

MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES LECTORAS A TRAVÉS DE LA
LÚDICA.

AIDEE CEBALLOS
LIDA ELIZABETH SUÁREZ GÓMEZ
LOURDES DE JESÚS VÉLEZ VILLADA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN- ANTIOQUIA

2015

MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES LECTORAS A TRAVÉS DE LA
LÚDICA.

AIDEE CEBALLOS
LIDA ELIZABETH SUÁREZ GÓMEZ
LOURDES DE JESÚS VÉLEZ VILLADA

Trabajo de Grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica.

Asesor
Leidy Cristina Sáchica Cepeda
Magister en Educación

EDUCACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN- ANTIOQUIA
2015

Nota de aceptación

Firma Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Medellín 14 de febrero de 2015

DEDICATORIA

En una primera instancia dedicamos este Proyecto a los estudiantes del grado 3° A y a otros estudiantes que se hicieron partícipes en diferentes procesos; a los padres de familia que se involucraron en cada tiempo y en cada espacio indicado, y a su Institución Educativa Versailles del municipio de Santa Bárbara que se beneficiará con tan valiosa experiencia.

Aidee Ceballos

Lida Elizabeth Suárez Gómez

Lourdes de Jesús Vélez Villada

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia presentamos infinitos agradecimientos a la Universidad Los Libertadores quien nos acogió para hacer de nosotros unos verdaderos profesionales en nuestra hermosa labor de docentes; a Esperanza Mendoza Melo quien nos asesoró y guió en diferentes procesos; a los docentes Julio César Silva, Germán Pinillos, Óscar Sánchez, Gustavo Rodríguez y Jorge Alirio Beltrán quienes con paciencia, sabiduría, entrega, y ante todo carisma humano compartieron lo mejor, y nos indujeron en ese campo esencial del Ser humano: La Pedagogía De La Lúdica; y a nuestros compañeros de grupo que compartieron sus saberes y experiencias de manera incondicional.

A todos y a todas un perenne agradecimiento.

Autoras: Aidee Ceballos

Lida Elizabeth Suárez Gómez

Lourdes de Jesús Vélez Villada

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	11
1. PROBLEMA DE INVESTIGACION	12
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.3 ANTECEDENTES	13
1.3.1 Antecedentes bibliográficos	13
1.3.2 Antecedentes empíricos	15
2. JUSTIFICACION	17
3. OBJETIVOS	18
3.1 OBJETIVO GENERAL	18
3.2 OBJETIVO ESPECIFICO	18

4. MARCO REFERENCIAL	19
4.1 MARCO CONTEXTUAL	19
4.2 MARCO TEORICO	21
5. DISEÑO METODOLOGICO	23
5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACION	23
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	27
5.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y ANALISIS	27
5.4 DIAGNOSTICO	28
6. PROPUESTA DE INTERVENCION	29
6.1 TITULO	29
6.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	29
6.3 JUSTIFICACION	29
6.4 OBJETIVOS	29
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	30

6.6 PERSONAS RESPONSABLES	30
6.7 RECURSOS	30
7. CONCLUSIONES	31
8. RECOMENDACIONES	32
BIBLIOGRAFIA	33
ANEXOS	34

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Encuesta dirigida a 35 estudiantes de la Institución.....34 Educativa Versalles	
Anexo B. Encuesta dirigida a 10 docentes de la Institución.....35 Educativa Versalles	
Anexo C. Encuesta dirigida a 20 padres de familia de la Institución.....36 Educativa Versalles	
Anexo D. Cuadro de actividades realizadas.....37	
Anexo E. Evidencias fotográficas de las actividades realizadas.....40	

GLOSARIO

LÚDICA: conjunto de actividades realizadas de manera individual o colectiva, para alcanzar un fin determinado. Forma parte constitutiva del ser humano y hace referencia a la necesidad de sentir, de expresar, comunicar y producir emociones primarias como: reír, gritar, aplaudir, entre otras; orientadas hacia la diversión, entretenimiento y esparcimiento.

LECTURA: habilidad de comunicación donde se desarrolla la capacidad para decodificar códigos, interpretar, comprender diferentes tipos de textos, símbolos, medios y gráficos.

HABILIDADES LECTORAS: es la capacidad, inteligencia, efectividad y disposición para comprender, interpretar y decodificar diferentes textos.

JUEGO: actividad utilizada para la diversión y el disfrute, además de ser una herramienta educativa que crea disciplina y fomenta el trabajo cooperativo.

DESARROLLO HUMANO: trata de la promoción del desarrollo potencial de las personas, del aumento de sus posibilidades, y del disfrute de la libertad para vivir la vida que valoran. En este caso el disfrute, la pasión, el gusto por lo que se hace y se vive a través de lo lúdico.

RESUMEN

La LÚDICA como esa dimensión del ser humano que nos forma, nos lleva a aprender, y ante todo a ser, se retomó en nuestro proyecto “Mejoramiento de habilidades lectoras a través de la Lúdica”, cuyo propósito fue y será mejorar habilidades lectoras a partir de actividades lúdico-pedagógicas. Ese mejoramiento se visualizó en las diferentes áreas del aprendizaje y en sus entornos de interacción cuando los estudiantes demostraron habilidades de lectura desde modos de leer, modos de comprender y modos de contextualizar esos saberes que fueron construidos con sus pares, docentes y padres de familia.

Para el éxito de nuestro proyecto fue fundamental retomar de cada espacio académico visto distintas herramientas valiosas y necesarias, por ejemplo en un primer momento comprendimos en el espacio de Desarrollo Humano que “Todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego”; con ello aprendimos a seleccionar estrategias, a entender que -se puede tener por compañía a la fantasía, pero no se debe tener por guía a la razón-Samuel Jhonson-módulo de electiva. Y precisamente esto fue lo que encontramos en nuestros estudiantes, niños creadores, dinámicos con aprendizajes dados desde cada habilidad explorada, como una forma de estar en la vida- frase de Carlos Jiménez, compartida en Lúdica y contexto.

En conclusión percibimos cambios notables desde las emociones de alegría que manifestaron cuando nos presentábamos en sus espacios, hasta el mejoramiento de habilidades en lectura, pues dieron cuenta en los componentes del lenguaje Interpretativo y propositivo.

Palabras claves: Lúdica, habilidades lectoras, contextualización, desarrollo humano, competencia interpretativa, competencia propositiva.

INTRODUCCIÓN

Se hace necesario la ejecución del proyecto: “Leo, aprendo y me divierto”, además de tener una postura sobre el lenguaje, sobre lo que significa enseñar y aprender, sobre el sentido del verbo leer, y su lugar en el ámbito social para que los estudiantes mejoren en habilidades lectoras; que evidencien la utilidad, los beneficios y los alcances de pertenecer a un mundo letrado, que noten que acceder a prácticas de lectura es una prioridad no solamente escolar, sino ante todo social y cultural. De este modo no basta con tener un proyecto sólo sistemático en orientar lectura; es importante adoptar un proyecto lúdico – pedagógico donde la lúdica intervenga como actividad pertinente en cada proceso.

Con el juego y con actividades lúdicas se pretenden mejorar habilidades, pues el desempeño en cuanto a leer, interpretar y argumentar es muy limitado, y en lo referente a la habilidad propositiva ni siquiera se acercan; no se piensan como verdaderos lectores. Esta situación es inquietante desde el punto de vista personal, social, cultural y estatal, pues así lo evidencian las pruebas institucionales y del estado, y en mínima instancia el docente en el aula, donde las propuestas y los resultados esperados revierten en agudos silencios e incertidumbre; hay entonces que prever como articular propuestas para llevar a la práctica con necesidades y limitaciones propias de la institución, como es el poco o nada de apoyo y acompañamiento de algunos padres de familia necesarios en los procesos.

La experiencia de ejecutar el proyecto es muy enriquecedora en la medida en que vea cambios notables en los estudiantes, que tengan capacidad crítica, que propongan e innoven en sus habilidades lectoras como en su oralidad, que se

sientan partícipes de una sociedad que lee, que indaga, de un grupo de lectores que también escriben y escuchan.

Es posible que aún se piense que lo lúdico y específicamente el juego frente al aprendizaje sean antagónicos en la escuela, que solo son actividades del descanso. Al respecto Friedrich Froebel (1826) dice que hay que respetar la actividad creadora del niño en un clima de libertad y en contacto con la naturaleza era el lema de esta escuela, en la que se favorecía el juego como actividad libre, otorgándole categoría de eficaz instrumento educativo gracias al cual el niño desarrolla sus destrezas y conocimientos y entra en relación con el mundo. El juego ocupa una gran parte de la vida infantil, lo llama el producto más puro y más espiritual del hombre en esta edad.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

No resulta sencillo determinar con exactitud qué, cómo, y cuándo aprenden los niños; al intentar restaurar prácticas de lectura en la escuela entra en juego la responsabilidad involucrada en el diseño de propuestas lúdicas donde urge la necesidad de la investigación didáctica, dejando de lado saberes preexistentes-ya elaborados por otras ciencias.

Hay una gran distancia entre lo que se intenta hacer y lo que efectivamente se hace, es fundamental entonces considerar al diseñar dichas propuestas, que estas no son suficientes desde la perspectiva del rol docente-reconocer que se aprende a leer, leyendo o a escribir, escribiendo; aún falta mucha innovación, porque más que incorporar temáticas, es introducir actividades lúdicas como el juego desde el aula y desde otros espacios, que se acabe el tabú que el juego es sólo una actividad del descanso, del tiempo libre; debe ser pensada y trasladada a cada espacio para que podamos interactuar desde el buen leer.

Cuando carecemos de propuestas lúdicas, fácilmente los estudiantes no tienen un buen desarrollo de habilidades lectoras, de ahí que las dificultades de lectura sean tan visibles en aspectos relacionados a procesos fonológicos trasladados a la escritura como son algunos: La asimilación, de mutación, prótesis, rotacismo, vocalización, entre otros; ligados a la carencia de propósitos comunicativos como el leer para conocer otros mundos posibles.

Cuando no tienen un buen desarrollo de sus habilidades lectoras, ello se refleja en bajos resultados de aprendizaje dados desde las diferentes áreas, resultados que además trascienden en otros contextos donde el estudiante interactúa, donde

vive situaciones sociales; por ello una buena lectura es indispensable desde el punto de vista personal, cívico y laboral.

Es de aprovechar entonces la lúdica, involucrando así a los estudiantes en la construcción de nuevos dispositivos pedagógicos, que con el acompañamiento de los docentes, estudiantes de grados superiores y padres de familia, se pretende aprender con la lectura y aprender a disfrutar de ésta.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo mejorar las habilidades lectoras en los niños y las niñas del grado tercero de la Institución Educativa Versalles?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes Bibliográficos

Título: Relaciones del ambiente lector en casa y del interés por la lectura con el desarrollo de habilidades lectoras, escritura y fluidez verbal.

Autor: Marín Serrano, Benito.

En: Papeles salmantinos de educación, 2007. Idioma: Español

Fuente: Fundación Dialnet.

Título: La eficacia de un programa basado en inteligencias múltiples para que mejore las habilidades lectoras en alumnos de quinto curso de Primaria con dificultades de aprendizaje.

Autores: Abdulkader, FathiAbdulhamid , Gundogdu, Kerim y Eissa, Mourad Ali

En: Electronicjournal of research in educational psychology, 2009, Vol.7 (18), pp.673-690.

Título: Estrategias de lectura “Cómo enfrentar con éxito la vida académica”.

Autor secundario: Rodrigo Noguera Calderón complementario: Stella Arenas Romero.

Temas: Lectura, creación literaria, enseñanza, redacción, estilo literario, enseñanza, conducta lectora.

Descripción: Los aprendizajes de la lectura– Los pre saberes. -- ¿Quién lee? -- Formas ineficaces de leer un texto. –Propósitos de la lectura. – Dimensiones la lectura -- Los Prejuicios sobre la lectura. -- El texto. -- Los géneros discursivo imágenes. -- ¿Qué es una imagen? – Acerca de la idea de leer en la universidad para la investigación. – Utilidad de los esquemas conceptuales en la investigación. -- Cómo elaborar un registro. -- Por qué utilizar registro en la lectura las diferentes asignaturas.

La lectura y la escritura en educación superior han dejado de ser tema de una asignatura para convertirse en un campo de estudio que se ha situado recientemente como eje de interés. En diferentes documentos se ha hecho el necesario inventario sobre lo que ha sido este recorrido hasta llegar a lo que tenemos. Hoy se muestra como incipiente aún la enseñanza propiamente disciplinar de las prácticas de lectura y escritura (herencia de haber abandonado el estudio de estas habilidades a las asignaturas de lengua).

Lugar y editorial: Bogotá Universidad Sergio Arboleda. Escuela de Filosofía y Humanidades

Fecha de publicación: 2010.

Título: La lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades comunicativas.

Autor: Gloria Patricia Rodríguez Avellaneda, Idisnalda Roncancio Fuerte, Nubia Stella Roncancio Fuerte y Esperanza Mendoza Melo.

Temas: Especialización en pedagogía de la lúdica para el desarrollo cultural -- tesis y disertaciones académicas.

Descripción: El proyecto de investigación – acción - participativa “La lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades comunicativas”, presenta una propuesta didáctico - metodológica para abordar dificultades referentes a la apropiación de la lectura, la escritura y la oralidad mientras se promueve otras visiones de estos procesos en los estudiantes del grado quinto del colegio Mayporé. La propuesta se fundamenta en la creación de una serie de actividades cuya base, el juego, facilita que los estudiantes creen, se integren y en suma, vivan el lenguaje y la comunicación. Palabras clave: comunicación, creación, estrategias pedagógicas, habilidades comunicativas, lúdica.

Lugar y editorial: Tesis (Especialista en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Cultural). -Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad Ciencias de la Educación. Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural, 2011. Fecha de publicación: año 2011.

Título: Actividades lúdicas como propuesta innovadora para optimizar el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

Autores: Sonia Mercedes Carrillo, Fernando Nieto Duarte y María Aydee Perea Hurtado.

Temas: Lúdica y lectura municipio de Puerto López -- historia.

Descripción: Lúdica.

Genera una actitud positiva en los estudiantes hacia los procesos de lectura y escritura, mediante una metodología lúdico-comunicativa que optimice y dinamice el aprendizaje.

Lugar y editorial: Tesis (Especialista en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural). -- Escuela de Postgrados. Especialización en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural, 2000

Fecha de publicación: año 2000

Título: La lúdica como referente de las competencias lectoras de los niños de 4° de primaria del centro Educativo Panamá de Campo Alegre – Huila.

Autor: Blanca Inés Coronado de Araujo, Cecilia Montenegro Leyton, Ernestina Guevara Dussan, Myriam Rocha Chacón y Virgilio Soto Muñoz.

Temas: Pedagogía.

Descripción: Lúdica, presentación de juegos, conceptos de pedagogía, cognición y lectura, además, de habilidades lectoras, relacionando la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias lectoras-interpretativas de los niños.

Lugar y editorial: Monografía (Especialista en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural). - Dirección de Extensión Comunitaria-

Especialización en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural, 2004.

Fecha de publicación: 2004.

Título: Mejoramiento de la competencia lectora de los estudiantes de grado y editorial: Tesis (Especialista en Informática y Multimedia en Educación). -- Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Ciencias de la Educación Virtual y a Distancia. Especialización en Informática y Multimedia en Educación, 2013.

Fecha de publicación: 2013

Título: La lectura, como posibilidad lúdica en las niñas y niños del grado segundo tres de la institución educativa San Luis del municipio de San Luis, Antioquia.

Autor: Luz Amparo Álvarez Taborda, Fanny Estela Díaz Gutiérrez, Ingrid Adela López Castaño, Flor Elena Rúa Pulgarín.

Temas: Pedagogía de la Lúdica -- tesis y disertaciones académicas.

Descripción: Mediante la propuesta de intervención pedagógica se pretende fomentar en el grado segundo tres de la Institución Educativa San Luis del Municipio de San Luis la lectura como una posibilidad lúdica y dinamizadora del

aprendizaje, de modo que los educandos puedan mejorar sus habilidades lecto-escritoras.

Lugar y editorial: Tesis (Especialista en Pedagogía de la Lúdica). - Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2014.

Fecha de publicación: 2014.

1.3.2 Antecedentes empíricos.

La carencia de propuestas lúdico-pedagógicas en la Institución Educativa Versalles del municipio de Santa Bárbara (ANT), redundando desde múltiples situaciones donde el docente es el directamente responsable de los procesos, de los resultados, de los conocimientos a impartir, entre muchos más, maestros con imágenes empobrecidas a cerca de un buen proceso lector, con imagen empobrecida hacia el niño que aprende, lo reducimos a un par de ojos, un par de oídos, una mano que toma un instrumento para marcar y un aparato fonatorio que emite sonidos, se desconoce que detrás de ese niño hay un sujeto cognoscente, pensador, constructor e intérprete, descuidamos el problema de la construcción del significado y el fortalecimiento de relaciones sociales y culturales a través del lenguaje, desconocemos que la lectura es un objeto social y que se ha transformado en un objeto exclusivamente escolar.

En cuanto a las acciones institucionales existen propuestas curriculares, mucha teoría quedada en el papel pero que no se altera ni se transforma, PEI poco evaluado y más que evaluar a este es evaluar al docente, todo este estancamiento acompañado de un alto grado de analfabetismo de los padres de los educandos, analfabetismo relacionado con el fracaso escolar de sus hijos, pues es fácil evidenciar que la lectura en sus casas está abandonada, no hay una práctica ni modelos a seguir establecidos; es fácil descubrir en las aulas esas falencias lectoras que muestran al leer cualquier tipo de texto, falencias en cuanto a la supresión y/o adición de fonemas o sílabas, inadecuada fonetización

de algunos fonemas (x con s y con z; c con g; n con m; entre otros), alteración en el orden de los fonemas, incorporación de fonemas similares en pronunciación; hay una carencia de prácticas para el manejo de la voz con ejercicios onomatopéyicos, de respiración, de manejo de signos de puntuación, de léxico. El maestro ni siquiera logra identificar modos de expresión y errores de la lengua, dados en el ambiente del niño, no se profundiza en los procesos fónicos, o en peor instancia lo hace de manera incorrecta, lo cual trae como consecuencias una inadecuada adquisición de procesos lectores y del habla misma, que se ven arrojados en pruebas del estado e institucionales. Una prueba de ello es que a nivel nacional según el informe PISA de un millón de adolescentes evaluados en lectura donde participaron 65 países, Colombia ocupó el puesto 55 en el año 2013; y nuestra Institución igualmente tiene muy bajos resultados en pruebas de lectura.

Hay un alto desaprovechamiento de diferentes acciones estatales que vienen ejerciendo las Secretarías de Educación, las cuales actualizan e innovan, pero el docente en muchos casos ni multiplica, ni aplica, se queda con instructivos novedosos que poco o nada aprovecha, instructivos impartidos en procesos de formación, los cuales permitirían a través del juego y la lúdica resignificar sentidos, realizando así una travesía por todo lo que subyace al lenguaje, donde los estudiantes tengan capacidad crítica, que propongan e innoven en sus escritos como en su oralidad, que se sientan partícipes de una Comunidad textual, de un grupo de lectores competentes que también escriben y escuchan, pues no es desconocimiento que un alto porcentaje de nuestros estudiantes presentan niveles bajos en cuanto a habilidades lectoras debido a la poca motivación hacia la lectura que algunos docentes ejercen sobre ellos, sea porque los docentes estén de paso, algunos no son del área de lengua castellana y parece ser que consideran que los aspectos lectores solo le competen al educador del área, no hay continuidad en algunos procesos que se inician en pro de desarrollar habilidades lectoras ; sumado a ello los padres de familia no

refuerzan los procesos y mucho menos motivan a sus hijos en prácticas de lectura.

2. JUSTIFICACIÓN

En el grado 3° A de la Institución Educativa Versailles del municipio de Santa Bárbara (ANT), cuya población es de 35 estudiantes, el Proyecto: "Leo, aprendo y me divierto", se ejecutará porque son evidentes las falencias y las dificultades en cuanto a las habilidades lectoras ligadas éstas al hablar y al escuchar, que paralelamente se interrelacionan para potencializar al lector, que aparecen siempre insertas en las relaciones con las otras personas y suponen interacciones entre lectores acerca de sus escritos.

Se hace necesario incorporar y transformar las prácticas pedagógicas, renunciar a prácticas dadas desde la teoría y carentes de significado, se debe permitir que el estudiante desentrañe sus significados desde sus intenciones para sus posibles creaciones, sumergirlo en el ejercicio de la lectura, en el trabajo de producción y comprensión de textos a través del juego y de lo lúdico, que como actividades rectoras y sociales de desarrollo le facilite el surgimiento de nuevas habilidades lingüísticas, que aproveche la creatividad e imaginación, pues imaginar es un juego intelectual y jugar a su vez es una acción imaginativa, acción que genera conocimiento.

Hacer de la escuela una comunidad de lectores que leen textos propios y ajenos, dando a conocer sus ideas, informando, incitando a los demás a comprender sus acciones, para convencerlos de la validez de sus propuestas que intentan promover para protestar o reclamar, para compartir con los demás una bella frase o un buen escrito, para intrigar y hacer reír; es hacer de la lectura una práctica viva y vital como condición social.

Es de iniciar entonces con procesos profundos en las diferentes áreas permeados por el juego, y estrategias lúdicas las cuales crean disciplina, hacen que se

interioricen reglas, se comparta con otros, se profundicen conocimientos, se conozca el mundo y se relacione con él, como mediadores entre enseñanza y aprendizaje, lenguajes de expresión, para así, optar por dejar de lado lo mecánico. Se hace imprescindible seleccionarlo todo, es prioritario que los estudiantes alcancen ciertos dominios, ciertas prácticas, ciertos saberes y esto difícilmente se alcanza tomando la docencia como un ejercicio de experimentación, implica adoptar una posición sobre la lectura, sobre lo que significa enseñar y aprender, sobre el sentido del verbo leer y su lugar en el ámbito social, sobre las políticas curriculares.

Se ha de llevar al estudiante a que adquiera habilidades lectoras para conocer sobre él mismo, que comprenda que el buen leer es un desafío al abandono, una oportunidad pedagógica y una pretensión de comunicación.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS GENERALES

Implementar estrategias lúdicas en los estudiantes, que les permitan el mejoramiento de las habilidades lectoras.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Diagnosticar las habilidades lectoras en los estudiantes del grado tercero.

Identificar las causas de las dificultades lectoras.

Implementar estrategias de intervención lúdica en la Institución Educativa Versalles.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL



El Proyecto se ejecutará en la Institución Educativa Versailles, Institución ubicada en el corregimiento de Versailles-municipio de Santa Bárbara ANT, municipio del suroeste antioqueño, a una distancia de 53 kilómetros de la capital antioqueña. Fundado el 17 de octubre de 1.774 erigido como municipio en 1822.Su fundador fue el señor Hernán Rodríguez De Sousa. Cuenta con 42 veredas y dos corregimientos.La cabecera municipal está situada a 1.800 metros sobre el nivel del mar con una temperatura promedio de 19° centígrados. Extensión total: 491 Km2; con una población de 24.000 habitantes. Su economía se basa en la agricultura.

Nuestra Institución Educativa Versailles, se rige bajo los fundamentos expresados en la Ley General de Educación- Ley 115 de 1.994, el Decreto 1860 de 1.994 y demás decretos reglamentarios de la Ley de Educación (Ley 60/93) por los cuales se señalan normas y orientaciones básicas para la administración curricular.

El objeto de investigación a abordar en la Institución son las habilidades de lectura, cuyas dificultades son diversas y constantes; desde la no comprensión de textos hasta lo mínimo que es el proceso de leer, el desempeño en cuanto a interpretar y argumentar es muy limitado, y en cuanto a la habilidad propositiva ni siquiera se acercan; no se piensan como lectores o como escritores. Esta situación es inquietante desde el punto de vista personal, social, cultural y estatal, pues así lo evidencian las pruebas institucionales y del estado, y en mínima instancia el docente en el aula, donde las propuestas y los resultados esperados revierten en agudos silencios e incertidumbre.

Es de apreciar que la I. E cuenta con un recurso humano especializado en diferentes áreas, pero ello no indica que todos le den la importancia a la lectura como eje fundamental en todas las áreas, algunos tienen la creencia que es competencia del educador de Lengua Castellana el leer para comprender, leer para aprender. En nuestra I. E quienes dan prioridad real al desarrollo de la habilidad lectora, son los docentes de primaria en su mayoría, pero con muchos vacíos, acompañado de padres de familia con poco interés en ese proceso, ajenos al aprendizaje de sus hijos, y analfabetas en varios casos. Asisten a las aulas para realizar actividades lectoras, solo si son llamados por los docentes para participar en variadas actividades que influyen en el proceso lector.

Ante algunas dificultades la Institución educativa ha realizado algunas acciones para mejorar habilidades y disminuir dificultades.

Acciones:

1. Capacitación a docentes de primaria en “fonetización y cómo enseñar a leer”. Dado por la educadora Aidee Ceballos.
2. Capacitación a docentes de toda la Institución en lectura y escritura con el Programa “Contigo leo, a tu lado aprendo” programa de M.E.N. Orientado por la docente María Victoria Arenas, cuya duración es de dos años.
3. Alfabetización a padres de familia en lectura y escritura por las docentes de primaria.
4. Orientación en procesos lecto-escriturales a niños del grado primero a sexto, orientados por estudiantes de los grados 10° y 11 como Servicio Social Obligatorio.
5. Orientación a padres de familia de los grados preescolar y primero en procesos de fonetización. Orientan las educadoras Lourdes Vélez y Aidee Ceballos.
6. Actividades quincenales de lectura y escritura en el patio de la Institución educativa-sección secundaria, con todo el estudiantado. Dirige un educador diferente en cada encuentro.

Las actividades dan muestra del interés y compromiso de los docentes (en su mayoría) de orientar procesos y asumir responsabilidades en pro de los estudiantes y de sus familias; sin embargo hay algunos (muy pocos) que se limitan a dictar una clase sin ir más allá de la búsqueda que se pretende. Con estas y otras actividades que se están promoviendo en la Institución Educativa, la Institución hace un buen trabajo social, lidera procesos y ofrece espacios y tiempo para que esa comunidad educativa sea una verdadera comunidad; que produce, que obtiene cambios y que no es una simple comunidad que participa como “convidados de piedra”

4.2 MARCO TEÓRICO.

La escuela, escenario por excelencia donde se enseñan la obediencia y el “correcto” funcionamiento del mundo se ha trans-formado- en su forma más no en su esencia- se ha intentado hacer más didácticas las metodologías y se ha creado una cadena de aprendizajes “Lúdico-pedagógicos” que se constituyen en la reproducción de prácticas escolares que enseñan la sutileza del saber.

Para que estos aprendizajes se den tomaremos aspectos, referencias y propuestas lúdicas, del autor Friedrich Froebel, (1826). Pedagogo alemán. Partiendo del principio de que la naturaleza puede manifestarse sin trabas, fomentó el desarrollo de los niños a través de ejercicios, juegos y cantos al aire libre.

La concepción pedagógica y la actividad educativa de este autor aparecen vinculadas a la corriente ideológica moderna, que juzga al niño como "espontaneidad" y centro del proceso. Estableció en 1840 en Blankenburg el primer "Kindergarten" (jardín de infancia) alemán, cuyo lema es “Respetar la actividad creadora del niño en un clima de libertad y en contacto con la naturaleza” en la que se favorecía el juego como actividad libre, otorgándole categoría de eficaz instrumento educativo, gracias al cual el niño desarrolla sus destrezas y conocimientos y entra en relación con el mundo. También creó diversos materiales escolares para estimular la actividad creadora y de observación. Son conocidos con el nombre de dones y ocupaciones, y su objetivo es encaminar a los niños al trabajo, junto a variados materiales para armar y desarmar, colores, poemas, adivinanzas y juegos, constituyen el más directo antecedente de los materiales creados con posterioridad por María Montessori.

Desde una perspectiva Lúdica-pedagógica se pretende poner en conexión el campo de la lectura, donde surgen diversos entramados que por una parte permiten caracterizar prácticas pedagógicas concretas, y por otra, podrían constituirse en la base de propuestas alternativas para abordar la enseñanza del lenguaje. Enseñanzas inscritas en el marco de lo que Saldarriaga (2.003) denomina el oficio del maestro al modo “contemporáneo”, según este autor surgen

transformaciones entre el saber pedagógico el cual no es solo arte, es también ciencia, una pedagogía como disciplina que constituye el eje de los procesos de reconceptualización, experimentación y aplicación de los saberes de la escuela (p.294) y las pedagogías de los saberes que corresponden a las didácticas que son buscadas por “ las disciplinas, áreas del conocimiento o experiencias culturales” (p.291).

Es necesario hacer énfasis sobre qué aspectos del lenguaje se consideran cruciales en la reconstrucción de las prácticas pedagógicas, focalizar diferentes concepciones y posturas acerca de la lectura para la configuración del campo problemático, una de ellas es la que nos presenta Vigostky donde manifiesta gran preocupación por la didáctica de la lectura y la escritura inicial, incidentalmente dice: “Es necesario que las letras se conviertan en elementos de la vida de los niños al igual que lo que es el lenguaje”¹, además en sus conclusiones prácticas dice para llevar al niño a una comprensión interna de la lengua escrita se debe disponer que ésta sea un desarrollo organizado, por lo cual el dibujo y el juego deberán ser preparatorios. Este autor traslada la enseñanza de la escritura a la lectura de la edad preescolar como actividad cultural, consentida, vital e imprescindible; saber “leer y escribir” es diferente a saber “vestirse y desvestirse”, debe hacerse de la lectura y de la escritura algo natural como lo es el lenguaje². Y en relación al aspecto de lectura también tiene relación en su postura Halliday (1.978) quien expresa que el aprendizaje de lo escrito es también una ampliación o continuación del proceso de adquisición de lo oral que se convierte en un instrumento mediador para ampliar la posibilidad comunicativa, además que enuncia que leer y escribir son manifestaciones del lenguaje, definido éste como práctica social. La lectura y la escritura que como ámbitos del saber en estrecha relación con la didáctica, puesto que se abre la posibilidad de diseñar y de aplicar propuestas metodológicas desde el punto de vista de los diferentes autores y poder diseñar actividades lúdicas a partir del juego.

¹ Vigostky, L. 1.964. Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires: Lautaro.

² Vigostky, L. Obras escogidas. Tomos I, II, III Y IV. Aprendizaje: Visor

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

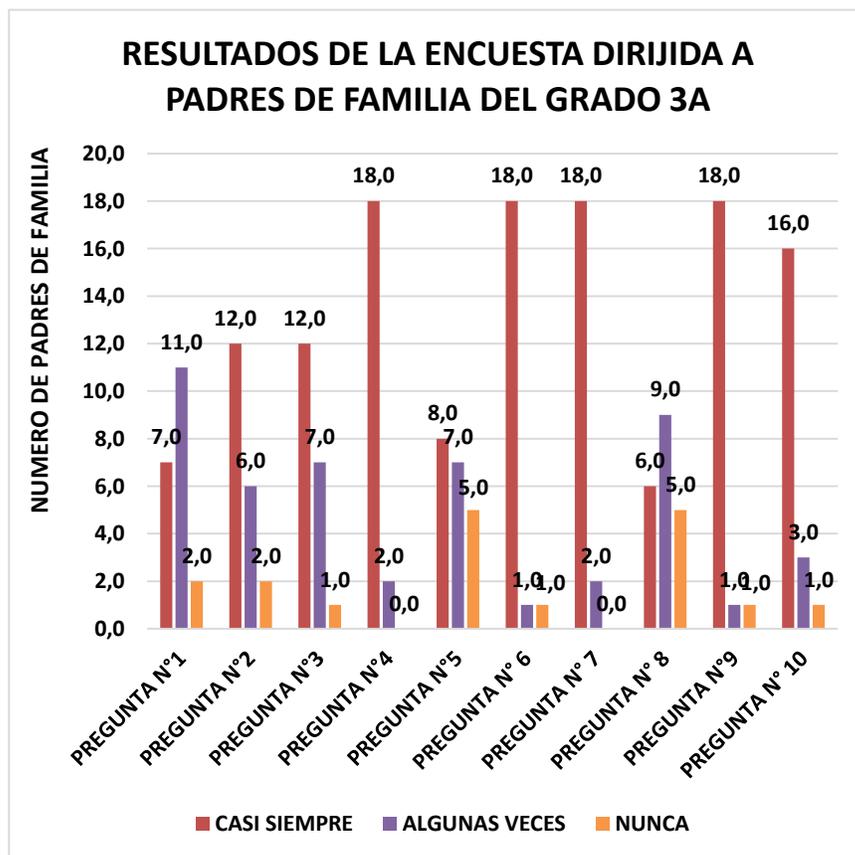
Esta investigación es de tipo cualitativa, se basa en una propuesta que busca que los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Versalles del municipio de Santa Bárbara (ANT), bajo el modelo Social participativo, avancen en la construcción y cualificación de la lectura, a través de actividades lúdicas donde se cree disciplina, permite que se interioricen reglas, se comparta con otros, se elaboren hechos y situaciones, y se profundicen conocimientos. Por medio de las metodologías lúdico-pedagógicas brindadas en su mayoría en el espacio académico LÚDICA EN CONTEXTO, donde no solo nos impartieron propuestas Lúdicas, sino además, se compartieron experiencias plasmadas en actividades prácticas novedosas y ricas tanto en temática como en el desarrollo integral del ser humano en la búsqueda de reflexionar en torno a la lectura, y a la escritura; por ende a actuar tanto en la búsqueda de la conciencia humanitaria como en la individual, además de propiciar espacios de convivencia y motivación para que los estudiantes desarrollen las habilidades comunicativas como leer y escribir ligada a hablar y a escuchar por medio del juego que contiene estrategias que potencian la lecto-escritura en el aula de clase.

La selección de actividades frente a la lectura responde a una serie de habilidades que se consideran básicas para llevar a cabo un proceso práctico en el aula y fuera de ella. Esta propuesta es básicamente lúdica, optando por los juegos donde se involucran contenidos temáticos acompañados de actividades lúdicas desde talleres, encuestas, análisis de informaciones, entrevistas, entre otras muy variadas y pertinentes según el propósito, que trascienden en conocimientos y contribuyen a las relaciones del grupo, al goce y al disfrute. De esta manera los estudiantes adquieren conciencia de ser escritores y lectores de

su propia cotidianidad, forman hábitos de lectura de manera continua, sin necesidad de motivación externa o de instrucciones del maestro.

“Los proyectos de trabajo constituyen un planteamiento sobre el conocimiento escolar, vinculado a una concepción en la que se da importancia no sólo a la adquisición de estrategias cognitivas de orden superior, sino al papel del estudiante como responsable de su propio aprendizaje en relación con un replanteamiento del saber escolar. Esto supone aprender a investigar un tema desde un enfoque relacional que une ideas claves y metodologías de diferente disciplina” (Hernández; 1996). Por lo anterior es bien sabido que este proyecto debe convertirse en una política institucional donde se vinculen otros docentes, estudiantes y padres de familia, debe ser continuo y evaluado periódicamente para analizar resultados y crear otras alternativas.

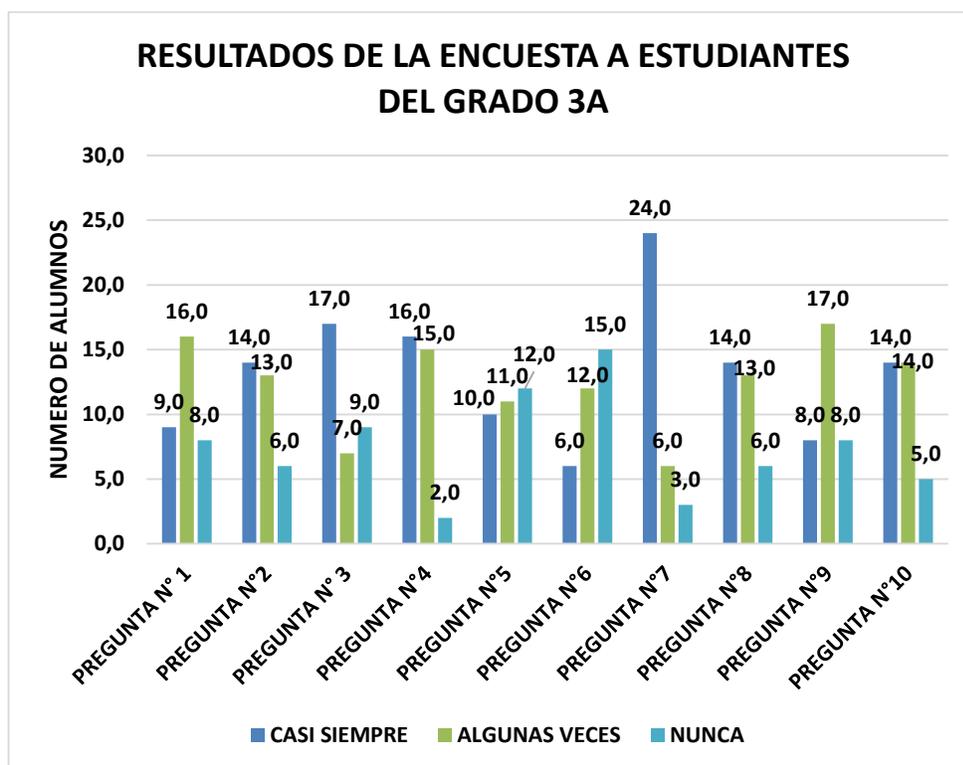
Grafica 1. ANÁLISIS GENERAL DE CUAL FUE LA PREGUNTA MÁS IMPORTANTE PARA LOS PADRES DE FAMILIA DEL GRADO 3ª DE ACUERDO A SUS RESPUESTAS



ANÁLISIS

Según el estudio realizado a los padres de familia del grado 3^a, consideran de gran importancia la lectura, que es necesaria para el aprendizaje, se interesan por que su hijo mejore su proceso lector y que la lectura es importante para la formación integral del ser humano, esto es de acuerdo a lo reportado por el ítem **CASI SIEMPRE**, de las preguntas 4, 6, 7 y 9 correspondiente al **90%** de los encuestados.

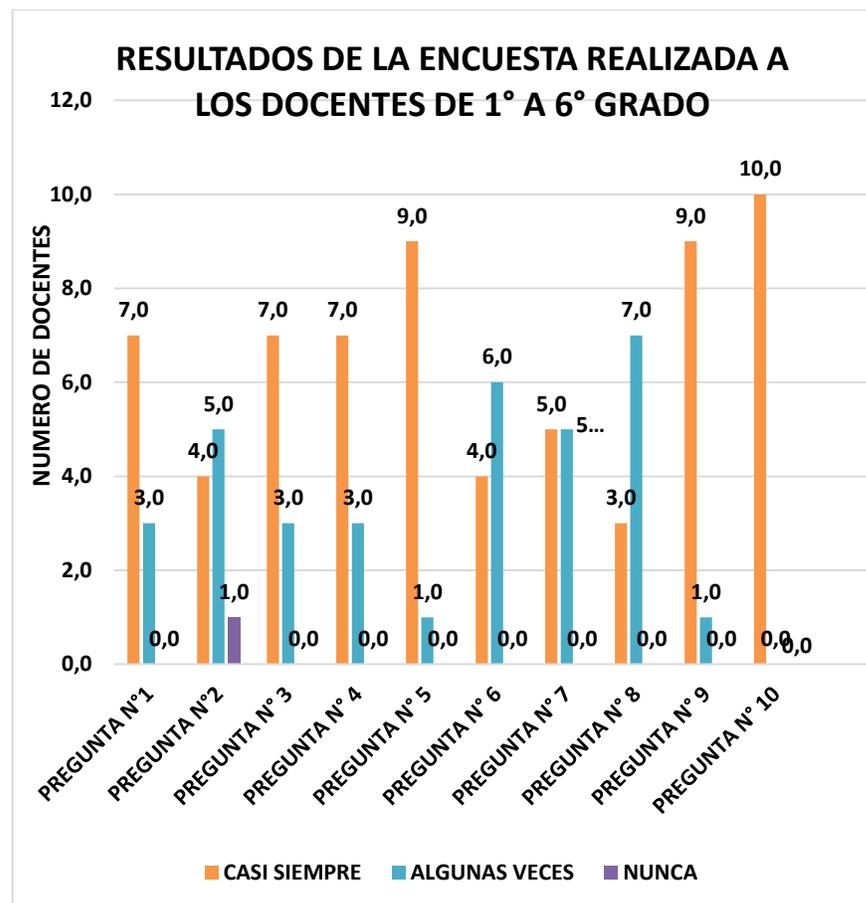
Grafica 2. ANÁLISIS GENERAL DE CUAL FUE LA PREGUNTA MÁS IMPORTANTE PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3A DE ACUERDO A SUS RESPUESTAS



ANALISIS

En este estudio concluimos que los estudiantes disfrutaban en un alto porcentaje del proceso de lectura, esto corresponde al ítem **CASI SIEMPRE** de la pregunta 7, que corresponde al 73% de un 100% de los alumnos encuestados.

Grafica 3. ANÁLISIS GENERAL DE CUAL FUE LA PREGUNTA MÁS IMPORTANTE PARA LOS DOCENTES DE ACUERDO A SUS RESPUESTAS



ANALISIS

A partir de las preguntas de la encuesta realizada a los docentes de 1° a 6° grado, podemos concluir, que el componente docente consideran que los hábitos de lectura en los estudiantes son importantes para un buen desarrollo integral,

reportando un porcentaje de un **100%** de acuerdo al ítem **CASI SIEMPRE**, respondido por la totalidad de los encuestados.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población:

La población está constituida por 35 estudiantes del grado tercero A de la Institución Educativa Versalles, corregimiento del municipio de Santa Bárbara, suroeste de Antioquia. Sus edades oscilan entre los 8 y 14 años, una gran mayoría hacen parte de hogares del estrato socioeconómico uno y dos, con un nivel de escolaridad medio bajo, más de un 60% aproximadamente no lograron terminar el bachillerato. Se podría decir que la mayoría de estudiantes viven en hogares disfuncionales donde la cabeza del hogar está a cargo de sus madres, y muy pocos en hogares constituidos por padre y madre. Un alto porcentaje de los estudiantes viven en zonas rurales aledañas al corregimiento, quienes viven en lugares muy alejados permanecen internos de domingo a viernes en el hogar campesino Versalles liderado por el sacerdote de la parroquia de Versalles.

Muestra:

De la población contemplada se especifican para la puesta en marcha de la propuesta de intervención a 35 estudiantes (17 niños y 18 niñas).

5.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION

Como instrumento de recolección de la información del Proyecto Mejoramiento de las habilidades lectoras, se abordó la **encuesta** cuyo objetivo fue indagar sobre el nivel de lectura que tiene varios entes, su importancia y la interacción con ella. Fue una encuesta dirigida a 35 estudiantes con la finalidad de identificar niveles de motivación frente a la lectura que ellos poseen (ver anexo A. pág.34); A 10 educadores bajo el propósito de identificar la importancia y la práctica que ellos

tienen frente a la lectura (ver anexo B. pág. 35), Y a 20 padres de familia de los niños del grado abordado para conocer qué tan importante es la lectura para ellos y para sus hijos. (Ver anexo C, pág. 36).

Con este estudio realizado a padres, estudiantes y docentes mediante la encuesta podemos afirmar lo siguiente:

Que un alto porcentaje de los estudiantes no leen en su tiempo libre, por lo tanto no tienen hábitos de lectura, ello es el reflejo de la NO motivación que hay en sus hogares; lo cual trasciende en resultados bajos en las diferentes áreas.

Que la mayoría de los padres de familia no son un modelo lector a seguir ya que no tienen hábitos de lectura, tampoco consideran importante invertir en textos para tener en casa como una opción más para ocupar el tiempo libre de sus hijos y reforzar su proceso académico.

Que un gran número de los docentes, infortunadamente tampoco son modelos a seguir, pues no hacen uso de textos diferentes a los académicos para motivar a sus alumnos hacia otros mundos. No leen por iniciativa propia, se limitan a libros específicos de su área o grado.

Por lo anterior se deduce que los resultados arrojados no estaban lejos de una realidad pensada, evidenciada en el diagnóstico realizado.

5.4 DIAGNOSTICO

La carencia de habilidades lectoras en los estudiantes del grado tercero A de la Institución Educativa Versalles del municipio de Santa Bárbara se ve reflejado en el bajo rendimiento académico que presentan en pruebas internas y externas, donde la habilidad lectora es un aspecto fundamental para tener acceso al conocimiento, por ende al aprendizaje, si no hay un buen desarrollo de habilidades lectoras, difícilmente podrá el estudiante responder satisfactoriamente pruebas, exámenes y hasta mínimas preguntas. Este reflejo es evidenciado en el

instrumento de la encuesta realizada a estudiantes, docentes y padres de familia que dieron cuenta del poco compromiso y de la poca importancia que le dan al desarrollo de las habilidades lectoras, indispensables para óptimos resultados en todas las áreas del conocimiento. También hay un alto desaprovechamiento de diferentes acciones estatales que vienen ejerciendo las Secretarías de Educación, las cuales actualizan e innovan, pero el docente en muchos casos ni multiplica, ni aplica, se queda con instructivos novedosos que poco o nada aprovecha, además no hay un reconocimiento por parte del docente sobre sus inadecuadas y poco pertinentes metodologías que solo llevan a la transcripción de conceptos en forma mecánica.

En cuanto a las acciones institucionales existen propuestas curriculares, mucha teoría quedada en el papel pero que no se altera ni se transforma, el Proyecto Educativo Institucional (PEI) es poco evaluado y más que evaluar a este es evaluar al docente, todo este estancamiento acompañado de un alto grado de analfabetismo de los padres de los educandos, analfabetismo relacionado con el fracaso escolar de sus hijos; una ausencia casi que total de un espacio adecuado como ambiente de lectura como es la biblioteca escolar que solo figura como nombre.

6. PROPUESTA DE INTERVENCION

6.1 TÍTULO: Leo, juego y aprendo.

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA: La propuesta de intervención “Leo, juego y aprendo fue una suma de actividades que constituyeron un abanico variado y complementario de actividades lúdicas-pedagógicas que posibilitaron que el estudiante adquiriera algunas habilidades lectoras y disfrute de cada actividad mientras aprende. La enseñanza no puede estar desligada del componente actitudinal que al lado del desarrollo de procesos cognitivos, el educando pueda: aprender jugando, leer disfrutando y compartiendo, pero ante todo siendo feliz con lo que hace.

6.3 JUSTIFICACIÓN: El proyecto de intervención se realizará en la institución educativa Versailles, inicialmente a un grupo muestra-35 estudiantes del grado tercero A- buscando el mejoramiento de sus habilidades lectoras, a través de la lúdica, donde se conjugarán los aspectos leer, jugar y aprender.

La propuesta está basada en ocho actividades donde aspectos lúdicos, y en particular el juego aportan maneras de llegar a la lectura de una manera alegre, divertida con miras a un aprendizaje. Con este proyecto se beneficiarán nuestros estudiantes, porque mejorarán en sus habilidades lectoras; los padres de familia porque se involucrarán en algunos de los procesos, y docentes porque con ellos compartiremos la experiencia e invitaremos a que retomen estrategias lúdicas en sus planes de área, que se le dé importancia al desarrollo de la dimensión socio-afectiva a partir de actividades físicas, grupales e individuales que le permitan establecer interacciones entre pares compartiendo tiempos, espacios y elementos que le ayuden a enriquecer aprendizajes. Nuestra meta es lograr con nuestros

estudiantes a través de la lúdica, un mayor interés y despliegue de sus capacidades y potencialidades para que en un futuro tengan mejores habilidades lectoras que puedan reflejar cuando tengan una participación activa en la sociedad.

6.4 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Incorporar lo pertinente a la Lúdica para el mejoramiento del proceso lector.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Realizar un diagnóstico del proceso lector basado en los niveles de lectura a los estudiantes del grado tercero de la I. E. Versalles.

Seleccionar referentes teóricos frente a la Lúdica que induzcan al mejoramiento de las habilidades lectoras.

Aplicar estrategias que permitan mejorar las habilidades de lectura mediante actividades lúdicas.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Se realizaron ocho actividades, realizadas con sus objetivos y explicación.
(Ver anexo D, pág.)

6.6 PERSONAS RESPONSABLES:

Aidee Ceballos, Lida Elizabeth Suárez Gómez y Lourdes De Jesús Vélez Villada.

6.7 RECURSOS

Humanos:

Docentes, estudiantes del grado 3º A, padres de familia.

Institucionales:

Proyecto Educativo Institucional (PEI)

Logísticos:

Aulas de clase, cancha de la institución, patio escolar y zonas verdes de la institución.

Financieros:

Copias, impresiones, carteles, folletos, documentos, fotos, videos, consultas a internet (presupuesto aproximado \$180.000)

7. CONCLUSIONES

Las siguientes conclusiones más que constituir un cierre definitivo se convierten en reflexiones permanentes y en perspectivas de trabajo.

*Buscar que la escuela se afecte con el proyecto, pues leer y escribir son condiciones necesarias para participar en la sociedad.

*Tomando en consideración que la experiencia dominante en los niños y las niñas antes de iniciar la escolaridad es el juego, se podría suponer que su utilización como estrategia pedagógica o como herramienta lúdica es válida. El juego como actividad inherente en el proyecto crea la posibilidad de ser mediador de procesos, incentivador de saberes y generador de conocimientos.

*La transición de las actividades sensorio-motrices a las propiamente mentales, debe facilitarse proporcionando los instrumentos necesarios para dar el paso del juego a la construcción de conocimientos.

*El docente debe constituirse en un halonador que constantemente esté en actitud de indagar, de cuestionar, de introducir obstáculos para suscitar desarrollos y elaboraciones discursivas, cognitivas y sociales de los estudiantes.

*La labor pedagógica debe producir en el maestro una afectación particular respecto a la manera como va sintiendo e involucrando sus decisiones con la experiencia docente, para que de este modo pueda repensar día a día su práctica.

*El trabajo cooperativo tuvo como protagonistas, además de los estudiantes y docentes a los padres de familia quienes compartieron propuestas y expresaron sus ideas para que entre todos lograran superar algunas falencias.

8. RECOMENDACIONES

Que los docentes de la Institución Educativa Versalles, que son reacios al cambio, intervengan en sus procesos con actividades Lúdicas.

Que la Institución Educativa Versalles cree espacios de socialización de experiencias en actividades lúdico-pedagógicas.

Que la Institución Educativa Versalles cree un banco de estrategias Lúdicas – pedagógicas.

Que todos los docentes sin importar su área de desempeño contribuyan al mejoramiento de habilidades lectoras.

BIBLIOGRAFÍA

VIGOTSKY, L. Obras escogidas. Tomos I, II, III Y IV. Aprendizaje: Visor.

VIGOTSKY, L. 1.964. Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires: Lautaro.

HALLIDAY, M. A. K. El lenguaje como semiótica social. Fondo de Cultura Económica. México, 1.982.

FROEBEL, 1826. Educación del hombre.

ANEXOS

Anexo A.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL GRADO 3ºA

Estudiante: _____

Fecha: Noviembre 14 de 2.014

Proyecto: Mejoramiento de las habilidades lectoras a través de la lúdica.

Objetivo: Identificar niveles de motivación frente a la lectura que poseen nuestros estudiantes.

TEMA: LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA

INDICACIÓN: marque con una equis (X) la opción de acuerdo a la frecuencia en que realice cada una de las actividades siguientes:

Opciones: CS=casi siempre, AV=algunas veces, N=nunca

	PREGUNTAS	CS	AV	N
1	¿Cuándo tenías menos edad, tus padres te leían?			
2	¿Sueles leer libros en tu tiempo libre?			
3	¿Finalizas los libros que comienzas?			
4	¿En casa se interesan por lo que lees?			
5	¿En tu casa te motivan a que leas?			
6	¿Participas en actividades o concursos de lectura en tu colegio o en otros lugares?			
7	¿Disfrutas de la lectura?			
8	¿Lees libros que te recomiendan tus profesores?			
9	¿Los libros que llegan a tus manos llegan por recomendación o por gusto propio?			
10	¿Lees en compañía de tu familia?			

Anexo B.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE PRIMERO A SEXTO.

Docente: _____

Fecha: Noviembre 18 de 2.014

Proyecto: Mejoramiento de las habilidades lectoras a través de la lúdica.

Objetivo: Identificar la importancia y la práctica que los docentes tienen frente a la lectura.

TEMA: LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA.

INDICACIÓN: marque con una equis (X) la opción de acuerdo a la frecuencia en que realice cada una de las actividades siguientes:

Opciones: CS=casi siempre, AV=algunas veces, N=nunca

	Preguntas	CS	AV	N
1	¿Realizas actividades de lectura en tu aula de clase?			
2	¿Realizas actividades de lectura en tu colegio?			
3	¿Consideras que eres modelo lector a seguir por los estudiantes?			
4	¿Motivas a tus estudiantes a que lean diariamente?			
5	¿Le das importancia a la forma de leer de tus estudiantes en el aula de clase?			
6	¿Sin considerar los libros de texto, realiza diariamente alguna lectura?			
7	¿Lees libros por su propia iniciativa?			
8	¿Lees periódicos normalmente?			
9	¿Crees que influye el hábito de lectura en el rendimiento académico de sus estudiantes?			
10	¿Crees que los hábitos de lectura son importantes en los estudiantes para su buen desarrollo integral?			

Anexo C.

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DEL GRADO 3ºA.

Padre de familia: _____

Fecha: Noviembre 12 de 2.014

Proyecto: Mejoramiento de las habilidades lectoras a través de la lúdica.

Objetivo: Identificar que tan importante es la lectura para los padres de familia.

TEMA: LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA.

INDICACIÓN: marque con una equis (X) la opción de acuerdo a la frecuencia en que realice cada una de las actividades siguientes:

Opciones: CS=casi siempre, AV=algunas veces, N=nunca

Pregunta	CS	AV	N
1. ¿Lee usted diariamente?			
2. ¿Motiva a sus hijos para que lean?			
3. ¿Acompaña a sus hijos en procesos lectores?			
4. ¿Considera que la lectura es importante?			
5. ¿Tiene usted hábitos de lectura?			
6. ¿Considera que la lectura es necesaria para el aprendizaje?			
7. ¿Se interesa porque su hijo mejore su proceso lector?			
8. ¿Compran en su casa libros o revistas?			
9. ¿Cree que la lectura es importante para la formación integral del ser humano?			
10. ¿Disfruta usted de la lectura?			

Anexo D.

Actividades realizadas

ACTIVIDAD	OBJETIVO	EXPLICACIÓN
1 EL CALAMBUR	Interpretar distintos significados, de acuerdo a la estructura de la oración.	<p>Se le dieron al estudiante oraciones sin separación alguna para que la separe en palabras manteniendo el mismo orden, incorporando signos de puntuación. Después de sacar una o varias oraciones las leyó e interpretó. Para crear equipos en esta actividad se hizo el juego de la jitanjánfora.</p> <p>Ejemplo de calambur: entrenoencochedeportivo; saldrían frases como: en tren, o en coche deportivo; entreno en coche deportivo, y entre, no en coche deportivo. NOTA: de acuerdo a la separación se dan diferentes connotaciones.</p>
2 JUGUEMOS A LAS NORMAS	Sensibilizar frente al conocimiento y aplicación del Manual de Convivencia Escolar para propiciar cambios positivos en	A través del juego del caracol se recordaron las normas establecidas en el Manual de Convivencia de la I. E. Versalles. Jugaron 4 estudiantes, por turnos lanzan un dado y avanza en la casilla que indique el dado, van sumando o restando de acuerdo a sus posiciones para poder continuar. En algunas casillas hay mensajes positivos (permiten avanzar), como negativos (devuelven al jugador

	los estudiantes.	según la indicación).Ejemplos: casilla 4 dice: eres respetuoso, avanza tres casillas más. Gana quien primero llegue a la casilla "Meta". Después los jugadores se reunieron e hicieron un recuento oral de los aspectos vistos en el juego. Dieron recomendaciones.
3 SIGA LA SECUENCIA	Construir un texto escrito idéntico mediante la lectura y memorización colectiva.	Para dar turnos a la actividad programada se inició con el baile de la escoba, donde por parejas bailan y hay un estudiante cuya pareja es una escoba, se quita la música y cambian de pareja, quien quedó con la escoba iniciará la actividad que consistió en seleccionar una lectura y asignarle a cada estudiante una parte, la cual leyó y transcribió en la cartulina asignada; seguido el ejercicio por otros alumnos hasta terminar el texto. Finalmente se coloca en el tablero el texto construido por los estudiantes y el texto original lo lee otro participante, de modo que comparen ambos y señalen los errores cometidos.
4 IMÁGENES Y PALABRAS CONSTRUCTORAS DE TEXTOS.	Crear textos con sentido a partir del complemento de imágenes y palabras.	A cada estudiante se le entregó la copia de un texto donde hacen faltan algunas palabras. El estudiante debe de llenar el espacio señalado con la imagen que represente la palabra, para ello se fijaron en el tablero las imágenes correspondientes a esas palabras, y que

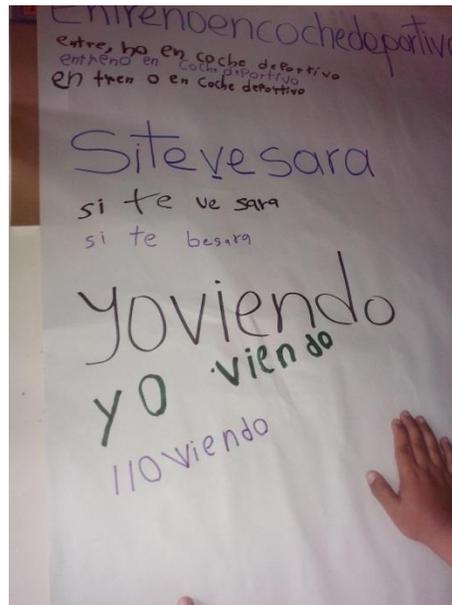
		son afines a la lectura; luego se leyeron en voz alta los textos completados y descubrimos quien tenía más acercamiento al texto al texto original.
5 LECTURA GRABADA.	Evaluar modos de lectura para mejorar en su proceso lector.	Algunos padres de familia de los estudiantes y, estudiantado del grado 11 acompañaron esta actividad lectora, mediante lecturas seleccionadas por el docente, las cuales leyeron una y otra vez, luego se grabó a cada niño su modo de lectura, utilizando celulares como herramienta tecnológica. Después cada estudiante escuchó su modo de leer y repitió el ejercicio tratando de mejorar el proceso.
6 ¡QUE NO SE ME TRABE LA LENGUA!	Mejorar la vocalización a través de textos de difícil pronunciación.	Se inició la actividad con la dinámica Patitos al agua, la cual consistió en señalar dos espacios: agua y tierra, se les pidió ubicarse en el espacio agua, y cuando se dijo: “Patitos al agua” se movieron a ese espacio, lo mismo hicieron cuando se nombró el espacio “tierra”. El que perdió inició con la actividad y fue seguido por los demás que se equivocaron. A cada estudiante se le entregó por escrito un trabalenguas el cual leyó en repetidas veces para concursar en “Que no se me trabe la lengua” lo leyeron en el menor tiempo posible y sin equivocaciones de

		vocalización.
7 ROMPECABEZAS TEXTUAL.	Formar textos con sentido a partir de párrafos sueltos.	Se formaron equipos de a cuatro estudiantes y se les entregó un texto cuyos párrafos estaban separados, los leyeron y trataron de formar y ordenar un texto con coherencia y/o sentido completo. Luego un integrante de cada equipo leyó el texto formado en voz alta. La educadora leyó el texto original y se hicieron las correcciones pertinentes.
8 ESCUCHA, MEMORIZA Y COMPLETA.	Motivar la escucha y la atención conducentes al refuerzo de la comprensión lectora.	Se escuchó solo una vez la canción “Mi amigo Félix” De Enrique y Ana. Luego se les dio copia de ella con espacios en blanco para ubicar en ellos los nombres de los animales mencionados (deben de tener el orden de mención). Se estipuló un tiempo a manera de concurso. Al final el docente leyó la canción completa y verificó quién lo hizo en el menor tiempo posible y con pocos errores.

Anexo E

REGISTRO FOTOGRAFICO DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

ACTIVIDAD 1: EL CALAMBUR. Foto 1 actividad de juego para elegir grupos de trabajo. Foto 2 grupos reunidos organizando textos para llegar al calambur.



Actividad 2 Jugemos a las normas.



Actividad 3 Siga la secuencia



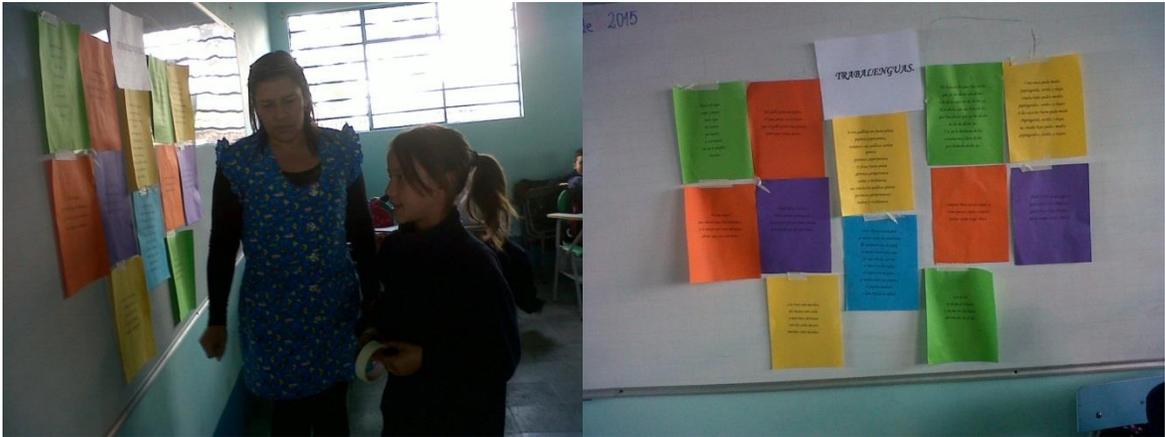
Actividad 4 Imágenes y palabras constructoras de textos



Actividad 5 Lectura grabada.



Actividad 6 ¡Que no se me trabe la lengua!



Actividad 7 Rompecabezas textual



Actividad 8: Escucha, memoriza y completa.



Evidencias generales



Las fotos que aparecen a continuación son un complemento de las evidencias en las actividades planteadas y desarrolladas.



