

**PROPUESTA DE ESTRATEGIA LUDICO-PEDAGÓGICA PARA GENERAR
EMPATÍA POR LA LECTURA Y ESCRITURA, EN LAS ESTUDIANTES DEL CURSO
6:1 DEL COLEGIO NACIONALIZADO FEMENINO DE VILLAVICENCIO.**

LUCILA BAQUERO CIFUENTES

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

Director

María Victoria Rodríguez Pérez

Doctora en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Santafé de Bogotá, diciembre 2020

Resumen

Cada año, en los estudiantes de grados de bachillerato se detecta una problemática respecto a la lectura y escritura, esta es: la apatía que manifiestan al tener que leer obras literarias e igualmente al presentar el análisis crítico de estas y gusto por leer una obra literaria. Es desde allí, que surge la idea de realizar esta propuesta, la cual se ha diseñado para ser desarrollada con las estudiantes del grado 6:1 de la Institución Educativa Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

La propuesta se centra en la lúdica como herramienta pedagógica, desde donde surgen una serie de estrategias, que tienen como objetivo principal el generar empatía por los procesos lectores y escritores, por ello, se considera la innovación y el uso de las Tecnologías de la Información y la Formación, como aspectos que favorecen dicho interés, siendo esta, una manera diferente de llevar paso a paso a los estudiantes a tomar gusto por la lectura y la escritura y todo lo que ello implica en su vida académica.

Palabras claves: lectura, escritura, lúdica, juego, empatía y apatía.

Abstract

Every year, in high school students a problem is detected regarding reading and writing, this is: the apathy that they manifest when having to read literary works and also when presenting their critical analysis and the pleasure of reading a literary work. It is from there, that the idea of making this proposal arises, which has been designed to be developed with the students of grade 6: 1 of the Educational Institution Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

The proposal focuses on play as a pedagogical tool, from which a series of strategies arise, whose main objective is to generate empathy for the reading and writing processes, therefore, innovation and the use of Information Technologies is considered and Training, as aspects that favor said interest, being this a different way of taking students step by step to take a liking for reading and writing and all that this implies in their academic life.

Keywords: reading, writing, playfulness, play, empathy and apathy

Tabla de contenido

1. Punto de partida	7
1.1 Planteamiento del Problema	7
1.2 Formulación del Problema.....	9
1.3. Objetivos	9
1.3.1. Objetivo general	9
1.3.2. Objetivos Específicos.....	9
1.4 Justificación.....	9
2. Marco teórico – referencial.....	12
2.1. Antecedentes Investigativos	12
2.2 Marco teórico	15
3. Ruta metodológica	25
3.1 Enfoque y tipo de Investigación.....	25
3.2 Línea de Investigación Institucional	26
3.3. Población y Muestra	26
3.4. Instrumento de Investigación	27
3.4.1. La observación	28
3.4.2. La entrevista grupal.....	29
3.4.3. La Encuesta.	30
4.Estrategia de Intervención.....	32
4.1. Innovación y creatividad en los procesos lectores y escritores	32

4.2. Juegos formales.	33
4.3. Juego de Roles.	33
4.4. Juego Tradicional.	34
4.5. Técnica de Gamificación.	35
5.Conclusiones y recomendaciones.	37
Referencias	39
Anexos.....	42

Tabla de Anexos

Anexo 1. Formato de observación	42
Anexo 2. Formato de entrevista semi – estructurada	43
Anexo 3. Formato de encuesta.	44
Anexo 4. Formato de Portafolio.....	46
Anexo 5. Juegos de Gamificación.	47

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del Problema

Durante los últimos años, en nuestro país se ha hablado sobre los bajos resultados en la educación, basados en las pruebas de estado (saber once) y las pruebas (pisa), allí se señala la mala comprensión lectora como causa de dichos resultados; este planteamiento también es considerado por la revista Semana (2019), la cual hace referencia al desagrado de los estudiantes por la lectura, y aunque algunos leen, si lo hacen mal, no comprenden lo que leen y esto afecta la comprensión de las matemáticas y otras materias, y se convierte en causa de la baja y deficiente producción textual y por tanto del rendimiento escolar.

Esta situación no es ajena a la realidad de las estudiantes del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio, específicamente las estudiantes de los grados sextos (6°), a quienes se les invita a leer o a escribir y rara vez lo realizan por iniciativa propia, lo hacen, sólo cuando se sienten presionadas por una nota, un reporte académico o por cumplir con un trabajo y no hay otra alternativa, allí es donde realmente se nota su desinterés por actividades que tengan como trasfondo la lectura o la escritura.

Ante la pregunta por las causas de ese desinterés y en lo observado hasta ahora, se percibe que las alumnas no leen porque aún no le han dado valor a la importancia de leer, carecen totalmente de un interés, no lo disfrutan, no les agrada, se dejan dominar por la pereza y toman estas actividades como un castigo; así mismo, los comentarios de los profesores acerca de la importancia de leer y las cosas maravillosas que desde allí se encuentran, son considerados por ellas como comentarios fuera de la realidad y del contexto en el que se mueven.

En reiteradas ocasiones, el grupo de docentes de la institución y especialmente del área, se ha preguntado si esta problemática tiene que ver con las estrategias que se están implementando,

si las dichas estrategias son las más adecuadas y propicias para lograr el fin que se persigue, para lo cual, se hace necesario considerar las características de los jóvenes y la niñez de hoy, ya que estos, quieren obtener sólo las cosas fáciles o a las que se llega con el menor esfuerzo, viven en un mundo guiado por la inmediatez y la superficialidad, y su mayor logro se centra en la obtención del mejor celular; a lo anterior se debe agregar que no se ha la pertinencia de las lecturas utilizadas y sugeridas por un docente que está en un mundo desconocido y diferente al de las estudiantes, como bien lo señala Goyes Morán (2015, p. 96)

Así mismo, se ha percibido en el Colegio que los padres de familia y la cultura familiar tampoco apoya este proceso, pues en estas familias en su mayoría estrato socio-económico 2 y 3 no hay hábitos de lectura, mucho menos un espacio o tiempo para estas actividades, muchos padres no leen ni por necesidad o por gusto y comprar un libro, cuento o revista, es un gasto innecesario que afecta la economía de la familia. En la cultura familiar ha cobrado mayor valor el televisor y no propiamente para ver programas culturales o formativos, el uso del celular se ha apoderado de los momentos que anteriormente estaban dedicados al ocio y recreación en familia, como señala Trinity (2018) en el Nuevo Herald.

De ahí, que es urgente buscar alternativas de solución, para que las estudiantes compartan momentos agradables en familia o con las amigas, sin olvidar el valor y lo que se puede disfrutar con la lectura y escritura, de igual forma, en el colegio se hace necesario generar alternativas para que la lectura no este alejada de los intereses de las estudiantes, donde puedan recrearse y a la par sentir empatía por leer y escribir, lo que es importante, no sólo para su crecimiento personal sino para su rendimiento académico y el futuro profesional. Conocedores que el ser humano se siente satisfecho y motivado con todas las actividades que le generen gusto, alegría, placer, goce, en pocas palabras lo que es la lúdica; se considera que si en el colegio se generan alternativas que integren la lúdica (recreación, ocio y juego) con la lectura y la escritura, se mejorarán los

procesos de aprendizaje, y los resultados académicos serán más satisfactorios a nivel interno, y externo.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo puede la lúdica generar empatía por la lectura y escritura en las estudiantes del curso 6.1 del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Formular una propuesta que genere empatía por la lectura y escritura, en las estudiantes del curso 6.1 del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio, utilizando la lúdica como estrategia pedagógica.

1.3.2. Objetivos Específicos

Identificar las causas por las cuales se presenta la apatía por la lectura y escritura, en las estudiantes del curso 6.1, del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

Determinar la fundamentación teórica de la propuesta, la cual guiará las estrategias pedagógicas desde la lúdica.

Señalar estrategias Pedagógicas que generen empatía por la lectura y la escritura, en las estudiantes del curso 6.1, del colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

1.4 Justificación

El ser humano como ser único e irreplicable en el universo, es además un ser histórico ubicado en un aquí y un ahora, es decir, "El hombre es un ser social por naturaleza" como señala el filósofo Aristóteles, en su obra la república, citado por Arrellano (2017), para constatar que nacemos con la característica social y la vamos desarrollando a lo largo de nuestra vida, de otra parte, señala Arrieta en la revista cultura genial que necesitamos de los otros para sobrevivir,

tomado de internet en la página <https://www.culturagenial.com/es/el-hombre-es-un-ser-social-por-naturaleza/>. Esto se realiza interactuando con los demás por medio de gestos, palabras, símbolos, canciones, significados y significantes, que lo llevan a relacionarse y comunicarse constantemente además con su entorno.

Es allí, donde el ser humano se desarrolla como ser humano y como persona, para lo cual, inicia procesos de aprendizaje que podríamos afirmar se hacen desde que sale del vientre de la madre hasta que muere; igualmente se aprecia que constantemente está aprendiendo para adaptarse, vivir y lograr un verdadero desarrollo personal y social. De este proceso participan los padres de familia en sus primeros momentos, posteriormente los amigos y familiares cercanos, hasta que llega al colegio e inicia procesos de aprendizaje un poco más rigurosos y ordenados hacia un fin específico, y aquí donde cobra vida la lectura y escritura.

En este orden de ideas, los niños ingresan al mundo de la lectura y/o continúan con su aprendizaje a través de lecturas, que si bien corresponden a las necesidades de lo que se debe aprender (en palabras de los maestros), no son del agrado total de las estudiantes, bien por la temática o simplemente porque no le encuentran gusto, como tampoco lo encontraron en su entorno familiar y social si es que lo hubo.

Al desarrollar estrategias para aprender y gozar de la lectura y escritura, donde lo lúdico cobre sentido y se lleve a las alumnas a disfrutar de lo que hacen bien, para relajarse o para cumplir un compromiso académico, no sólo se estarán acercando a la sociedad y sus semejantes, sino que estarán consiguiendo resultados satisfactorios dentro de las formas de evaluación de los saberes, es decir se estará considerando la transversalidad de la lúdica en las dimensiones del ser humano, pues como señala (Jiménez, 1996, Citado por Martínez, 2018) La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son

características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego. Por ello, se considera que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude únicamente para recrearse, sino que se aprecia como una condición para acceder a la vida, y encontrarse con el mundo que nos rodea.

Es por esto, que el uso de cantos, rimas, cuentos, dramatizados, juegos de roles, juegos de mesa, entre otros, le llevarán a despertar la creatividad y así, construir sus propias historias para transmitir su pensar de forma escrita, no haciendo otra cosa más que crear y recrear su vida y su entorno, a través del juego, el ocio y la recreación.

Contrario a lo que muchas personas han pensado, la lúdica no es sólo jugar, en ese sentido para estas personas no se aprende a leer o escribir lúdicamente, sin embargo y como se ha planteado en la especialización utilizando la lúdica se está interactuando, aprendiendo y socializando el saber, las ideas, los sueños, ... la vida. De ahí la importancia de formular una propuesta donde se evidencie que, si se quiere lograr resultados satisfactorios en los niños y jóvenes es necesario generar empatía por la lectura y escritura de forma que pueda desde allí: acercarse a nuevas lecturas, acceder a nuevos y mejores conocimientos, encontrar momentos de esparcimiento en la lectura, facilitar los procesos de comunicación para expresar sus ideas, sentimientos y conocimientos entre otros.

Siendo así, con lo expuesto anteriormente, se crea esta propuesta donde la lúdica sirva como estrategia pedagógica e innovadora, para generar empatía por la lectura y escritura en las estudiantes del curso 6:1, del Colegio Nacionalizado femenino de Villavicencio.

2. Marco teórico – referencial

2.1. Antecedentes Investigativos

En concordancia con la problemática que se ha detectado en el Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio, y que se resume en que a las estudiantes no les guste leer, ni escribir, siendo estas, unas actividades fundamentales para el crecimiento académico y personal de todo ser humano, se percibe que hay una gran preocupación por parte de las personas que hacen parte de este proceso académico directo, y de toda la comunidad académica.

Al iniciar el proceso de indagación sobre el estado del arte respecto a investigaciones sobre el tema, se ha detectado que esta preocupación no sólo se ha se ha presentado en esta institución educativa, sino que, por el contrario, hay muchas aristas que guardan relación con el tema; sin embargo, para este en caso en particular nos concentramos en la relación que establece entre la lúdica (como elemento motivador) y la lectura y escritura.

A continuación, se presentan algunas investigaciones realizadas a nivel institucional pertenecientes a la Fundación Universitaria los Libertadores y a nivel internacional las cuales se concentran en la temática señalada.

Antecedentes a nivel Institucional

Estrategias lúdicas para el desarrollo del proceso lecto escritor en estudiantes del grado tercero - B del centro educativo Munchique, municipio de Buenos aires Cauca. Vásquez, T., Caicedo, N., Caicedo, L., & Caicedo, M., (2015). Esta investigación tiene como objetivo: determinar los índices de impacto del diseño e implementación de una propuesta lúdica pedagógica en el mejoramiento de los procesos lector y escritor de los estudiantes de grado tercero de la institución educativa Munchique del municipio de Buenos Aires Cauca.

En esta propuesta se realiza una reflexión por parte de los docentes sobre la necesidad de transformar sus prácticas y vincular a los padres de familia en el proceso de lecto escritura de los estudiantes; igualmente se plantea la implementación de la lúdica como estrategia para que este proceso se realice de forma eficaz y sea menos traumático. Esta propuesta aporta adicionalmente, la experiencia y las estrategias implementadas por los docentes de forma que se convierten en un gran aporte a esta investigación.

Una segunda propuesta es la realizada por: Balanta Q., Díaz, R., González, T., (2015). Esta investigación se llevó a cabo en la ciudad de Cali, Valle del Cauca y se titula: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto escritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “Niño Jesús de Atocha” de la ciudad de Cali. El objetivo planteado es fortalecer el proceso lecto - escritor en los niños y niñas del grado tercero de la Institución educativa Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino, Sede Niño Jesús de Atocha de Cali. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/433>

En esta propuesta se hace una indagación sobre la metodología empleada por los docentes para motivar para la lectura y escritura, arrojando como resultado que, las metodologías utilizadas se realizan dentro del aula de clase y poco se utilizaba el juego como elemento importante, para despertar el interés hacia la lectura y la escritura. Las autoras implementan varias actividades donde utilizan el juego en las estrategias de motivación para la lectura y escritura, lo que arroja resultados favorables para el interés de las investigadoras. Ellas, ven también la necesidad de vincular al padre de familia en este proceso, ya que desde casa se puede apoyar a los estudiantes y se puede ir cambiando la forma de pensar sobre este aspecto. Esta investigación ayudará a esta propuesta porque tiene dos aspectos importantes, como son: el cambio en la forma que se conciben estos procesos por parte de los docentes y la importancia de involucrar a los padres de

familia en este proceso, lo que llevará a que cambie la cultura de la no lectura en la casa y las apreciaciones que tienen como que, comprar un libro es un gasto y no una inversión.

Antecedentes a nivel Internacional

A nivel internacional la primera propuesta es: Círculos de lectura para fortalecer el proceso de comprensión lectora en cuarto grado de primaria. Su autora es: Vázquez Reyes Joana Paola. La investigación se realizó en la ciudad de Poza Rica de Hidalgo Veracruz, México, en el año de 2016. Este trabajo de grado se plantea dos objetivos que son: Fortalecer las habilidades de comprensión lectora por medio de la utilización de círculos de lectura, dando un seguimiento de los avances por medio de una rúbrica de evaluación y mejorar la expresión escrita de los alumnos, a partir del fortalecimiento del proceso lector, empleando ejercicios de escritura vinculados a las lecturas realizadas.

Esta investigación realizó estudios sobre las estrategias factibles de utilizar en el fomento de la comprensión lectora de los estudiantes, pues se consideran de suma importancia, ya que, gracias a estos es posible dar pauta a modificaciones o innovaciones que se pueden poner en marcha, lo anterior con la intención de lograr elevar las capacidades de comprensión y así impactar positivamente en la trayectoria de aprendizaje. De este trabajo de investigación se toma el postulado de la importancia del goce por la lectura, lo que esto implica y lo que conlleva, ya que lo primero es que los estudiantes disfruten el leer, que les guste, que lo gocen, para luego irlos llevado poco a poco a los diferentes niveles de esta, hasta llegar a un nivel superior como la lectura crítica.

La segunda propuesta a nivel internacional es la propuesta por Mendieta, T., Bermeo, M., & Vera, R. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. El objetivo planteado es: Determinar la incidencia de las técnicas lúdicas en la lectoescritura. Se puede encontrar en la revistaespirales.com

Este artículo es un estudio bibliográfico, exploratorio y descriptivo, aplicado a 85 sujetos, en el cual docentes y directivos coinciden en que el juego es fundamental en el aprendizaje y en ocasiones, el juego desarrollado no está relacionado con el objeto de estudio. Este planteamiento es parte fundamental del enfoque que se quiere dar a la presente propuesta de investigación, ya que, lo que se busca es generar empatía por los procesos lectores y escritores en los estudiantes, de tal manera que la lúdica ayude a que este proceso sea más ameno y significativo para las niñas del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

2.2 Marco teórico

El desarrollo cognitivo del ser humano.

Con el objeto de emprender un camino teórico, que dé sustento a la reflexión sobre la lúdica como estrategia pedagógica, para generar empatía en los procesos de la lectura y escritura, es necesario en un primer momento reconocer que se habla de aspectos constitutivos del ser humano, que por sus condiciones físicas, psíquicas, neurológicas, entre otras, tiene la capacidad de conocer, aprender, comprender y comunicar; lo cual le permite un mayor desenvolvimiento en el entorno social del que hace parte y del cual aprende.

En este sentido, es importante considerar que el sujeto que aprende es el protagonista del proceso educativo, él es quien construye su conocimiento, de ahí que la enseñanza, se debe enfocar al desarrollo integral de dicho sujeto, considerando aquí lo intelectual, físico, afectivo, espiritual, social, incluso lo estético y lo creativo, como parte de la integralidad de su formación.

Aquí, el docente ocupa un papel fundamental como mediador de ese conocimiento que como menciona Feuerstein (1993), citado por De Zubiría (2006): “favorezca de manera intencionada, significativa y trascendente el desarrollo integral del estudiante”, por lo cual se debe acceder a nuevas herramientas que posibiliten este actuar. Por ello, se plantea la lúdica

como el aspecto que al integrarse en la vida del ser humano y más concretamente a la lectura y escritura, facilitará la empatía por estas disciplinas fundamentales en la vida del ser humano.

En este sentido, no se trata de obtener un saber más, sino de hacer que este saber tenga una intencionalidad clara, es decir, se convierte en un saber cultural, lo que permite plantear que hay “culturalmente” diferentes formas de acceder o generar conocimiento, por ende, hay diferentes métodos, de ahí podemos destacar las formas de concebir el conocimiento planteadas por Kuhn y Feyerabend (1975), en la escuela de frankfurt, quienes con una mirada diferente hacen que se generen cambios en lo pedagógico, entendiendo lo pedagógico como los lineamientos y las directrices que trazan el camino a seguir, de ahí, surgen nuevas formas y posiciones como las señaladas por Piaget, Vigostky y Ausubel, con las teorías constructivistas, o las señaladas por Habermas, Freire, Giroux y otros en la teoría crítica. Lógicamente, al plantearse nuevas posturas cognitivas, nuevas pedagogías, se generan nuevas estrategias, métodos y didácticas, y allí, la lúdica toma valor por lo social y cultural que contiene, haciendo que sea reflexionada como parte de la metodología y como objeto de conocimiento.

Al considerar los procesos como el ser humano conoce según Piaget (1969), El aprendizaje es un proceso continuo, que se lleva a cabo a partir de los esquemas de la niñez y constantemente esta en desarrollo, lo cual se da, porque en el ser humano hay una serie de etapas o estadios, establecidos por la edad y por la sucesión de uno tras otro, llevando a que en la medida en que se pasa de un estadio a otro, haya cambios en la forma y la capacidad de conocer. En cada estadio, hay variaciones dependiendo de los grupos sociales, el contexto en el cual se desarrolla el individuo, la cultura, el ambiente social.

De otra parte, Brunner (1960), considera que el ser humano conoce a partir de la experiencia, pues existen en él, sistemas de codificación que lo llevan más allá de los datos, por tanto, el niño aprende en la medida en que puede resolver los problemas que le plantea la cultura;

es decir, el niño aprende con todo aquello que le brinda la sociedad y debe aprender a descifrar esas categorías (representaciones) ofrecidas por la misma.

Los modos de representación de la realidad son la forma en la cual la información o el conocimiento se almacena y establece un código en la memoria. Lo que señalaba Piaget como etapas de desarrollo por la edad, en Brunner se da por nuevas representaciones y allí se da cabida al lenguaje (que hace parte de la representación simbólica), aquí el conocimiento se almacena como palabras, símbolos, o sistemas.

Por su parte Vygotsky, (1962), señala que el aprendizaje se fundamenta en la relación de las personas con los demás, y si a partir de esa interacción social se cuenta con un tutor competente, se podrán modelar comportamientos y/o proporcionar instrucciones verbales al niño. De otra parte, en su obra “Pensamiento y Lenguaje”, (Vygotsky, 1982), dice que el lenguaje es esencialmente social pues solo el contacto social posibilita la comunicación y se refiere a las raíces genéticas del pensamiento y el lenguaje, argumentando como tesis principal que “la relación entre ambos procesos no es constante a lo largo de su desarrollo, sino variable,... en la infancia el contacto social es fundamental lo cual contribuye en todos los procesos de comunicación y es allí donde el lenguaje (que genera lo intelectual) y el pensamiento (genera lo verbal), permiten aumentar el número de palabras y su significado.

Lenguaje y aprendizaje escolar

Vygotsky señala, además, que el lenguaje es fundamental en el desarrollo de la mente pues, se adquieren nuevas conductas. Esto lo determinó a partir del concepto de “zonas de desarrollo próximo”, con lo que explica el nivel de desarrollo efectivo del estudiante (lo que puede hacer solo), y lo que es capaz de hacer con la ayuda de un adulto, de ahí la importancia de la escolarización y de orientarlo hacia el goce por la lectura y escritura.

La lectura es un componente esencial y vital del ser humano, pues “Los seres humanos como seres sociales y culturales, desde antes de su nacimiento empiezan a leer, por medio de sus sentidos, las palabras de sus padres, las canciones, los distintos sonidos, que los rodean, leen los gestos de su madre, leen... el mundo y el contexto que los rodea; es decir hacen una lectura de la realidad, posteriormente al ingresar a las instituciones escolares inician el proceso de aprendizaje de la lectura y leen como tal la palabra.” (Guzmán 2009, citado por Vargas B, 2015). Es allí cuando el lector busca encontrar sentido a lo que lee y posteriormente a lo que quiere expresar de forma escrita, ya que identifica, decodifica y analiza, lo que la otra persona quiere decir y lo que posteriormente él socializará.

Lúdica y pedagogía.

Con el ánimo de comprender la relación existente entre lúdica y pedagogía, es importante en un primer momento preguntarse: **¿Qué es la lúdica?**

Esta palabra que proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hace referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia ludus, también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. Piñeros (2002). Igualmente señala Piñeros que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego y es tan importante que puede considerarse como una dimensión del ser humano y del desarrollo de los individuos Max Neef, (1986), la lúdica debe ser considerada no sólo como una necesidad del ser humano, sino como una potencialidad creativa, es decir, no solo acompaña al ser humano, sino que se requiere de ella para alcanzar el desarrollo armónico y lleva a producir satisfactores de dicha necesidad.

En este sentido, se hace referencia a la necesidad de comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, como se señala en: la Lúdica (2016).

De otra parte, si bien la pedagogía traza los lineamientos de lo que debe ser el proceso de enseñanza y aprendizaje, las estrategias didácticas orientan el cómo hacer que estos lineamientos se hagan realidad y se utilicen diversas herramientas didácticas. Al respecto (Piaget, 1992) señala que: “para un buen desarrollo cognitivo es muy importante la experiencia y el contacto físico; la que nace de la acción propia y de la manipulación de objetos físicos, como la arena, piedra, agua, plastilina, y diferentes texturas”. Por ello, muchos docentes han tomado la decisión de implementar y crear material lúdico que atienda a las necesidades del estudiante y en otros casos, que proporcione los recursos motivacionales para acercarse al estudio. También la lúdica se ha considerado como un elemento motivante para llegar al aprendizaje, pues como señala Carretero (2005), el comportamiento de los individuos se puede cambiar con simples estímulos, siendo la meta, uno de los estímulos que permiten al estudiante adentrarse en un mundo desconocido o en un mundo que le genera satisfacción.

El juego

Huizinga (1938), define el juego así: “es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según las reglas, pero libremente aceptadas, van acompañadas de sentimientos de tensión y alegría”; este siempre ha sido considerado como un elemento más del desarrollo de la persona, en el cual se concentra la

esencia de la misma. El juego tiene sus propias características y elementos lo cual lo hacen especial, y lleva a que los seres humanos quieran participar de él, estos elementos son: “la tensión, el equilibrio, el contraste, la variación, la liberación y el desenlace”, lo que hace que los participantes se sientan activos y valiosos, y que en cada juego surja el aspecto competitivo de forma que se reconozcan las facultades de cada jugador, su resistencia, imaginación, desarrollar pensamiento lógico y estratégico, entre otros.

Pues bien, dentro del campo educativo vale la pena considerar que el objetivo de la educación, como es el aprendizaje y la formación integral, se logra más fácilmente utilizando el juego, ya que sirve como herramienta pedagógica, pues en él se concentran aspectos prácticos de las ideas, valores, actitudes, experiencias, formas de ver la vida, sentido social, etc. Al respecto (Piaget, 1992) señala: “Es haciendo y experimentando como el niño aprende, es desde la propia actividad vital como éste se desarrolla, partiendo de sus intereses y necesidades se autoconstruye y se convierte en protagonista de su proceso educativo”. Es decir, a partir del juego, se es más autónomo, más feliz y más dinámico cuando debe aprender algo. Además, que el juego es parte del contexto, de su identidad, creencias, su vida, es decir su cultura. Allí es clave, destacar el papel de la escuela en este aprendizaje, pues cuando el niño desarrolla actividades de aprendizaje autónomas, libres, espontáneas y que le permitan aprender, es cuando se muestra tal cual es, allí muestra sus limitaciones, cualidades y capacidades, como dice el dicho popular “en la mesa y en el juego se conoce al caballero”.

Estrategias didácticas del juego.

Existen unas formas de aprendizaje y enseñanza, así como unas modalidades en la organización de las mismas, pues estas se han establecido con un fin educativo determinado, y algunas consideran como esencial la actividad lúdica, pues, como señala Moreno (2002), citado por Meneses y Monge (2011).

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura.

Estas mismas autoras, citan a Sutton-Smith, (1978) para señalar que el juego y sus consecuencias son la base para la educación integral, ya que solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. A lo que se puede sumar la importancia del juego para desarrollar habilidades y gustos por la lectura y la escritura entre otros factores académicos, como señala además Zapata (1990) cuando afirma que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar” ya que, los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa educativo, y además el juego proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Decroly, citado por Meneses, M y Monge, (2011). trabajó para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza, con el fin de atender las necesidades de los niños de manera integral, esto desde la globalización y el principio de interés con lo cual se contribuye a la actividad intelectual y motriz, para ello se valió de juegos educativos y adoptó la siguiente clasificación: a. Juegos que se refieren al desarrollo de las preocupaciones sensoriales y la aptitud motriz. b. Juegos de iniciación matemática. c. Juegos que se refieren a la noción del tiempo. d. Juegos de iniciación a la lectura. e. Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

De otra parte, Karl Bühler (1924), define el juego como aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer, independientemente de las motivaciones que

puedan existir. Este autor no reconoce que el juego pueda ser objeto de sí mismo, puesto que consiste en el mismo placer. No admite explicación del juego tradicional sino existiera en el niño una voluntad de aprender. Tomado del sitio de internet.

Según (Piaget, 1946), el juego es la manera en la que el niño explora, cambia, construye y logra aceptar su entorno, construyendo y desarrollando sus estructuras intelectuales. En este, hay un sinnúmero de acciones y actividades para cumplir un objetivo, sin percibir el peligro, tiene un efecto estimulante y relajante, lo que hace que ningún niño se canse de jugar, allí se mueve, está activo, explora, imita; y hacen que en un mismo plano habite lo real y lo imaginario. (citado por Meneses, y Monge, 2011). En este sentido, el juego es vital e indispensable, contribuye al equilibrio humano, genera placer, compromete la atención y el interés del niño y ofrece oportunidades para lograr nuevos aprendizajes, favorece la observación, y pone en acción las capacidades mentales, sensorio motoras y lingüísticas.

Animación y empatía por la lectura y la escritura

Si la finalidad de leer es comprender, allí se está haciendo uso de todos los aspectos que hacen parte de la estructura del texto, es decir la idea, los conceptos, los razonamientos, aplicaciones y vivencias del autor, con el fin de comprenderlo a él y lo que está escrito. Como señala Blay (1969), la lectura es importante, vital, ya que es una necesidad del ser humano en el mundo actual, “saber leer más y mejor es una de las habilidades más preciosas que puede adquirir el hombre moderno”. Ya se sabe que desde el mismo momento en el que se inventó la escritura, la humanidad empezó a registrar lo que hacía parte de la tradición oral y ahora se expresa en los libros, siendo el medio más eficaz de compartir y acceder al conocimiento: la lectura.

Vale la pena considerar **la empatía hacia la lectura y la escritura**. El gusto por la lectura lleva a utilizar diferentes estrategias en el aula con el fin de desarrollar el hábito lector. Para ello, es necesario hacer uso de los recursos que estén al alcance de las niñas, la edad, el

entorno cultural y social, de forma que se despierte el goce por la lectura, y es allí donde se considera que la lúdica cumple un papel preponderante; una vez la persona ha sido seducida por la lectura y la escritura y encuentra en ellas satisfacción y goce, se pueden brindar los elementos requeridos para hacer una lectura comprensiva y hacer cumplir todos los parámetros académicos y técnicos de la misma.

¿pueden la lúdica y el juego seducir, atraer, motivar a los estudiantes por la lectura y la escritura?

Como se ha señalado, la lúdica y el juego contribuyen en el desarrollo del aprendizaje, sirven como motivadores para acercarse a la lectura o como elementos que hacen que se vean las grandezas de la esta, dejando de lado los temores, aburrimientos, o cansancio que es lo que normalmente señalan las estudiantes cuando se les pregunta por los motivos para no leer.

Al hacer referencias a la escritura, esta requiere de unos elementos mucho más complejos pues requieren de unas estructuras mentales, unas prácticas y habilidades mecánicas (caligrafía, ortografía, recuperación léxica), hasta desarrollar otras de mayor nivel cognitivo (planificación, revisión, conocimiento metacognitivo), como señala Troia, (2002), citado por Gallego, (2012).

Por último, es importante señalar con Solé I. (1993), que la enseñanza de la lectura y la escritura ha de incorporar su dimensión lúdica, personal e independiente, en todos los niveles de la escolaridad, ya que hay que encontrar tiempo y espacio programados para el leer por leer, leer para uno mismo, sin otra finalidad que la de sentir el placer de leer, esto llevará a disfrutar los momentos de ocio con lecturas variadas, libres y de su interés, pues para muchos niños y niñas, la lectura es algo mágico y cotidiano, en donde además puede compartirse el tiempo con los padres, y teñir estos momentos de relaciones afectivas, cálidas y afectuosas, en el curso del cual han podido descubrir el conocimiento más importante relativo a la lectura: que sirve para entrar en un

mundo que amplía el medio más inmediato; es este gusto y atracción por la lectura lo que permitirá posteriormente hacer grandes lectores y escritores.

3. Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de Investigación

En esta propuesta se adopta el enfoque cualitativo, ya que permite a través de diferentes herramientas hacer un análisis descriptivo y subjetivo, de todo el proceso del diseño de la propuesta, porque tal como señalan Dalle, Boniolo, Sautu y Elbert (2005), “el investigador está inmerso en el contexto de interacción que desea investigar. Se asume que la interacción entre ambos y la mutua influencia son parte de la Investigación” (p. 40). Este aspecto se puede evidenciar durante todo el proceso, ya que la docente titular está presente y hace parte de la investigación.

Así mismo es importante considerar que la investigación cualitativa se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social, como señala (Barrantes 2014, p. 82), por ello, en este caso se hace referencia a las actitudes de las estudiantes frente a la lectura y escritura.

Con la intención, de llevar a cabo el objetivo de esta propuesta, se emplea el método de investigación-acción (I.A). (Marín, 2019) en la definición de la I.A, ofrecida por Kemmis, citado por Rodríguez y otros (1996), señala que: la investigación-acción es una forma de búsqueda autorreflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales (Incluyendo las educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de: las propias prácticas sociales o educativas en las que se efectúan estas acciones, comprensión de estas prácticas y las situaciones en las que se efectúan, (pp. 52-53).

Es decir, dicho método se podrá poner en práctica debido a su estrecha relación con la educación. Como dice (Marín, 2019) “En la investigación educativa y pedagógica el método (I.A) puede ser muy práctico y de gran utilidad para resolver problemas de cualquier orden

(cognitivos, disciplinares, de actitudes y valores, etc.) que se presentan en el aula de clase, en el colegio, la universidad...” en este caso, en la apatía por los procesos de lectura y escritura en las estudiantes del curso 6.1 del colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

3.2 Línea de Investigación Institucional

La línea de Investigación asumida para esta propuesta es la de “Evaluación, aprendizaje y Docencia”. Que para la Fundación universitaria Los Libertadores, es considerada como aquella que se enfoca en las propuestas formativas, específicamente en los métodos contemporáneos, que concibe la educación como un proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

De esta manera se considera que la propuesta de estrategias pedagógicas para crear empatía en los procesos lectores y escritores, está enmarcada dentro del currículo del grado sexto, con el fin de facilitar el aprendizaje de las estudiantes a través de la lectura y de la escritura, por ende pretende mejorar los procesos de: selección de textos a partir de unas preguntas de lectura, perder el miedo a equivocarse al leer en voz alta, la búsqueda y contextualización de palabras desconocidas, el análisis de la lectura, la construcción de textos con coherencia, hilaridad y cohesión, dar un juicio con sentido crítico y en el momento de evaluar los procesos que se recuerde lo leído.

3.3. Población y Muestra

En esta propuesta se ha vinculado a las estudiantes del curso 6.1 del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio, ellas son 40 niñas que oscilan entre los 10 y 12 años de edad, de estrato social 1, 2 y 3, con padres de familia donde un alto porcentaje ha terminado sus estudios de bachillerato o técnico, un porcentaje bajo han terminado la universidad, la gran mayoría son trabajadores independientes.

Son unas niñas entusiastas, alegres, inquietas y curiosas por el conocimiento nuevo, de otra parte, a ellas les gustan las aventuras y la tecnología, en especial los juegos en línea. No le gusta leer obras literarias, según lo manifestado por ellas en conversaciones sostenidas por la docente.

3.4. Instrumento de Investigación

Para el desarrollo de la investigación que como se señaló anteriormente es de orden cualitativo, donde se identifican unas experiencias y se obtienen unos datos los cuales se interpretan, con el fin de brindar alternativas de solución a las falencias encontradas, requiere de un minucioso y sistemático proceso de recolección de información con los instrumentos adecuados. Como lo plantea (Marín, 2019), la recolección de la información no es una actividad meramente mecánica y aislada de todo el proceso de la investigación, sino que involucra la pregunta, los cuestionamientos y los objetivos planteados inicialmente, ya que son los medios materiales para el registro de datos

Este paso las técnicas de recolección de datos o las formas de obtener la información son muy importantes dentro del proceso investigativo como señala Arias (2012), puesto que ayuda a recopilar la investigación, la cual será el cimiento para argumentar teórica y metodológicamente la propuesta, ya que, gracias a ellas se detectan las necesidades, se toman decisiones, se brindan posibilidades de respuesta, y se considera la validez de las decisiones tomadas.

Para nuestro caso, se hará uso de las siguientes técnicas de investigación: observación directa, la encuesta oral y escrita, la entrevista, la discusión grupal.

Es importante tener en cuenta que estos instrumentos son utilizados en el diagnóstico, es decir, al inicio se presentó una encuesta oral o diálogo con las niñas. Desde donde se detectaron

las principales falencias referentes al gusto por la lectura de obras literarias, las formas como lo hacían y las circunstancias que impiden que se haga un buen proceso lector.

De igual forma, se aplican unos instrumentos que permiten hacer seguimiento a cada uno de los procesos, estos como la encuesta escrita y la discusión grupal, permitirán ahondar en el avance de los procesos, en los avances y retrocesos en el logro de los objetivos y en la forma más adecuada para aplicar las estrategias lúdicas en el interés por la lectura.

Por último, se utilizarán mecanismos para evaluar los procesos, para determinar si las estrategias utilizadas son válidas o no, si los mecanismos permitieron el fin planteado o por el contrario se deben replantear las estrategias, este elemento es muy importante, ya que permite desde la óptica de las niñas, apreciar la validez de la respuesta.

3.4.1. La observación

Esta estrategia ha sido muy valiosa en la investigación cualitativa y especialmente en la investigación acción, como se da en este caso, ya que permite reconocer una realidad y participar de alguna manera en las acciones de la población objeto de la investigación, en este caso, las niñas del curso 601. Un elemento importante es existe la posibilidad de observarse y observar a los demás de forma sistemática, enfocando la atención en las situaciones problemáticas que previamente se han visualizado, para desde allí, estar dispuestos a brindar información que hará parte de un proceso como son: el registro, el análisis y la interpretación de la información observada, en este sentido, se detecta la necesidad de unir el conocimiento y la acción, como una constante del proceso de investigación como plantean Carr y Kemmins, (1988), citados por Rekalde, Itziar, Vizcarra, (2014).

Objetivo. En nuestro proceso investigativo el objeto es explorar el ambiente en el que se desenvuelven las niñas, el gusto o interés por la lectura, los gestos y actitudes a la hora de asumir una tarea como es la de realizar una lectura.

Población objetivo. La observación se realizará a todas las niñas del grado 601 del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

Estructura. Se puede clasificar por grupos y de acuerdo las orientaciones dadas se aprecian algunos aspectos fundamentales en el proceso de investigación; esto permite ver las actitudes de las niñas, interés por la lectura, con el fin de categorizarlas o registrar en formatos de campo, ya que nos permite analizar el objeto estudiado, una variabilidad de cambios que se frecuenta constantemente y que afecta la enseñanza.

Formato. Los temas que permitirán guiar la observación son:

- Agrado por la lectura de obras literarias
- Factores que afectan el gusto por la lectura
- Ambiente familiar en el apoyo a la lectura
- Resultados académicos de aquellos espacios donde se requiere de la lectura

de una obra literaria.

Ver anexo 1. Formato de observación.

3.4.2. La entrevista grupal

Este es el principal instrumento considerado para esta investigación, que es tenido en cuenta desde la necesidad de análisis de los siguientes aspectos: 1. La capacidad de lectura, 2. El tipo de lecturas que acostumbran a realizar y aquellas que no son consideradas dentro de sus hábitos lectores, 3. Motivaciones que inciden en el acercamiento a las lecturas, 4. Metodologías para realizar lecturas de textos literarios.

Objetivo. Intercambiar información entre las estudiantes (entrevistadas) y la docente (entrevistador) a través de preguntas y respuestas con el fin de lograr una comunicación conjunta de significados sobre la lectura de obras literarias.

Población objetivo. La entrevista se realizará a todas las niñas del grado 6.1 del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio, de forma grupal, es decir se organizarán 8 grupos de 5 niñas cada uno y con cada grupo se tendrá un espacio de 45 para realizar la entrevista.

Estructura. Para el estudio que se lleva a cabo se maneja en este caso un tipo de entrevista semi -estructurada, en el cual la docente investigadora, tiene una guía de preguntas específicas y se sujeta únicamente a ellas.

En cuanto al guion de la entrevista, está conformado por cuatro puntos:

1. Características sociodemográficas, incluidas las características biográficas sobre el entrevistado.
2. Apreciaciones acerca del gusto por la lectura de obras literarias
3. Ambiente familiar y educativa como aporte a la lectura
4. Experiencias en torno a la lectura de obras literarias.

Formato. Ver anexo 2. Formato de entrevista semi – estructurada.

Mecanismos de aplicación. La entrevista se aplicará por grupos de estudiantes, donde a partir de las observaciones iniciales, se invita a las niñas a dialogar en torno a las preguntas que van orientando el conversatorio.

3.4.3. La Encuesta.

En los estudios de investigación el instrumento más utilizado es la encuesta, pues sus características permiten obtener información de manera ágil, directa y económica, de ahí que, en la investigación social, y toda aquella que tiene que ver con las conductas de la sociedad o las

personas, se considera como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos, como plantean López-Roldán, y Fachelli, S. (2015).

Objetivo. Al aplicar una encuesta en esta investigación el objetivo es conocer de manera directa la apreciación de las niñas del grado 601 del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio sobre la lectura de obras literarias, sus formas de leer y métodos de practicar la lectura.

Población objetivo. La encuesta se aplicará a la totalidad de la población que son las 40 niñas del grado 601 del Colegio Nacionalizado femenino de Villavicencio.

Estructura. Teniendo en cuenta la temática de investigación que nos interesa y el objeto de la misma, se posibilita un cuestionario, que guarda por lo menos los siguientes componentes:

1. Datos generales del encuestado. Características socio-demográficas.
2. Apreciación y gusto por la lectura
3. Ambiente familiar y educativo en los hábitos de lectura
4. Metodologías y experiencias en torno a la lectura de obras literarias.

Formato. Ver anexo 3. Formato de encuesta.

Mecanismo de aplicación. La presente encuesta en formato virtual a través de formularios de Google se aplicará a todas las niñas del Colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio grado 6.1.

4.Estrategia de Intervención

Propuesta de estrategia lúdico-pedagógica para generar empatía por la lectura y escritura, en las estudiantes del curso 6:1 del colegio nacionalizado femenino de Villavicencio.

4.1. Innovación y creatividad en los procesos lectores y escritores

Esta propuesta responde a la necesidad de implementar diferentes estrategias lúdico pedagógicas, que lleven a las estudiantes del curso 6.1 del colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio a entusiasmarse con agrado por los procesos lectores y escritores. Ya que las estudiantes mediante conversaciones sostenidas con la docente titular manifestaron, poco agrado por la lectura en especial de obras literarias, ya que estas obras generalmente son escogidas por las profesoras e impuestas a los gustos de las estudiantes, de igual forma, manifestaron que les dejan como tarea la realización de una lectura y después, deben hacer un resumen de toda la obra y responder un gran número de preguntas que tornan aburrido el proceso de lectura y no genera ninguna alegría a las niñas, por el contrario a ellas les da pereza realizar dichas lecturas.

En este sentido, se toma la decisión de escoger una serie de obras literarias acorde a las edades de las estudiantes y sus intereses, en el proceso ellas podrán escoger lo que desean leer, e igualmente se comparte la decisión de destinar una hora semanal de las asignadas a la lengua castellana para realizar la lectura de la obra literaria y realizar talleres por cada uno de los capítulos leídos, la selección de las estrategias de cada taller depende de la obra literaria escogida y de cada uno de los capítulos leídos; de esta forma se podrá trabajar la comprensión lectora y la producción literaria.

Al inicio de cada hora de lectura se socializará el taller de lectura que fue asignado en la sesión anterior, luego se emplearán diferentes técnicas de lectura, ya sea lectura oral grupal, lectura por parejas, lectura mental; sin importar la forma como se haga la lectura posteriormente

el primer punto será identificar el vocabulario desconocido, buscar un significado y ubicarlo dentro de un contexto. Luego se trabajará el taller que no debe superar 3 actividades, entre estos se encuentran:

4.2. Juegos formales.

Hacen referencia a sopas de letras, donde se hacen preguntas sobre el capítulo leído, para lo cual corresponde una respuesta de una sola palabra, que deben ubicar en la sopa de letras, en este mismo juego, se encuentran palabras sobrantes o que no responde a ninguna pregunta.

También se contará con crucigramas, donde se plantearán preguntas acordes al capítulo leído y de esta forma las estudiantes deben ir completando el crucigrama.

El juego de concéntrese, es otro de los que como ya es bien sabido consiste en encontrar la pareja de iguales, en este caso será la pareja que concuerda con la primera palabra, frase o pregunta planteada, es decir, se lee la pregunta y se debe buscar la respuesta correcta, o lo contrario se encuentra la respuesta y se debe buscar la pregunta correcta, para así formar la pareja.

Por último, realizaremos un rompecabezas donde las estudiantes modificarán la caratula o portada del libro, y la nueva portada será presentada en forma de rompecabezas, conformado por una imagen (dibujo) y una frase que motive e invite a leer el libro.

4.3. Juego de Roles.

Un segundo tipo de actividades corresponde a los juegos de roles, donde las estudiantes tendrán la oportunidad de jugar a ser los personajes de la obra literaria leída, y representarlo de la siguiente manera: podrán crear un noticiero en el cual presentarán una noticia central, que hace referencia al acontecimiento más importante del capítulo y lo socializarán de la manera más

creativa posible, en términos de la dinámica de socialización y evaluación se valorará como actividad grupal.

Igualmente, podrán hacer un dramatizado donde representarán el acontecimiento más importante del capítulo, allí darán vida a los personajes que hacen parte de la obra, y con el fin de socializar el acontecimiento más relevante, es necesario la creación de un guion.

De otra parte, es posible que realicen un programa de entrevistas donde los invitados especiales para la entrevista serán los personajes de la obra, esta actividad grupal, permite que interpreten a los personajes y den respuesta a las preguntas hechas por ellas mismas, esta actividad es grupal.

Por último, es factible de igual forma, realizar adaptaciones para títeres de uno de los capítulos leídos, estas adaptaciones tienen además como finalidad que aquellas representaciones consideradas como las mejores, sean presentadas a las niñas de pre escolar y primero de primaria, esta actividad se realiza en grupo

4.4. Juego Tradicional.

Como juego tradicional se hará una adaptación del stop de piso, donde los personajes tanto principales como secundarios serán los que declaren la guerra a cambio de los países, y el personaje que pierde debe responder una pregunta relacionada con la obra leída o capítulo leído para poder seguir jugando, en este sentido las preguntas son elaboradas por las mismas estudiantes.

De igual forma, se realizará un Rally, donde las estudiantes se organizan en grupos, estos grupos deberán cumplir con unos retos que tendrán que ver con la obra literaria leída, entre estos se destacan: preguntas sobre los acontecimientos, eventos sucedidos, cambios en la perspectiva de desenlace de la obra, entre otros y así podrán avanzar reto a reto, donde ganará el equipo que

llegue primero. Esta actividad se realizará en dos momentos, donde unos grupos realizan los retos y están en las estaciones como árbitros y otros grupos serán los que juegan, posteriormente se hace el cambio de forma que los dos grupos finalistas serán los ganadores.

4.5. Técnica de Gamificación.

En este tipo de actividad se trabajará una escalera y un Jumanyi, donde los competidores son personajes de la obra literaria, tendrán retos a cumplir de acuerdo a las actividades o costumbre de los personajes y también se contará con preguntas sobre la comprensión de la lectura. Estos juegos se podrán desarrollar en grupo o individualmente.

Dentro de los talleres también se contará con actividades como:

La construcción de preguntas con respuesta abierta, preguntas que elaborarán las mismas estudiantes y de forma directa se las aplicarán entre ellas, preguntas de selección múltiple y de única respuesta.

También se plantea la realización de una carta familiar, donde la dinámica lleva a que las niñas le cuenten a un familiar elegido, lo que se está haciendo en la hora de lectura, cómo se han sentido, que ha generado la experiencia, así como aspectos de reflexión sobre la obra leída.

Se harán creaciones líricas, como coplas, retahílas, trabalenguas con los nombres de los personajes de la obra o con las características de estos.

Teniendo en cuenta que para el desarrollo de algunos de estos talleres se requiere más de una hora de clase, e igualmente que la lectura tenga una transversalidad con otras asignaturas, se tomarán temáticas de lengua castellana, que a la par servirán como evaluación de esta asignatura. De esta forma, se hará un seguimiento constante, actividad por actividad, donde a cada una de estas actividades se le realizará la retroalimentación en general, así como a cada grupo en el caso de las actividades grupales.

Dentro de los recursos a utilizar tendremos los humanos, los de infraestructura y materiales, especificándose así: los humanos sería la docente, las estudiantes y padres de familia. En la infraestructura tendremos el aula de clase, el patio central, la sala de audiovisuales, el teatro y los polideportivos. En relación de los materiales tenemos las obras literarias, diccionarios, cuadernos, carpetas, hojas blancas, cartulinas, papel de colores, computadores, colores, marcadores, plumones, tijeras, temperas, disfraces, entre muchos otros.

Para el caso de las actividades que son calificadas, estas se llevan a cabo teniendo presente los lineamientos del colegio acerca de la evaluación de los aprendizajes como es la coevaluación, la autoevaluación y la heteroevaluación, también la presentación del portafolio por parte de las estudiantes. Así mismo, para realizar, la evaluación final del proyecto, esta se hará a través de una mesa redonda donde todas las estudiantes podrán dar cuenta de las experiencias vividas, la importancia y aplicación del método como forma de aprendizaje, lo que lleva además a que algunas de las estudiantes y de forma voluntaria podrán realizar un escrito dando cuenta de la importancia y el significado de las estrategias para mejorar el gusto por la lectura.

5. Conclusiones y recomendaciones.

La presente propuesta que se ha planteado como estrategia lúdico-pedagógica con el fin de generar empatía por la lectura y escritura, en las estudiantes del curso 6.1 del colegio nacionalizado femenino de Villavicencio, ha servido como proceso para concretar en un escrito, las temáticas que han girado en torno a la pedagogía y la lúdica. Por ello, al finalizar la estructuración de la propuesta se puede concluir que:

Se ha formulado una propuesta que tiene como finalidad generar empatía en los procesos de lectura y escritura, tomando la lúdica como estrategia metodológica, en los estudiantes del curso 6.1 del colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio, dicha propuesta está diseñada para bachillerato, sin embargo, puede ser aplicada a estudiantes de básica primaria de cualquier lugar del país.

Al finalizar esta propuesta, se ha podido determinar cuáles son las causas que conllevan a que las estudiantes en general, no les gusta leer y mucho menos escribir, especialmente en las estudiantes del curso 6.1 del colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

Se crearon y se seleccionaron estrategias lúdico pedagógicas que conllevan a generar empatía en los procesos lectores y escritores de las estudiantes del curso 6.1 del colegio Nacionalizado Femenino de Villavicencio.

De igual forma, finalizada esta propuesta se pueden hacer las siguientes recomendaciones que se orientan tanto a los docentes como a los padres de familia:

Para generar empatía por los procesos lecto-escritores es relevante el iniciar desde los primeros grados de básica primaria, con lecturas acorde a las edades de las estudiantes y a sus intereses, lo más importante es generar gusto al leer lo que permite que las estudiantes inicien los procesos escritores de manera formal.

Es de suma importancia crear nuevas estrategias, innovar en la realización del análisis de la lectura, y sobre todo incluir la lúdica en este proceso, dejando a un lado los análisis de forma tradicional.

En el proceso escritor, aunque es importante el saber realizar los resúmenes, se pueden emplear otras estrategias donde el estudiante realiza textos escritos de una forma más sencilla y amena.

También es importante recordar que el primer paso es general gusto por la lectura, que los procesos escritores y de análisis poco a poco se irán dando.

Para finalizar, es importante que la familia haga parte de los procesos lectores escritores, ya que en muchos casos se aprende a través del ejemplo, esto hace referencia a que, si las estudiantes ven a sus padres leyendo con frecuencia, muy seguramente ellas tendrán tendencia a imitarlos.

Referencias

- Arrellano, M. Ulises (2017). El hombre como ser social por naturaleza. Grado cero, un espacio para la difusión de las ciencias sociales y la filosofía. Bajado de internet en la página <https://gradoceroprensa.wordpress.com/2017/10/03/el-hombre-como-ser-social-por-naturaleza/>
- Balanta Q., Díaz, R., González, T., (2015). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto escritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “Niño Jesús de Atocha” de la ciudad de Cali. Fundación Universitaria los libertadores. Colombia. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/433>
- Bruner. Jerónimo. S. (1995) Desarrollo cognitivo y educación. Ed. Morata. Selección de textos, segunda edición.
- Carretero, M. (1985). Constructivismo y educación. México. Ed. Progreso
- De Zubiría San Pedro, Julián. (2006). Los modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante. Bogotá, D.C. Colombia. Ed, Magisterio.
- Gallego,O. José l. (2012). Como estructuran el contenido de la escritura alumnos de educación primaria. Revista contextos educativos 15. Universidad de Granada. España.
- Goyes Morán, Adriana Cecilia (2015). ¿Qué piensan, quieren y esperan los jóvenes de hoy?: investigaciones sobre las creencias de los estudiantes de colegios oficiales de Bogotá. Bogotá D.C. Kimpres Universidad de la Salle
- La lúdica. (2016). Importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza,[Blog], tomado de internet en la página: <http://laludicaut.blogspot.com/p/importancia-de-la-ludica.html>
- Lerner, D. (2001). Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario. México. Ed. Fondo de Cultura Económica.

- Llull, J., García, A. (2009). El juego infantil y su metodología. Tomado de <http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>
- Martínez Guerrero, María Isabel. (2013). El escenario de la vida, define tu propio papel. Tomado de internet en la página: <http://www.compensar.com.co/doc/proSoc/MemoriaProyectarte.pdf>
- Max Neef, M. (1986). Desarrollo a escala humana, una opción para el futuro. Chile. Ed. Cepaur
- Mendieta, T., Bermeo, M., & Vera, R. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. Guayaquil. Ecuador.
- Meneses M, Maureen; Monge A, María de los Ángeles. El juego en los niños: enfoque teórico Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica
- Piajet, Jean. (1969) Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel.
- Posada González, Regis. (2014), La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia.
- Revista Semana (2019). Sección Educación 12-03-2019. Tomado de internet en la página <https://www.semana.com/educacion/articulo/mala-compension-lectora-tiene-a-colombia-al-fondo-de-las-pruebas-pisa-que-hacer-para-mejorar/643045>
- Solé, IG, Isabel. (1995). El placer de leer. Revista latinoamericana de lectura, Año 16, No. 3.Sep 1995
- Trinity (2018). Nuevo Herald, sección en Familia. Tomado de internet en la página <https://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/en-familia/article207692819.html>
- Vázquez, R., (2016). Círculos de lectura para fortalecer el proceso de comprensión lectora en cuarto grado de primaria. Poza Rica de Hidalgo Veracruz. México. <https://cdigital.uv.mx/handle/123456789/41584>.

- Vásquez, T., Caicedo, N., Caicedo, L., & Caicedo, M., (2015). Estrategias lúdicas para el desarrollo del proceso lecto escritor en estudiantes del grado tercero - B del centro educativo Munchique. Trabajo de grado, Jamundí Cauca. Fundación Universitaria los libertadores. Colombia.
- <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/160/ElizabethVazquezTrujillo.pdf?sequence=2>
- Vygotsky, L. (1982). Obras escogidas II. Moscú: Editorial pedagógica.
- Vygotsky, L. S. (1962). Pensamiento y Lenguaje. Paidós.

Anexos

Anexo 1. Formato de observación



COLEGIO NACIONALIZADO FEMENINO DE VILLAVICENCIO

DIARIO DE OBSERVACIÓN

LENGUA CASTELLANA GRADOS 6° 1

Fecha:	
Grado:	
Día de observación:	
Autor del registro:	
Asignaturas observadas:	
ANOTACIONES (NOTAS CRUDAS)	ANÁLISIS (NOTAS COCINADAS: (pueden incluir notas teóricas)
NOTAS PERSONALES (Si es necesario)	NOTAS PROCEDIMENTALES (Ayudas para la aplicación de la propuesta)

Anexo 2. Formato de entrevista semi – estructurada



COLEGIO NACIONALIZADO FEMENINO DE VILLAVICENCIO

LENGUA CASTELLANA GRADOS 6° 1

Nombre de las estudiantes participantes: _____

Lugar de origen: _____. Barrio en el que viven: _____

Fecha de nacimiento: _____ Personas con quienes viven: _____

_____.

1. ¿Cuál fue el último libro (completo) que leyó?

2. ¿Le gusta leer obras literarias, por qué sí? ¿O por qué no?

3. ¿En su familia acostumbran a leer? Sí _____ No _____

4. ¿Ha visto leyendo algún libro a sus padres? Sí _____ No _____Cuál:

5. ¿Comparte con su grupo alguna experiencia que haya tenido en la lectura de algún libro?

6. Si _____ No. _____

7. ¿Cómo le gustaría leer el próximo libro?

Anexo 3. Formato de encuesta.



COLEGIO NACIONALIZADO FEMENINO DE VILLAVICENCIO

LENGUA CASTELLANA GRADOS 6° 1

Apreciada estudiante, la presente encuesta tiene por objeto identificar su nivel de agrado por la lectura de obras literarias, con el fin de señalar una propuesta de estrategias lúdicas y pedagógicas que le permitan involucrarse más en el mundo de la literatura.

Esta encuesta no cuenta como una calificación de ninguna asignatura, por ello, puede contestar de forma libre y tranquila, según lo que considere, respondiendo siempre con la verdad.

1. Datos generales

Nombres y apellidos:

Edad:

Dirección de la casa:

¿La casa en la que vives es propia?

En tu casa vives con las siguientes personas:

- a. Papá
- b. Mamá
- c. Abuelo
- d. Abuela
- e. Hermanos
- f. Tíos
- g. Primos

2. Apreciación y gusto por la lectura

	Sí	No	No sé
¿Te gusta leer?			
¿Cuántas lecturas obligatorias (tareas) tienes al mes?			
Generalmente me cuesta entender lo que leo porque me distraigo			
Generalmente me cuesta entender lo que leo porque no entiendo todo el vocabulario			
Soy capaz de hacer el resumen argumental de los libros que leo			
Soy capaz de extraer la idea principal de lo que he leído			
Tengo problemas para entender los enunciados de las preguntas de las evaluaciones			
Creo que mi rendimiento escolar mejoraría si leyera más			
Utilizo Internet en el centro para usos escolares (fuera del horario lectivo)			
Considero que la biblioteca de mi centro es muy completa			
¿Hay libros juveniles en la biblioteca del Colegio?			
Visito la biblioteca del colegio			
Utilizo en préstamo libros de lectura de la biblioteca escolar			
En casa, leen habitualmente			

¿Tus padres te regalan libros en fechas señaladas?			

	1-2	3-5	5-6	6-10	10-15
¿Cuántos libros lees al mes?					
¿Cuántos libros de lectura y consulta tienes en casa?					

	Dibujos animados	Noticieros	Novelas	Historia	Deportes
Veo estos programas de TV?					

¿Cuáles son tus lecturas favoritas?
¿Cuál es la mejor forma para leer un libro?
¿Cómo crees que podría ser la mejor forma de recordar lo leído?

¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a ver la televisión?	
¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a las actividades de ocio con el computador?	
¿Sales diariamente con tus amigos/as? Cuánto tiempo?	

PORTAFOLIO PLAN LECTOR

Nombre de la Estudiante: _____

Título de la obra Literaria: _____

No. Del capítulo: _____ Fecha de Lectura del capítulo: _____

Descripción del taller:

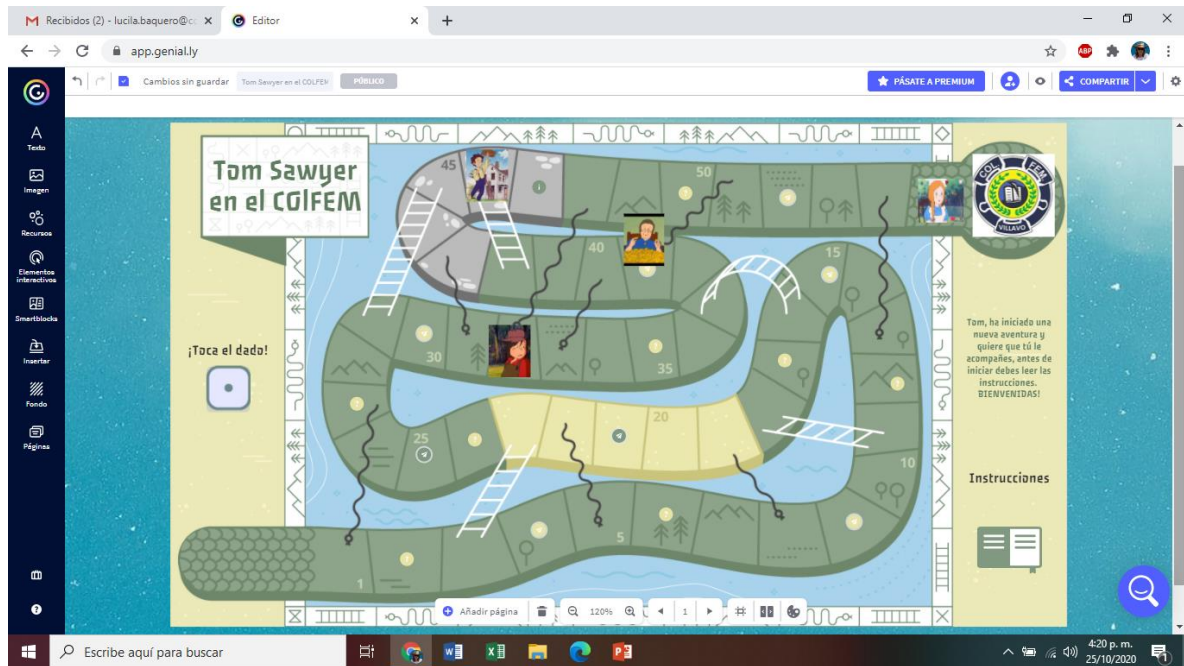
This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Firma de la autora: _____

VoBo. Docente titular: _____

Anexo 5. Juegos de Gamificación.

Juego escalera. Obra literaria Tom Sawyer



Juego Jumanlly, obra literaria Tom Sawyer

