado, porque de su satisfacción depende que se integre e interactúe. Bajo la visión holística de Lego¹, que integra todas las habilidades y capacidades de los niños, ha obtenido como resultado que las actividades lúdicas generan un impacto positivo; pero que no se ha podido desarrollar como debiera ser, ante la continuidad de una pedagogía en el aula que no involucra nuevas estrategias, por lo que se requiere un cambio, donde se incluya la aprehensión de conocimientos a través del juego, que se ha visto coartado porque los sistemas educativos reducen las oportunidades de aprendizaje lúdico, porque prefieren aumentar los enfoques didácticos estructurados, porque piensan que estos proporcionan mayores aprendizajes y generan un mejor rendimiento escolar (Parker & Stjerne, 2019).

Cruz (2018), en su trabajo titulado *La lúdica una estrategia para la comprensión lectora*, se trazó como objetivo fortalecer la comprensión lectora a través de la lúdica como estrategia didáctica, donde contó con la participación de los estudiantes del grado 2-03 de una institución educativa de Armero (Colombia). Bajo un diseño de intervención pedagógica cualitativa, desarrollado por fases, donde utilizó como instrumentos los diarios de campo, los diarios de estudiantes, una matriz que le sirvió para sistematizar su propuesta y su propia reflexión. Planteó estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora.

Obteniendo como resultado la transformación pedagógica desde su experiencia como docente y su intervención y nuevos aprendizajes de la maestría, que las estrategias lúdicas

¹ Lego es un juego de piezas que permiten dar vuelo a la imaginación y formar figuras, realizar representaciones a través de figuras, que atrae desde niños hasta adultos, por lo que se puede implementar como estrategia lúdica en el aula de clase, es una herramienta que ayuda a mejorar habilidades motoras y mentales (Universidadescr, 2016).

al ser utilizadas para crear espacios con el fin de motivar y generar espacios de aprendizaje atraen a los estudiantes y se mejoran los procesos de aprendizaje, creando el gusto por la lectura. Llegó a la conclusión, la autora, que se pueden transformar las prácticas pedagógicas a partir de la lúdica y obtener aprendizajes significativos en el aula de clase. Su aporte en la importancia de las actividades lúdicas dentro del aula de clase.

Avilés (2017), investigó sobre la lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora, con el objetivo de mejorar la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero. Bajo una metodología cualitativa, con enfoque Investigación Acción Participación y utilizando como técnicas de recolección de la información la observación, entrevistas informales y encuestas. Al implementar los instrumentos, se pudo conocer que los estudiantes presentan bajo nivel de lectura, poca comprensión lectora e insuficiente análisis textual, de igual manera encontró que los padres no acompañan a sus hijos en el proceso de formación por falta de tiempo o conocimientos, algunos escasamente saben escribir su nombre. Concluyó que su baja comprensión lectora y textual se debe al proceso enseñanza – aprendizaje en el aula de clase y a la falta de acompañamiento de sus padres, las que se pueden corregir implementando estrategias lúdicas pedagógicas que desarrollan capacidad lectora, mejorando su aprendizaje y transforman sus relaciones personales, porque los fortalecen integralmente. Aporta en esta investigación en la metodología y en la estructuración de la propuesta.

Pérez y Salguero (2015), realizó la investigación titulada Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6º grado, con el objetivo de proponer estrategias lúdicas que contribuyan al mejoramiento de la comprensión lectora de textos expositivos en estudiantes de grado sexto. Investigación que involucró a 45 estudiantes del grado 6-1. El diseño metodológico implementado fue el cualitativo con enfoque etnográfico. El instrumento utilizado fue el taller de comprensión lectora para los estudiantes. Los resultados de este antecedente son: en relación con la comprensión de textos expositivos se conoció que los estudiantes no aplican alguna estrategia definida, razón por la cual contestan de acuerdo con su parecer, lo que llevó a las autoras a determinar que se necesitaba una herramienta que brinda los elementos para apropiarse de los textos y que pudieran comprenderlos. Las conclusiones de las autoras

frente a la lúdica en el aula de clase fueron que los estudiantes adquieren mayor capacidad para interpretar y analizar textos expositivos, que dinamizan su lectura y le permiten al estudiante desarrollar su capacidad de comprensión lectora. En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto por su aporte teórico y conceptual.

2.2 Marco teórico

2.2.1 La lúdica en la educación

La inclusión de actividades lúdicas tiene una intención o enfoque, lo que favorece su inclusión en el aula de clase porque facilita los aprendizajes e involucra los juegos, al vincular el goce, placer, con el éxtasis, con el reír, el gritar, el llorar, el rasgar, el pintar, el declamar, el cantar, el moldear; con la necesidad de sentir expresar y comunicar emociones, que el estudiante siente al hacer cada cosa (Rodríguez & Barrios, 2018).

Además, a través del juego cambia el ambiente en el aula, porque no solo se beneficia el estudiante sino su profesor también, porque se suma que:

Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección (Cepeda, 2017, párr. 3).

Por esta razón, autores como Córdoba, Lara y García (2017), recomiendan las actividades lúdicas para que sean implementadas en propuestas educativas, puesto que motivan a los estudiantes a que participen en el aula de clase, quienes con estas mejoras pedagógicas se convierten en individuos solidarios, sociables y los vuelven más creativos, facilita la formación de individuos integrales. Lo que facilita los procesos de aprendizaje, razón válida para que el juego se incluya en procesos a realizar en el aula de clase, puesto que es una herramienta de las actividades lúdicas, que se asocia con todos los individuos y está presente en su vida, incluida la ancianidad (Ruiz, 2017).

La correspondencia entre la lúdica con la enseñanza y el aprendizaje, no pasa por la realización de juegos que ameniza los procesos en clase de un conocimiento dado, sino por el diseño de un abordaje del conocimiento que haga de la vivencia del aprender y del enseñar una fiesta, es decir: enseñar y aprender con la permanente sensación de un estar

jugando. Para poder abordar la diferencia entre juegos para amenizar y el juego como dimensión lúdico-creativa de la enseñanza y el aprendizaje, se necesita detenerse en las denominaciones mismas de los juegos y el juego (Gómez, Molano & Rodríguez, 2015).

2.2.1.1 Piaget y el juego en la educación

Ahora bien, en cuanto a las teorías del juego y su influencia en la educación, Gallardo y Vásquez (2018), dan a conocer que para Piaget (1945): “... las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales” (pág. 44); transformación que se puede seguir presentando a través de la vida estudiantil, con la inclusión año tras año de actividades lúdicas, pasando de las clases magistrales a unas interactivas que motiven a los alumnos a ser parte activa de su proceso de aprendizaje, como es el caso de la adquisición habilidades y capacidades en cuanto a la comprensión lectora.

2.2.2 Comprensión textual

La comprensión lectora es definida por Cruz (2018):

... como la aplicación específica de destrezas de procedimiento y estrategias cognitivas de carácter más general. Este cambio en la concepción de la comprensión lectora debe atribuirse a los avances que, en los últimos años, ha experimentado el estudio de las destrezas cognitivas (pág. 27).

Y para la cual, en Colombia el Ministerio de Educación Nacional (2017) ha establecido los Derechos Básicos de Aprendizaje – Lenguaje, entre ellos los correspondientes al grado séptimo, indispensables para el desarrollo de esta propuesta y que observan en la Tabla 1.

Tabla 1. Derechos Básicos de Aprendizaje en Lenguaje para el grado 7°.

Derecho	Evidencias de aprendizaje
---------	---------------------------

1. Clasifica la información que circula en los medios de comunicación con los que interactúa y la retoma como referente para sus producciones discursivas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Recoge información con el fin de expresar su punto de vista frente a los medios de comunicación con los que interactúa. ● Selecciona la información principal que encuentra en los diferentes medios de comunicación y la utiliza para apoyar sus producciones. ● Analiza la estructura de la información que circula por los medios de comunicación y la emplea como soporte para sus producciones discursivas.
2. Reconoce las diferencias y semejanzas entre sistemas verbales y no verbales para utilizarlos en contextos escolares y sociales.	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende la intención comunicativa de textos que contienen segmentos verbales y no verbales. ● Interpreta los mensajes difundidos por medio de sistemas verbales y no verbales del contexto. ● Reconoce la organización de los sistemas verbales y no verbales en el contexto y cómo estos contribuyen a dar sentido a los mensajes. ● Comprende que los gestos permiten complementar los mensajes y ayudan en la construcción de sentido por parte del interlocutor.
3. Establece conexiones entre los elementos presentes en la literatura y los hechos históricos, culturales y sociales en los que se han producido.	<ul style="list-style-type: none"> ● Analiza el desarrollo de hechos históricos y conflictos sociales en historias presentes en obras literarias. ● Comprende la realidad que circunda a las obras literarias a partir de los conflictos y hechos desarrollados en textos como novelas y obras teatrales. ● Señala las diferencias entre textos literarios y no literarios que tratan hechos históricos y conflictos sociales a partir del reconocimiento de sus recursos estilísticos.
4. Clasifica las producciones literarias a partir del análisis de su contenido y estructura en diferentes géneros literarios.	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce en los géneros literarios las visiones de mundo que imprimen los seres humanos en sus interacciones sociales. ● Categoriza las temáticas de los textos literarios con los que interactúa y en función de ello establece el género al que pertenecen. ● Analiza las características formales de los textos literarios con los que se relaciona, y a partir de ellas establece el género al que pertenecen y la época en que fueron escritos.
5. Comprende discursos orales producidos con un objetivo determinado en diversos contextos sociales y escolares.	<ul style="list-style-type: none"> ● Escucha los discursos orales de su entorno para deducir los propósitos comunicativos de un interlocutor. ● Distingue líneas temáticas en los discursos que escucha, la manera como son planteadas por el autor, y las conexiones entre unas y otras a propósito de su intención comunicativa. ● Anticipa la estructura con que un interlocutor puede organizar su discurso oral. ● Discrimina los sonidos que hay en el ambiente para comprender el contexto donde se produce un discurso oral.
6. Interpreta textos informativos, expositivos, narrativos, líricos, argumentativos y descriptivos, y da cuenta de sus características formales y no formales.	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica y caracteriza al posible destinatario del texto a partir del tratamiento de la temática. ● Identifica elementos como temáticas, léxico especializado y estilo empleados en los textos. ● Ubica el texto en una tipología particular de acuerdo con su estructura interna y las características formales empleadas.

Tabla 1. Derechos Básicos de Aprendizaje en Lenguaje para el grado 7°. (Continuación)

Derecho	Evidencias de aprendizaje
---------	---------------------------

<p>7. Construye narraciones orales, para lo cual retoma las características de los géneros que quiere relatar y los contextos de circulación de su discurso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Define la estructura y el contenido de una producción oral, atendiendo a la necesidad comunicativa de narrar en un contexto particular. ● Da cuenta de la intencionalidad narrativa con la que ha elaborado su producción textual oral. ● Explica las problemáticas principales de sus narraciones orales, teniendo en cuenta las impresiones de sus interlocutores. ● Narra oralmente un acontecimiento en consideración a los elementos que componen una narración (lugar, tiempo, personajes, acciones). ● Articula los sonidos del discurso para dar claridad y expresividad a la narración.
<p>8. Produce textos verbales y no verbales conforme a las características de una tipología seleccionada, a partir de un proceso de planificación textual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sabe cómo emplear diversos tipos de texto atendiendo al propósito comunicativo. ● Desarrolla en sus textos un único tema central, alrededor del cual organiza una serie de subtemas. ● Explica los conceptos principales de sus textos a partir de los párrafos en los que desarrolla su definición. ● Prepara esquemas previos a la escritura para estructurar jerárquicamente las ideas a desarrollar en su texto. ● Usa diversos tipos de conectores para unir las ideas del texto.

Fuente: Ministerio de Educación Nacional. (2017). Derechos Básicos de Aprendizaje en Lenguaje. Bogotá, D. C.: Colombia: Panamericana Formas e Impresos, ISBN: 978-959-691-924-1, pp. 32-35.

2.2.2.1 Factores que inciden en la comprensión lectora

Con respecto a la comprensión lectora Fernández y otros (2018), dan a conocer que existen varios los factores que influyen para que los estudiantes presenten deficiencias en su comprensión lectora, a saber:

- Fallas en la decodificación (posiblemente por dislexia).
- No tienen claridad en los pedidos que se les hacen en sus tareas.
- Escaso vocabulario.
- No hay conocimientos previos sobre el tema.
- Dificultades para memorizar.
- No poseen técnicas para el manejo de las estrategias lectoras.
- Poco control de la comprensión.
- No poseen autoestima y son inseguros.
- No se interesan por sus labores escolares o no encuentran motivación para atenderlas.

Todos y cada uno de estos factores se relacionan entre sí, por lo que el maestro necesita fomentar el aprendizaje a través de estrategias para fortalecer las competencias lectoras,

fundamentales para el buen desempeño y rendimiento por parte de los estudiantes, de ahí la necesidad de capacitarse continuamente para no continuar con una educación basada en clases magistrales, que para los estudiantes resultan desmotivantes.

A este respecto, Freinet (1973) había dado a entender la necesidad de la figura del educador, al que concibe como un profesional clave, por su tarea de ayuda y colaboración. Insistió en el hecho de que: “La intervención del maestro es siempre necesaria, aunque no sea más que para socializar y motivar la experiencia infantil” (p. 77).

Igualmente para este autor, lo esencial del educador es la actitud de éste frente al conocimiento y los estudiantes; puesto que los seres humanos de cualquier edad son emotivos por lo cual siempre se sienten bien frente a cualquier manifestación de respeto y cariño; este hace que en la relación docente - educando la afectividad sea un factor importante para que se desarrolle un proceso de enseñanza aprendizaje, razón por la cual el maestro necesita: “Dejar de ser el magíster para convertirse en el colaborador atento y entregado” (pág. 77), que inspira confianza en sus alumnos, que llega a ellos innovando en sus clases para que a través de un aprendizaje agradable el estudiante se mantenga motivado y con excelente actitud hacia el conocimiento.

Entonces es función del educador la creación de un ambiente agradable donde primen las relaciones asertivas entre los actores comprometidos en el proceso educativo y se adquiera conocimientos que perduren en ellos, bien sea porque se han aprovechado las potencialidades de cada estudiante o se construye a partir de los saberes previos.

2.2.2.1 Aprendizaje significativo y constructivismo en la comprensión lectora

El **aprendizaje** significativo de Ausubel (1973), se relaciona directamente con esta propuesta, puesto que cada individuo nace con unas potencialidades marcadas por la genética, potencialidades que se van a desarrollar de una manera u otra, dependiendo del medio ambiente, las propias experiencias, la educación recibida, entre otros. Nadie llega a poder demostrar sus potencialidades por su naturaleza, para lograr metas debe ir adquiriéndolas.

Hoy día se habla del aprendizaje significativo, donde el significado lógico del material de aprendizaje tiende a transformarse en significado psicológico para el sujeto. Para Ausubel (1973): “El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para

adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (citado en Salazar, 2018, p. 32).

Además, el aprendizaje significativo lleva a construir un mejor conocimiento, por lo que la teoría constructivista también aplicaría en esta investigación, como dice Quiñones (2016):

La **teoría constructivista** permite construir conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto. Por lo cual ofrece un nuevo paradigma para la era de la información, motivado por las tecnologías que han surgido en los últimos años (p. 22).

El constructivismo, como corriente pedagógica, postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios conocimientos y procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos. Cada uno individualmente construye sus conocimientos a medida que va aprendiendo.

Se basa en la producción de aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, esto significa que el aprendizaje no es aquello que simplemente se pueda transmitir sino adquirir. El constructivismo difiere con otros puntos de vista, en los que el aprendizaje se forja a través del paso de información entre personas (maestro-alumno), como es el caso del modelo tradicionalista, en este caso construir no es lo importante, sino recibir. En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo, por lo que también es una teoría que se puede considerar dentro de esta propuesta.

Es más, la transformación de las clases de pasivas y aburridas a didácticas, participativas y dinámicas debe ser un objetivo de todos los educadores, no sólo en los niveles formales sino también en los de educación no formal e informal, ya que el carácter incluyente de la educación debe llegar a todos los campos de acción educativos.

Esto lo demostró Chaparro (2015) en su trabajo de comprensión lectora con estudiantes de aceleración, donde presenta una variedad de formas de comprensión adquiridas por los estudiantes al implementar estrategias que motivan a los estudiantes, como son las herramientas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), que van en

contraposición de las clases magistrales y unidireccionales donde el maestro es el centro del conocimiento, y donde se evidencia que si los estudiantes no cuentan con una estructura formativa para leer es muy probable que su motivación se vea disminuida y los resultados de dicho proceso no sean los mejores.

Es por esto que es de vital importancia, que los docentes cambien su forma de enseñar e involucren nuevas herramientas en sus procesos pedagógicos, con el objetivo de mejorar la motivación y el proceso de estructura, no solo para leer, sino también para comprender y relacionar los conocimientos adquiridos en todas las áreas, por parte de sus estudiantes. Para dar este cambio en la educación el Estado colombiano a través de la Constitución Política de 1991 facilita su implementación, porque la reconoce como un servicio público que debe prestarse con calidad a todos los ciudadanos, como lo manifiesta en su artículo 67:

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo (Asamblea Nacional Constituyente, 1991, art. 67).

De igual forma mediante la Ley General de la Educación de 1994, se generan cambios en la educación a nivel nacional, con los que toda institución educativa debe cumplir, como por ejemplo los contenidos en el artículo 5° que se refieren a los fines de la educación, aplicables a esta propuesta:

Artículo 5°.- Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

4. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artísticas en sus diferentes manifestaciones.
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país (Congreso de la República de Colombia, 1994).

3. Ruta Metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Para esta propuesta se ha considerado pertinente tener en cuenta el enfoque cualitativo; el cual permite realizar una aproximación real con los participantes. A este respecto Hernández, Fernández y Baptista (2014) plantean que la investigación cualitativa se: "... enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto" (pág. 358), como este caso donde se ha trazado como objetivo diseñar una herramienta pedagógica centrada en actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta), previo conocimiento de sus habilidades y capacidades, cumpliendo con: "... el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados" (Hernández, Fernández & Baptista, 2014, pág. 258).

En cuanto al diseño metodológico se tiene la Investigación Acción (IA), definida por Lewin (1946) como la implementación de diferentes ciclos, en los cuales va contenido el paso a paso de los objetivos específicos, desde donde se planea, se diseña e implementa la propuesta, para finalmente evaluar y participar los hallazgos encontrados, los cuales pueden ser ajustados de acuerdo con los avances del estudio, como afirman Hernández, Fernández y Baptista (2014).

3.2 Línea de investigación institucional

En esta investigación se selecciona como línea de investigación institucional la correspondiente a la Especialización en Pedagogía de la Lúdica, denominada **Evaluación, aprendizaje y docencia**

3.3 Población y muestra

En este proyecto se ha considerado vincular a los 1.100 estudiantes de la Institución Educativa Antonio Ricaurte CASD, de la ciudad de Villavicencio (Meta), es una entidad oficial mixta, ubicada en el barrio Cantarrana 1, con jornadas mañana y tarde donde asisten

alumnos desde el grado cero hasta la media técnica, a recibir clases en especialidades académicas, industriales y comerciales. (Ver Figura 2). La muestra seleccionada corresponde a 37 educandos del grado 7-2, de los cuales 13 pertenecen al género femenino y 24 al masculino; el motivo de su elección es porque son alumnos que se encuentran bajo la dirección de la investigadora, lo que le facilita la aplicación de las pruebas con el fin de identificar mediante una prueba de entrada las dificultades en cuanto a comprensión lectora y continuar con el proceso de la propuesta.



Figura 2. Institución educativa Antonio Ricaurte CASD.

Fuente: Google maps. (2020). Ubicación geográfica de la Institución educativa Antonio Ricaurte CASD de Villavicencio. Obtenido de: <https://www.google.com/maps>

A los estudiantes se les da a conocer el tratamiento que tendrá la información que se obtenga a través de las pruebas aplicadas, ésta corresponde a la protección que ordenan las normas colombianas; garantizando, además, que será de conocimiento único y exclusivo de la autora de esta investigación y no será identificado ninguno de ellos de manera personal. Con respecto a la caracterización de la muestra participante, se tiene que son estudiantes con edades que oscilan entre los 11 y 13 años de edad, que pertenecen a los estratos

socioeconómicos 0, 1, 2, 3 y 4, con padres que laboralmente se desempeñan como empleados o trabajadores independientes, con hogares que en su mayoría no son nucleares.

4. Estrategia de intervención

4.1 Resultados prueba de entrada

Se diseñó y aplicó un instrumento a los 37 estudiantes del grado 7-2 de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, que tuvo como objetivo diagnosticar la dificultad en comprensión textual, mediante una prueba de entrada (Ver Anexo A).

Objetivo: diagnosticar la dificultad en comprensión y producción textual, mediante una prueba de entrada, que se aplicará a los estudiantes de grado 7-2 de la Institución Educativa Antonio Ricaurte.

En la Tabla 2 se observan los porcentajes en cuanto al nivel de desempeño que presentaron los estudiantes en la prueba de entrada.

Tabla 2. Resultados prueba de entrada Comprensión Lectora.

No.	Pregunta	Respuestas correctas	Respuestas incorrectas
1	¿Cómo eran los pasos que escuchó el grillo	27	10
2	¿Por qué se pone malhumorado el tigre?	14	23
3	¿Qué le dice el grillo al tigre que pasaría si lo pisa?	17	20
4	Cómo se marchó el tigre?	8	29
5	¿El grillo sintió miedo ante el reto del tigre??	24	13
6	¿Dónde estaba el grillo cuando llegó el tigre con su batallón?	26	11
7	¿Qué le preguntó el tigre al grillo cuando llegó con sus amigos?	5	32
8	¿Quiénes ganaron el reto?	28	9
9	Ahora bien, señala a continuación cuál es la idea principal de esta fábula llanera	6	31
10	Producción textual dando a conocer otro final	16	21
Total respuestas		171	187
% respuestas		48%	62%
No. Total estudiantes		37	

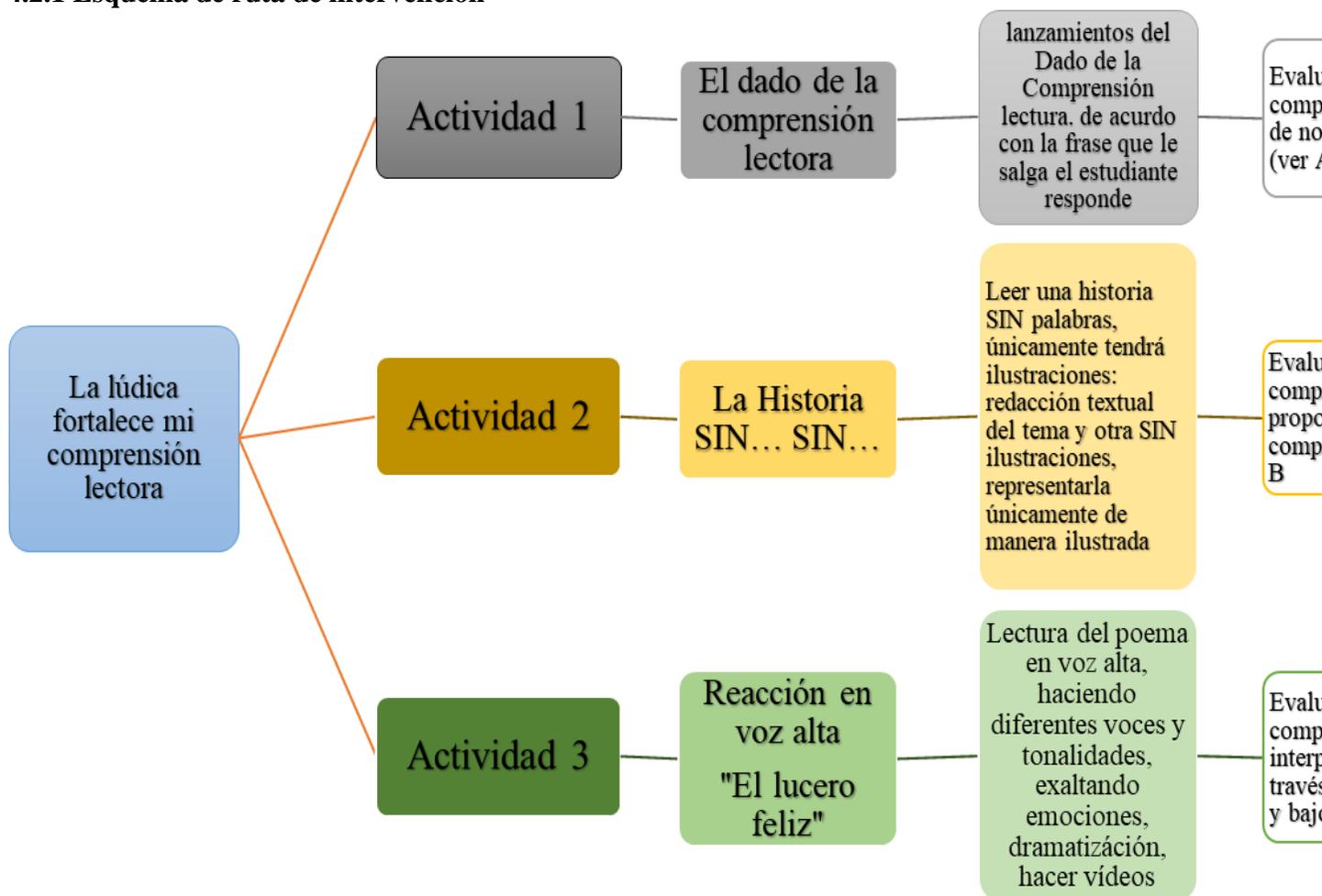
Fuente: propia.

En la Tabla 2 se observa que el porcentaje de respuestas correctas es menor en un 14%, que corresponde a 5 estudiantes que aprobaron la prueba de entrada en su totalidad, siendo un porcentaje muy bajo de comprensión lectora y producción textual; evidenciando grandes deficiencias en los componentes interpretativos y con mayor relevancia en el momento de extraer la idea principal donde 31 estudiantes que representan el 84% contestaron erróneamente, lo que exigía un fortalecimiento en el grado de comprensión lectora. Los resultados dejan ver la necesidad de implementar una propuesta que involucre actividades lúdicas como estrategia metodológica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 7-2 de educación básica secundaria de la Institución Educativa Antonio Ricaurte y así motivar a los estudiantes para que logren una mejor comprensión textual, adquiriendo habilidades y capacidades que les permitan un mejor rendimiento académico, al igual que desenvolverse en pruebas donde se midan sus conocimientos y como profesionales.

Como elementos diferenciadores que se consideraron al momento de seleccionar las estrategias lúdicas, están los criterios pedagógicos que permiten la interacción de los estudiantes con herramientas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), que son la motivación que se crea y que genera participación; en cuanto a los criterios técnicos están la usabilidad, la facilidad para adaptarlas a los temas tratados, teniendo en cuenta su edad, el entorno, su portabilidad como herramientas, actividades que no son fijas para trabajarlas bajo estos elementos, sino que se pueden llevar a cabo también utilizando otros medios que se tengan a mano y que sean de uso corriente, es cuestión ya del maestro adaptarlas en cada momento y lugar.

4.2 La lúdica fortalece mi comprensión lectora

4.2.1 Esquema de ruta de intervención



Fuente: elaboración propia, 2020.

Tabla 3. Propuesta: la lúdica fortalece mi comprensión lectora

Título de la propuesta	La lúdica fortalece mi comprensión lectora
Autora de la Propuesta	Aura Alcira Céspedes Romero
<p>Contenidos Pedagógicos, Didácticos y Socialización:</p> <p>A nivel educativo los docentes deben discriminar las acciones más pertinentes para la formación que imparten a sus estudiantes, que se puede basar en la programación, selección, organización y ejecución de actividades de aprendizaje.</p> <p>De acuerdo con De Mello y Porta (2017): “La Propuesta Pedagógica debe elaborarse a partir de lo ya existente, lo que se viene haciendo, para replantearse lo que se quiere hacer. Debe ser realista y evitar, tanto planteamientos excesivamente formalistas y rígidos como extremadamente idealistas o irrealizables” (p.32).</p> <p>Con este propósito se diseñar una herramienta pedagógica centrada en actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta).</p> <p>Objetivo de aprendizaje</p> <p>Fortalecer las habilidades en la comprensión lectora desde el ámbito interpretativo, propositivo y argumentativo en los estudiantes de grado sexto.</p> <p>Objetivos DBA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza la información ofrecida por los medios de comunicación, teniendo en cuenta el mensaje, los interlocutores, la intencionalidad y el contexto de producción, para participar en los procesos comunicativos de su entorno. 2. Reconoce las obras literarias como una posibilidad de circulación del conocimiento y de desarrollo de su imaginación. 3. Comprende diversos tipos de texto, a partir del análisis de sus contenidos, características formales e intenciones comunicativas. 	<p>Tema 1: Competencia comprensión lectora: El dado de la comprensión lectora.</p> <p>Tema 2: Competencia propositiva: La historia SIN... SIN...</p> <p>Tema 3: competencia interpretativa: Reacción en voz alta poema El lucero Feliz.</p>

4. Identifica algunas expresiones de diferentes regiones y contextos en las obras literarias.

5. Produce diversos tipos de texto atendiendo a los destinatarios, al medio en que se escribirá y a los propósitos comunicativos.

Evidencias de aprendizaje

1. Reconoce una visión particular del mundo de las distintas interlocuciones a las que accede en los medios de comunicación.

2. Interpreta los mensajes que circulan en los medios de comunicación de su contexto.

3. Busca información específica en los contenidos emitidos por diversos medios de comunicación.

4. Retoma los formatos empleados por algunos medios de comunicación y los emplea como modelos para sus elaboraciones textuales.

5. Reconoce que en las obras literarias se recrea la cultura propia de diferentes regiones.

6. Comprende el sentido que tienen algunas expresiones populares al interior de las obras literarias.

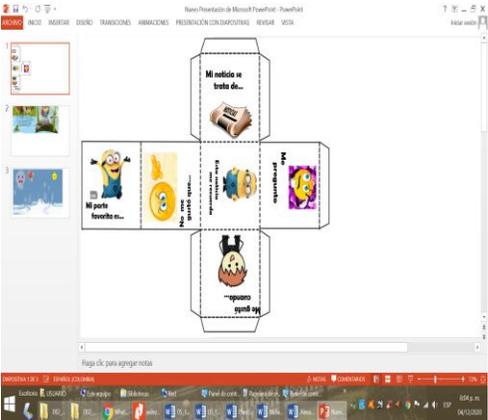
7. Clasifica expresiones formales y populares de la lengua en textos literarios.

8. Recita textos literarios en los que se emplean expresiones populares con diferentes matices de voz.

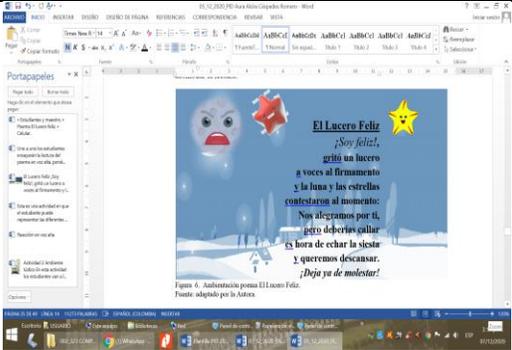
9. Infiere la intención comunicativa de los textos (narrar, informar, exponer, argumentar, describir) a partir de las circunstancias en que han sido creados.

10. Reconoce que los textos son el resultado de un grupo de párrafos que desarrollan ideas con diferente jerarquía y que están relacionados entre sí por un contenido general.

11. Interpreta la función de elementos no verbales en el sentido del texto, como uso de negrita, corchetes, comillas, guiones, entre otros.

<p>Actividad 1</p>	<p>Ambiente lúdico</p>
<p>Actividad 1 Una vez en el aula de clase, van creando cada una de las secciones del periódico. Al terminar la actividad, eligen entre todos la noticia que más les llama la atención, la leen y a continuación se desarrollará como lúdica El dado de la comprensión, que se juega con un dado que su maestro llevará a la clase, el cual tiene una frase en cada una de sus caras como se muestra en la Figura 3 y que los estudiantes lanzarán y darán respuesta de acuerdo con la lectura y lo que el dado les indique. De esta manera se evalúa la interpretación que los estudiantes le dan a la lectura que acaban de realizar.</p>	<p>Título: El dado de la comprensión lectora</p>  <p>Figura 3. El dado de la comprensión lectora, para imprimir, armar y jugar.</p> <p>Fuente: Váldez, L. (2016). El dado de la comprensión lectora. Obtenido de: https://www.aulavirtualprimaria.com/2016/09/el-dado-de-la-comprensión-lectora.html</p>
<p>Tiempo de ejecución</p>	<p>2 horas</p>
<p>Recursos:</p>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estudiantes y docente. ● Textos digitados para el periódico. ● Correo electrónico. ● Computador o Tableta. ● Dado.
<p>Actividad 2</p>	<p>Ambiente lúdico</p>
<p>En esta actividad los estudiantes van a leer una historia SIN palabras, únicamente tendrá ilustraciones y otra SIN ilustraciones (Linternas y Bosques. Literatura Infantil y Juvenil, 2018). En primer lugar, se elegirá un texto ilustrado al que nunca se ha tenido acceso. No se lee, simplemente se leen las figuras que se van encontrando, para no ir a leer partes del texto, se le pide a otra persona que tape con un papel o sus manos los textos y únicamente deje ver las ilustraciones. (Ver Figura 4) Y así los estudiantes ponen en práctica su</p>	<p>Título: La Historia SIN... SIN...</p> 

<p>lectura sin texto e iniciar a construir cada uno un texto y colocarlo dentro del recuadro azul, a través de una herramienta electrónica, para esto su docente deberá socializarles un texto en Word.</p> <p>Y ahora sí, los estudiantes dirán qué cuentan las ilustraciones para cada uno de ellos, qué se imaginan. Sí no están disponibles las herramientas tecnológicas, pueden hacer su propia historia cada uno y decirla en voz alta, para luego quitar los recuadros o trozos de papel y leer lo que allí está escrito y ver quiénes coinciden más con la historia original (Ver Figura 5), quién escribió lo más chistoso, cuál de todas las historias que se crearon les gusta más. Seguramente no habrá coincidencias, porque no es posible que dos personas piensen igual.</p> <p>Lectura SIN ilustraciones: en este caso se tapan las ilustraciones, se lee el texto y se invita a que los estudiantes, a realizar proposiciones ilustradas con imágenes extraídas de Internet en un archivo digital, mediante las cuales se pueda solucionar la situación que se vive en la lectura, se evaluarán entre ellos mismos para ver cuál es la solución más acertada y su docente evaluará las habilidades propositivas de cada uno de acuerdo con las capacidades que sabe que poseen.</p>	<p>Fuente: adaptado de: http://eldesvandelilustrador.blogspot.com/2017/05/cuento-ilustrado-en-epub.html</p>
<p>Tiempo de ejecución</p>	<p>4 horas</p>
<p>Recursos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Estudiantes y docente. ● Imágenes de textos SIN ilustraciones y otros Sin lecturas. ● Computador, Tableta o celular.
<p>Actividad 3</p>	<p>Ambiente lúdico</p>
<p>Esta es una actividad en que el estudiante puede representar las diferentes emociones con las que se va encontrando a medida que lee el texto, bien lo puede hacer de manera independiente o en equipo, de esta manera su docente evalúa hasta dónde comprende el alumno lo que el autor les comparte (Linternas y Bosques. Literatura Infantil y Juvenil, 2018).</p>	<p>Título: Reacción en voz alta: El lucero feliz</p>

<p>Aquí se propone como actividad el poema El Lucero feliz (Alonso, 2019), donde se entrelaza una charla entre un lucero y sus compañeras de la noche: la luna y las estrellas. Se elige este poema porque cada estudiante puede demostrar emociones y acomodar la lectura.</p> <p>Uno a uno los estudiantes ensayarán la lectura del poema en voz alta, poniéndole diferentes matices a sus voces, mostrando sus emociones, dramatizando, mientras tanto los compañeros y su docente, pueden ir haciendo vídeos, con la ayuda del celular. Otra variable del juego es leerlo imitando diferentes roles, por ejemplo: el de un soldado, la mamá, el papá, un abuelo, el maestro. Con esta actividad el maestro evalúa la capacidad interpretativa de sus estudiantes.</p>	 <p>Figura 6. Ambientación poema El Lucero Feliz.</p> <p>Fuente: adaptado por la Autora.</p>
<p>Tiempo de ejecución</p>	<p>2 horas</p>
<p>Recursos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Estudiantes y maestros. ● Poema El lucero feliz. ● Celular.

Evaluación o seguimiento: evaluación durante las actividades lúdicas y a través del Anexo B.

5. Conclusiones y recomendaciones

Con la investigación que se realizó, se pudo concluir que sí es válido diseñar una herramienta pedagógica centrada en actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Antonio Ricaurte de Villavicencio (Meta), porque el 62% de los estudiantes presentan deficiencias en comprensión lectora, de acuerdo con los resultados obtenidos mediante la prueba de entrada.

Como consecuencia de lo anterior, se diseñó la propuesta titulada **La lúdica fortalece mi comprensión lectora**, que incluye tres actividades a saber: la primera es **El dado de la comprensión lectora**, en esta actividad se organizó un periódico con textos que los estudiantes aportaron vía electrónica a su docente y luego reciben un dado con unas actividades a las que deben responder cada uno de los estudiantes, de acuerdo con el contenido de los temas aprobados. La segunda actividad es **La Historia SIN... SIN...**, donde los estudiantes leen ilustraciones, porque el texto se tapa y construyen la historia de acuerdo con lo que comprenden. La tercera actividad **Reacción en voz alta**, incita a los estudiantes a que a través de la lectura de un poema, expresen sus emociones, de acuerdo con lo que comprenden de la lectura realizada. En las actividades anteriores, se vinculan herramientas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), como computador, tabletas y/o teléfonos inteligentes, que motivan a los estudiantes a interactuar en las clases y mejoran su rendimiento académico. Es válido entonces, que luego de implementar esta propuesta en el aula de clase, se realice una evaluación o prueba de salida a los estudiantes para comprobar su eficiencia y que incite a otros docentes a llevarlas a sus áreas, para obtener mejores resultados y la formación de seres integrales, con las competencias, habilidades y capacidades que se requieren.

Al diseñar la estrategia metodológica, utilizando las herramientas en mención, se buscó mejorar las dificultades presentes en cuanto a la comprensión textual, de los estudiantes del grado séptimo de básica secundaria, por lo que se incluyeron actividades lúdicas, lo que despertó su interés para participar.

Con el ingreso de las TIC a la clase de Lenguaje, se da un cambio en el aprendizaje de los estudiantes, ya no serán clases magistrales, donde el docente entra y explica y los estudiantes se dedican a consignar en sus cuadernos nuevos conocimientos, ahora el maestro podrá ser el guía y orientador del proceso de enseñanza aprendizaje. Se pasa de una clase aburrida, a un momento interesante, en el cual se espera se muestran inclinados a participar y dejar ver sus adelantos.

Al realizar una evaluación del impacto de la estrategia metodológica en los estudiantes utilizando una prueba de salida, se pueden valorar los beneficios que se pueden lograr en el nivel de desarrollo de competencias de comprensión lectora, se podrá contrastar los resultados obtenidos en las pruebas de entrada y salida, para demostrar si hay una mejora en la comprensión lectora, lo que también incide en el rendimiento académico de los estudiantes, las TIC les ayudan a desarrollar y potenciar habilidades y capacidades.

Con estas actividades que involucran herramientas TIC los estudiantes comprenden que hay otras alternativas para el uso de la Internet que les generan conocimiento, y se les da la oportunidad de aprender integrando computadores, tabletas y/o celulares inteligentes para trabajar en la red, para cambiar como muchos quieren la forma de planear la clase, esto se puede porque es una nueva experiencia agradable, tanto para estudiantes como investigadores, lo que llevará a programar nuevas actividades para una mejor comprensión y aprendizaje de los próximos temas a desarrollar, no solamente en este año lectivo, sino en los venideros.

Referencias

- Alonso, M. (20 de marzo de 2019). *El lucero feliz*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/ocio/poesias/6-poemas-cortos-y-graciosos-a-los-que-los-ninos-no-podran-resistirse/>
- Aponte, S. (2009). Así me lo contaron. En S. Aponte, *Decorando los atuendos* (págs. 36-37). Villavicencio (Meta), Colombia: Entreletras.
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá, D. C., Colombia: Presidencia de la República.
- Ausubel, D. P. (1973). Algunos aspectos psicológicos de la escritura del conocimiento . S. Elam, *La Educación y la estructura del conocimiento. investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de la disciplina que integran el currículum*, 211-239.
- Aviléz, J. (julio de 2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora, (tesis especialización)*. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores, Especialización en Pedagogía de la Lúdica: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1403>
- Cabrera, B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2), 72-82.
- Cepeda, M. R. (30 de enero de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de Magisterio: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Chaparro, A. R. (2015). *Las TIC como herramienta para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Aceleración del IED San Francisco - Bogotá, D. C., (tesis pregrado)*. Bogotá, D. C., Colombia: Corporación Minuto de Dios Bogotá.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 o Ley General de la Educación del 8 de febrero de 1994*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

- Córdoba, E. F., Lara, F., & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. Obtenido de Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1): <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Cruz, O. L. (2018). *La lúdica una estrategia para la comprensión lectora*. Bogotá, D. C., Colombia: Universidad Externado de Colombia, Facultad de Educación, Maestría en Educación.
- De Mello, R. E., & Porta, M. E. (2017). Estrategias pedagógicas de alfabetización y su efecto en el aprendizaje inicial de la lecto-escritura. *Revista de Orientación Educacional*, 31(60), ISSN 0716-5714, 22-45.
- Encinosa, P. (2009). El grillo y el tigre. En S. Aponte, *Así me lo contaron...* (págs. 34-35). Villavicencio: Entreletras.
- Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., . . . De La Hoz, A. (2018). *Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica*. Obtenido de Cultura. Educación y Sociedad, 9(3), 53-62: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.0>
- Freinet, C. (1973). *Los planes de trabajo*. Barcelona, España: Laia.
- Gallardo, J. A., & Vásquez, P. (junio de 2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- García, M. A., Arévalo, M. A., & Hernandez, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (32), 155-174.
- Gómez, T., Molano, O. P., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, (tesis pregrado)*. Ibagué (Tolima), Colombia: Universidad del Tolima, Instituto de Educación a Distancia, Licenciatura en Pedagogía Infantil.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2010). *Metodología de la investigación*, 5 ed. México, D. F.: McGraw Hill Educación.
- Lewin, K. (1946). Investigación de acción y problemas de las minorías. *Journal of Social Issues*, 2(4), traducción de María Cristina Salazar, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, D. C., 1990, 34-46.

- Linternas y Bosques. Literatura Infantil y Juvenil. (31 de julio de 2018). *¡Quiero leer! 10 juegos de lectura para niños, niñas y jóvenes libres*. Obtenido de <https://linternasybosques.wordpress.com/2018/07/31/quiero-leer-10-juegos-de-lectura-para-ninos-ninas-y-jovenes-libres/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Informe de establecimiento educativo*. Obtenido de https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/150001005814.pdf
- Parker, R., & Stjerne, B. (2019). *Aprender jugando en la escuela*. Billund, Dinamarca: The Lego Foundation.
- Pino, J. M. (2016). *Indicadores físicos y antropométricos y su incidencia en la detección de talentos deportivos en la provincia de Bolívar*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://es.slideshare.net/SandraCarolina1/proyecto-con-ahd-arriba-la-lectoescritura-28563923>
- Quiñones, J. H. (2016). *Implementación del uso de las TIC por parte de los docentes de primaria en el aula de clase para fomentar el aprendizaje autónomo en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima del municipio de Popayán, Cauca, (tesis pregrado)*. Popayán, Colombia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo, Escuela ciencias de la Educación.
- Rodríguez, G., & Barrios, Y. R. (2018). *Implementación de estrategias lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de la etnias atlanticenses, grado 3 instituciones educativas de Barranquilla, (tesis maestría)*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Norte, Facultad de Educación, Maestría en Educación con énfasis en Ciencias Sociales.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integrla del niño en Educación Infantil, (tesis pregrado)*. Cantabria, España: Universidad de Cantabria, Facultad de Educación.
- Salazar, J. (2018). Evaluación de aprendizaje significativo y estilos de aprendizaje: alcances, propuestas y desafíos en el aula. *Tendencias Pedagógicas*, 31, 31-46.
- Universidadescr. (17 de agosto de 2016). *Siete beneficios de jugar y aprender con piezas de Lego*. Obtenido de <https://www.universidadescr.com/blog/jugar-con-legos/>

Anexos

Anexo A. Test de conocimientos Comprensión Lectora

Test de conocimientos: Comprensión Lectora

No. Cuestionario: _____	Fecha: día ___ mes ___ año 20__
Nombre del alumno:	
Objetivo: Diagnosticar la dificultad en comprensión lectora, mediante un test de conocimientos, que se aplicará a los estudiantes de séptimo grado de educación básica secundaria.	

EL GRILLO Y EL TIGRE

(Fábula oralidad llanera)

Una vez saltaba el señor grillo en las ramitas del camino cuando escuchó unos pasos afelpados pero pesados, atisbó con cuidado y descubrió que era el tigre y que venía en su dirección.

-¡Cuidado señor tigre!

- ¿Cuidado de qué?, gruñó malhumorado por la advertencia de aquel insignificante animalito saltarín.

- Cuidado me pisa, repuso el grillo.

- ¿Y si te piso qué?

- Que eso causaría una guerra entre los suyos y los míos. Al oír el desafío de aquel atrevido patas secas, el tigre se tendió patas arriba a reír divertidamente.

El grillo lo retó a que se presentara con todas sus legiones de fieras, que él traería sus batallones y que se encontraran en el mismo camino, a la misma hora.

El gran señor, el más temido de la selva, se marchó riendo mientras el grillo iba a poner en pie de guerra todo su personal acreditado.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=k3bcv0eVvWw>

Fuente: <https://www.youtube.com/wa>

Al día siguiente, en el mismo camino y a la misma hora, llegó el tigre puntualmente, con leones, panteras, pumas, zorros y un sinfín de carnívoros feroces. El grillo estaba parado en una hojita de pasto y el tigre se burló.



tch?v=k3bcv0eVvWw

- Eres un pobre bichito al que sólo se te oye la voz, pero no se te mira el bulto, eres un fanfarrón. ¿Dónde están tus legiones que no las veo? Mira como estoy rodeado de valientes, de los más temidos en mi reino.

Entonces el grillo gritó: - Todo mi ejército, ¡adelante!, denle duro en los ojos y en las colas.

De la nada salieron avispas, abejorros bravos, jejenes y todos los de picaduras dolorosas. Y atacaron a las fieras en los ojos y en las colas.

En un santiamén no quedó ni un valiente del ejército del tigre y él fue el primero en huir.

El grillo feliz por su triunfo elogió a su ejército, tan pequeño, pero tan valiente y numeroso, con sus lanzas al ristre sin que fallaran un tiro.

Fuente: Encinosa, Paulina. (2009). Cuento oralidad llanera: El grillo y el tigre. En: Aponte, Silvia, Así me lo contaron... (págs. 34-35). Villavicencio: Entreletras.

RESOLVER: A continuación encontraras unas preguntas sobre el cuento El grillo y el tigre, que acabas de leer. Cada pregunta ofrece cuatro posibles respuestas; encierra en un círculo la letra que corresponda a la pregunta correcta. En caso de equivocarte al marcar una respuesta, colocas una X tachándola y marcas la que consideras correcta. ¿Queda claro para ti lo que debes hacer? Sí _____ No. _____.

- B. Rudos.
- C. Afelpados.
- D. Suavecitos.

1. ¿Cómo eran los pasos que escuchó el grillo?

A. Musicales.

2. ¿Por qué se pone malhumorado el tigre?

A Porque el grillo le dice que no lo vaya a pisar.

B Porque el tigre se cree el dueño del lugar.

C Porque no le gusta que le llamen la atención.

D Porque está acostumbrado a no respetar a los pequeños.

3. ¿Qué le dice el grillo al tigre que pasaría si lo pisa?

A Que le puede hacer daño.

B Que se va a vengar.

C Que se daría una guerra entre los animales grandes y los pequeños.

D Que no pasaría nada.

4. ¿Cómo se marchó el tigre?

A Llorando.

B Corriendo.

C Pensando.

D Riendo.

5. ¿El grillo sintió miedo ante el reto del tigre?

A No, respondió con tranquilidad y organizó a sus amigos.

B Se puso a pensar qué haría para vencer al tigre.

C Le dijo a sus amigos que iban a perder.

D Se escondió a esperar que llegara el tigre al otro día.

6. ¿Dónde estaba el grillo cuando llegó el tigre con su batallón?

A En un baile.

B Tomando agua.

C Parado en una hojita de pasto.

D En una ramita del camino.

7. ¿Qué le preguntó el tigre al grillo cuando llegó con sus amigos?

A ¿Dónde están tus legiones que no las veo?

B ¿Cuidado de qué?

C ¿Y si te piso qué?

D ¿Te dejaron solo?

8. ¿Quiénes ganaron el reto?

A Ninguno.

B Quedaron empatados.

C El tigre y su batallón.

D El grillo y sus legiones.

9. Ahora bien, señala a continuación cuál es la idea principal de esta fábula llanera:

A Que se conocieran el tigre y el grillo.

B. El desarrollo del reto que le planteó el tigre al grillo.

C. Conocer cómo pelean los animales carnívoros y los insectos.

D. Saber quién era el más fuerte.

10. A continuación has una narración corta (entre 6 y 10 renglones) donde des a conocer cómo te hubiera gustado que fuera el final de la fábula.

RESULTADOS DEL TEST DE CONOCIMIENTOS

PREGUNTA	RESPUESTAS CORRECTAS	RESPUESTAS INCORRECTAS	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

REGISTRO DE RESULTADOS TEST ENTRADA	
ESTUDIANTES APROBADOS	
ESTUDIANTES REPROBADOS	
TOTAL ESTUDIANTES	

Anexo B. Test de Salida Comprensión lectora

Test de salida Comprensión lectora

No. Cuestionario	Fecha: día ___/ mes ___/ año <u>2019</u>
Nombre del alumno:	
Objetivo: Evaluar el impacto de la estrategia metodológica en los estudiantes utilizando un test de salida, valorando el impacto que se logró en el nivel de desarrollo de competencias de comprensión.	

DECORANDO LOS ATUENDOS

(Cuento oralidad llanera)

Cierta vez se encontraron el compadre cachicamo y el compadre morrocoy

-Oiga, compadre morrocoy, ya nos encontramos, ¿por qué no decoramos nuestros atuendos? En realidad son muy simples, hay que ponerlos más vistosos.

-Cómo no, compadre, como usted diga, y me ofrezco de primero para que pruebe sus habilidades.

-Entonces póngase boca abajo mientras yo le dibujo los rombos más bonitos que jamás haya tenido animal de concha.

El compadre morroco se sintió tan bien, que se quedó dormido mientras el cachicamo hacía dibujos muy bien milimetrados. El cachicamo puso todo su interés y su maestría, hasta llegar a las pintas menudas de las patas y lo llamó:



-Compadre, levántese y mire la obra de arte que llevara toda su vida en la cosca. El compadre morrocoy se deslumbró y afirmó:

-Verdad que ahora soy muy hermoso. Venga compadre, póngase boca abajo y yo voy a dar lo mejor que tengo para dejarlo tan hermoso que usted mismo no se va a reconocer. Y el morrocoy se puso a dibujar al cachicamo desde la punta de su trompa con unos rombitos diminutos para que su obra fuera más fina. Y luego empezó a cubrirle toda la parte delantera, y antes de llegar a la mitad, dejó un espacio en el centro para pensar un dibujo fantástico, y mientras pensaba

decoró de las caderas hacia abajo, y cuando iba a decorar la cola para terminar la parte del centro, donde ya tenía pensado la figura, levantó la cabeza ante un crepitar que avanzaba, y ante el afán del momento, porque había que huir de una candela que venía arrasando todo a su paso, el morrocoy (viendo que ya no había tiempo para más decoraciones) sacó sus uñas y se las raspó al cachicamo desde los costados, pasándolas por el espinazo hasta el otro costado y terminó haciendo otro tanto en la cola y despertó al compadre con un grito:

-¡Compadre ya está listo!, y corra porque si nos coge esa candela que viene, no habrá ni cachicamo decorado, ni morrocoy tampoco.

Los llaneros dicen que por eso el cachicamo tiene unos arañazos en el espinazo, porque el morrocoy no alcanzó a terminar su obra de arte, pues morrocoy tenía que poner tierra de por medio, porque su carrera es muy lenta.



Fuente: <https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n>

Fuente: Aponte, Silvia, (2009), Decorando los atuendos, En: *Así me lo contaron...* (págs. 36-37). Villavicencio: Entreletras.

RESOLVER: A continuación encontraras unos enunciados sobre el cuento “Decorando los atuendos”, que acabas de leer. Cada enunciado ofrece cuatro respuestas posibles; encierra en un círculo la letra que corresponda al enunciado correcto. En caso de equivocarte al marcar una respuesta, colocas una X tachándola y marcas la que consideras correcta. Si te equivocas, tacha la respuesta y marcas de nuevo la que crees es la indicada.

¿Queda claro para ti lo que debes hacer? Sí _____ No. _____.

1. Los compadres morrocoy y armadillo se encontraron:

- A. Camino a casa.
- B. En un parrando llanero.
- C. Cierta vez.
- D. Durante un viaje.

2. La propuesta de compadre armadillo fue:

- A Decorar sus atuendos.
- B Pintar sus trajes de otro color.
- C Decorar su vestido mientras charlaban.

D Cambiar su apariencia para verse bonitos.

3. Compadre morrocoy se mostró:

- A Incómodo por la propuesta.
- B Conforme con su apariencia.
- C De acuerdo y se ofreció a ser el primero.
- D Disgustado por la propuesta.

4. Compadre cachicamo realizó su trabajo:

- A Desordenado.
- B A toda prisa.
- C Con maestría.
- D Burlándose de su compadre morrocoy.

5. Cuando le correspondió hacer el trabajo a compadre morrocoy:

- A Primero hizo un diseño.
- B Empezó desde la cola de compadre armadillo.
- C Le prometió a su compadre que lo iba a dejar hermoso.
- D Lo dejó de muchos colores.

6. El compadre armadillo se acostó tranquilo:

- A Boca abajo.
- B De espalda.
- C Boca arriba.
- D De lado.

7. El compadre morrocoy empezó a pintar:

- A Unos rombos grandes.
- B Unos dibujos pequeñitos.
- C Unos rombos grandes y otros pequeñitos.
- D Desde la colita hasta la trompita.

8. Los amigos salieron huyendo porque:

- A Porque ya habían terminado su trabajo.
- B De un incendio que venía arrasando.
- C Los iban a cazar.
- D Venían sus padres.

9. La idea principal de este cuento es:

- A El encuentro de dos compadres.
- B La pintura que hace cada uno.
- C La amistad entre dos compadres.
- D El cambio de atuendo del morrocoy y el armadillo.

10. A continuación has una narración corta (entre 6 y 10 renglones) con otro final que te guste.

RESULTADOS DEL TEST DE SALIDA

PREGUNTA	RESPUESTAS CORRECTAS	RESPUESTAS INCORRECTAS	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			

7			
8			
9			
10			

REGISTRO DE RESULTADOS TEST DE SALIDA	
ESTUDIANTES APROBADOS	
ESTUDIANTES REPROBADOS	
TOTAL ESTUDIANTES	