



**Actividades Lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la
comprensión lectora**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de magíster en
innovaciones educativas**

Autora: Johanna Astrid Bejarano

Tutora: Dra. Yorley Sánchez

Febrero, 2025



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
SECRETARÍA**

A C T A

Reunidos el día lunes, tres del mes de marzo de dos mil veinticinco, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio” los Ciudadanos: **YORLEY SÁNCHEZ (TUTORA)**, **ISLEYDA FLÓREZ Y LEYDYS RODRÍGUEZ**, Cédulas de Identidad Nros. V.- 12.516.853, V.- 14217984 y V.- 12228862, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo N° 643, con fecha del 03 de julio de 2024, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: **“ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA”**, PRESENTADO POR LA PARTICIPANTE, **JOHANNA ASTRID BEJARANO SUAREZ**, Cédula de Ciudadanía N° C.C.- 52827204 / Pasaporte N°P.- BA731873 como requisito parcial para optar al título de **Magíster en Innovaciones Educativas**, acuerdan, por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, en fe de lo cual firmamos.


DRA. YORLEY SÁNCHEZ
C.I. N° V.- 12.516.853
TUTORA


DRA. ISLEYDA FLÓREZ C.I. N° V.-
14217984


DRA. LEYDYS RODRÍGUEZ
C.I. N° V.- 12228862

Tabla de contenido

ACEPTACIÓN DEL TUTOR	2
Índice de Tablas	5
Índice de Figuras	7
Resumen	8
Introducción	9
CAPÍTULO I	11
EL PROBLEMA	11
Planteamiento del Problema	11
Objetivos de la Investigación	16
Justificación e importancia	17
CAPÍTULO II	20
Marco referencial	20
Antecedentes de la Investigación	20
Referentes teóricos	24
Aspectos conceptuales	39
Bases Legales	42
CAPÍTULO III	45
MARCO METODOLÓGICO	45

Naturaleza de la Investigación	45
Fases de la Investigación.	47
Población y Muestra	47
Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos	48
Validez del instrumento	51
CAPÍTULO IV	57
Resultados de la investigación	57
Resultados de la encuesta tipo Likert	60
CAPÍTULO V	82
Conclusiones	82
CAPÍTULO VI	90
Propuesta pedagógica para el desarrollo de actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora	90
Referencias	123
Anexos	126

Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables	41
Tabla 2. Docentes de la institución	48
Tabla 3 Modelo de encuesta tipo Likert	50
Tabla 4. Desarrollo de la sesión	58
Tabla 5 Desarrollo de la sesión	60
Tabla 6 Desarrollo de la sesión	62
Tabla 7 Desarrollo de la sesión	65
Tabla 8 Desarrollo de la sesión	67
Tabla 9 Desarrollo de la sesión	70
Tabla 10 Desarrollo de la sesión	72
Tabla 11 Desarrollo de la sesión	74
Tabla 12 Desarrollo de la sesión	77
Tabla 13 Desarrollo de la sesión	79
Tabla 14 Desarrollo de la sesión	82
Tabla 15 Desarrollo de la sesión	85

Tabla 16 Hallazgos de la afirmación 1	92
Tabla 17 Hallazgos de la afirmación 2	94
Tabla 18 Hallazgos de la afirmación 3	95
Tabla 19 Hallazgos de la afirmación 4	96
Tabla 20 Hallazgos de la afirmación 5	97
Tabla 21 Hallazgos de la afirmación 6	99
Tabla 22 Hallazgos de la afirmación 7	99
Tabla 23 Hallazgos de la afirmación 8	101
Tabla 24 Hallazgos de la afirmación 9	103
Tabla 25 Hallazgos de la afirmación 10	104
Tabla 26 Hallazgos de la afirmación 11	105
Tabla 27 Hallazgos de la afirmación 12	106

Índice de Figuras

Figura 1 Estrategias dirigidas al cumplimiento de objetivos	31
Figura 2. Ecuación del Alpha de Cronbach	52
Figura 3. Resultados de la encuesta Piloto	53
Figura 4. Resultados cuantificados en la encuesta Piloto	53
Figura 5 Ecuación con sus variables	54
Figura 6. Ecuación con sus variables	54
Figura 7. Multiplicación final de Alpha de Cronbach	54

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

**Trabajo de grado presentado para optar al título de magíster en innovaciones
educativas**

**Autora: Astrid Bejarano
Tutora: Dra. Yorley Sánchez
Enero, 2025**

Resumen

La finalidad de esta investigación es ofrecer una propuesta innovadora dirigida a los docentes de básica primaria, sustentada en las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Por tal razón el proceso investigativo asume un abordaje metodológico sustentado desde el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, respetando el método deductivo, con un diseño no experimental, inscrito en los estudios de campo, de carácter descriptivo y modalidad de proyecto factible validado. La población y la muestra quedó establecida por discriminación de criterios no probabilístico a la cual se le aplicó la técnica de la encuesta apoyada en el instrumento, el cuestionario a ser aprobado y confirmados en su validez por juicio de expertos, la prueba piloto y el Alpha de CronBach.

Descriptores: Actividades lúdicas, estrategias innovadoras, comprensión lectora.

Introducción

La sociedad propende a ser territorio de innovación y crecimiento, permitiendo así la evolución de esta en cada uno de los espacios del desarrollo humano. Es por ello, que se vive en un mundo que amerita la investigación, que genere información para modificar por medio de la innovación; el conocimiento que de manera creciente se ha venido gestando en los ambientes derivados de la enseñanza y aprendizaje anclado a las vivencias personales. Por lo que no cabe duda, que el ser humano, indiferentemente del contexto social donde interactúe, debe formarse desde el punto de vista académico e intelectual, para responder con bases a las situaciones planificadas o inesperadas que se presentan a lo largo de la vida.

Por consiguiente, la educación viene siendo uno de los procesos más relevantes que debe abordar el sujeto para afrontar las enseñanzas y los aprendizajes cotidianos. En consecuencia, cuando se habla de este valioso término, se hace referencia a múltiples agentes que deben involucrarse como lo son: el docente, el estudiante, la familia, los padres y/o representantes y la comunidad en general que subyacen en el desarrollo de las competencias, habilidades y destrezas que se presentan en el individuo, para ir de la mano con el conocimiento preestablecido y aquel que se emerge de las actuaciones.

Por lo que el presente proyecto investigación, hilera de manera coherente esta necesidad latente de innovación, hacia el enfoque de transicionar a una amalgama de conocimientos contextuales propios de las generaciones actuales, los cuales deben ser acordes a las prácticas educativas y a las herramientas que atañe la comunidad, esto se debe a que la comunidad educativa es un universo de cambios y la educación debe obedecer a ese cambio, permaneciendo así vigente al pasar de los años.

Aunado al proceso educativo, se debe tomar en cuenta el término innovación, que en líneas generales se conoce como la renovación, la suma de elementos para mejorar en función de los avances de la ciencia y la tecnología, ligados a los procesos dados por el docente vinculado a la enseñanza y el aprendizaje, como un proceso significativo, en este caso, proceso que resignifica la transformación académica. En el contexto actual de

las instituciones educativas, llámense públicas o privadas, presentan infinidad de problemas dentro y fuera de las aulas de clase debido a la complejidad social que se atraviesa.

Esto significa, que las aulas de clase albergan realidades que no solo el docente debe afrontar, sino también la tríada educativa previamente mencionada que corresponde al docente, el padre de familia y el estudiante, reconociendo este conjunto como los responsables de detectar dificultades, oportunidades de mejora y fortalezas del proceso. Por consiguiente, de acuerdo con las edades y las competencias donde el docente detecte la dificultad, es decir, el grado o nivel académico, debe indagar, diagnosticar, conocer e informarse del panorama existente para llegar con bases y estrategias al momento de solucionar el espacio educativo para evitar consecuencias a nivel cognitivo.

En el caso particular, se trabajó las actividades lúdicas como estrategia innovadora para fortalecer la comprensión lectora. Dada las situaciones que se observaron en las aulas de clase, producto de factores didácticos no aplicados en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje, porque en el contexto presentado para la investigación, es notable comprender como las oportunidades la educación pasa de ser un proceso significativo, a un elemento monótono que prima en ser un elemento de seguir y obedecer reglas y patrones purgando el aula de autonomía. En líneas generales, la educación en cualquier parte amerita el total conocimiento para realizar las prácticas pedagógicas en función de un fortalecimiento pleno, no solo del docente sino también el compromiso del estudiante supervisado por los padres, los cuales en conjunto permiten construir este amplio porcentaje para contribuir con el desarrollo competitivo.

El educador se propone, no solo con sus objetivos, sino a nivel personal; el desarrollo de nuevas competencias para que el educando cumpla y de paso a las nuevas competencias, en la comprensión lectora de un área específica, sino también se tomen en cuenta las habilidades y destrezas que emana el currículo frente a las necesidades reales. A ciencia cierta, no solo en el sistema educativo colombiano, sino en cualquier parte del mundo, se pretende formar a un individuo totalmente integral que cumpla

funciones holísticas y valla más allá de lo que pueda transcender un grado o nivel específico, dentro y fuera de las aulas de clase.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

En la historia de la humanidad, los individuos experimentaron cambios que de alguna u otra forma los obligaron a transformarse, tanto físico como intelectualmente, producto de las exigencias cada vez más complejas. En directa relación, esta necesidad de transformación se fue enseñando de generación en generación, hasta construir lo que denominamos el aula de clase. De aquí, que el hombre evolucionó de manera constante y demuestra que los aspectos educativos van de la mano con los elementos que se suscitaban en el hogar, en la familia y en cualquier escenario donde se interactuaba.

Quedaba claro que las posibilidades del sujeto cambiaron, y los vértices fueron alienándose con los avances cada vez más vertiginosos de la ciencia y la tecnología, lo que provocó obligatoriedad en el cúmulo de informaciones que llevan al conocimiento innovador, elemento que venía conflictuando al momento de armonizar las herramientas tecnológicas con la educación en una era donde los estudiantes se encuentran bombardeados constantemente con la vida digital y la educación debe permitirse transicionar para educar en contexto.

Por lo que Colombia, espacio demográfico en el que se desarrolló la presente investigación, presentó obstáculos al momento de adaptarse a estas tecnologías, propias de las necesidades emergentes que atendían al territorio de manera multidireccional, ya sea la brecha de la desigualdad en la educación. La resistencia a la transición de nuevas formas de hacer pedagogía, y la poca relevancia que se le daba al aula de clase. Lo cual permitió que los procesos con los estudiantes reflejarán retrocesos en comparativa a los lineamientos básicos de la educación.

De igual manera, la sociedad atravesó una continua evolución que sobrepasó las expectativas y las barreras del conocimiento, se vivieron épocas donde estudiar y prepararse fue la clave de la innovación. Por lo que fue necesario que los individuos transicionen a este contexto, repleto de avances en la ciencia y la tecnología. Sobre todo,

debía estar consciente que el pensamiento humano debía adaptarse a las teorías emergentes que hoy hacen que la inteligencia artificial ganará espacios en el aula de clase. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura conocida en sus siglas en inglés como UNESCO (2021) asume la educación como “un derecho humano fundamental que permite sacar a los hombres y las mujeres de la pobreza, superar la desigualdad y garantizar un desarrollo sostenible”.

A tales efectos, el origen del presente trabajo de grado radicó en los procesos educativos que poco a poco se fueron gestando, donde el docente afrontó los espacios de acuerdo con los entornos y las posibilidades que este le proporcionó. Según Sánchez (2023), definió la educación como: “proceso a través del cual los individuos adquieren conocimientos” (p.114). Sin duda alguna, y parafraseando las ideas del autor, la educación en cualquier nivel tuvo como finalidad brindar enseñanzas para obtener aprendizajes, a través de las diferentes prácticas educativas donde convergieron la utilización de estrategias, recursos, técnicas, modelos y estilos que hicieron que el conocimiento adquiriera etapas de formación individual y colectiva; lo idóneo fue que estas se generaran desde las exigencias actuales en apego a la innovación y las nuevas tendencias.

Dentro de este marco, López (2016) aportó que la educación fue: “la disciplina que se ocupa de los diversos métodos de enseñanza y aprendizaje” (p.172). A tales efectos, el concepto anterior reflejó que fue un proceso de interacción docente-alumno donde debió existir un andamiaje para lograr aprendizajes significativos, a través de una serie de pasos e informaciones sustentados en la continuidad de saberes establecidos y actualizados. Buscando siempre que la praxis pedagógica estuviera llena de herramientas que se pudieran llevar paso a paso con el firme propósito de establecer pautas para las mejoras educativas.

Visto desde esta perspectiva, la educación es un derecho para todo sujeto, por ende, estuvo anexa a una serie de planificaciones arraigadas a parámetros curriculares que garantizaron un estado de equilibrio educativo y en igualdad de condiciones. Con base en lo anterior, se incluyeron actividades lúdicas en los ambientes educativos para tratar de generar impactos innovadores en la educación. Es por este motivo, que la Real

Academia Española (2019) acotó que: “la lúdica deriva del latín *ludus*, lúdica/códicese de lo perteneciente o lo relativo al juego”. (p.193). Se expresó la necesidad que pudo tener el sujeto frente a una serie de emociones que condujeron hacia el entretenimiento, a la diversión, pero con orientaciones pedagógicas.

Así mismo, Pérez (2021) definió la lúdica como: “adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión”. (p.93). Agregando a lo anterior, la lúdica hizo referencia a la acción de enseñar, pero mostrándole al estudiante y al mismo facilitador que se mejoró y se obtuvo información que generó conocimiento. No solo en las aulas, no solo en las canchas deportivas, sino también en cualquier espacio que dependiera de estrategias innovadoras que condujeran al entretenimiento y al cambio de perspectiva individual y colectiva.

Por otra parte, en todo contexto educativo se tuvo un compendio de actividades lúdicas como estrategia innovadora que permitieron los avances de las enseñanzas y los aprendizajes, porque en los últimos años las aulas de clase cambiaron y debieron transformarse los procedimientos tradicionales. Para dar paso a los procedimientos innovadores, una técnica de estudio que permitió dialogar con los estudiantes del siglo XXI. Es por ello por lo que, Baena (2022) definió las estrategias innovadoras como: “ideas e iniciativas que se llevaron a cabo para mejorar las prácticas actuales” (p.69).

Tomando en cuenta las ideas del autor, cada docente sin lugar a duda tuvo maneras particulares de llevar a cabo sus clases. Cada uno planificó con base en los diagnósticos y en las competencias encontradas, ligadas a las situaciones reales que se dieron dentro y fuera de las instituciones, sin dejar a un lado los componentes curriculares que establecieron los objetivos y los contenidos a los cuales se desarrollaron. Siendo así, Camacho (2020) aportó que las estrategias innovadoras fueron: “fundamentales para integrar las herramientas que los niños necesitan para impulsar su aprendizaje” (p.45).

De acuerdo con lo anterior, los docentes desde sus planificaciones proyectaron la sensibilización, atención, adquisición, desempeño y transferencia en la evaluación, es decir, paso a paso se buscó despertar en los estudiantes el espíritu creativo e innovador, donde se experimentaron nuevas modalidades de dar y recibir los mensajes codificados que hicieron que el sujeto adquiriera aprendizajes significativos. Se observó la relación

en los términos revisados, donde los mismos direccionaron a una mejor situación educativa, ligado totalmente a las prácticas pedagógicas que englobaron la enseñanza y el aprendizaje.

Por otra parte, se hizo énfasis en la comprensión lectora, tema que en su momento ameritó atención y dedicación para que los individuos avanzaran en cualquiera de las áreas del conocimiento, ya fuera matemáticas, lenguaje, ciencias, inglés, entre otras. Según Larraona (2020) aportó que la comprensión lectora fue: “proceso cognitivo orientado a entender el significado de un texto” (p.71). En concordancia con las ideas del autor, independientemente del nivel o modalidad, el estudiante realizó los procesos de la lectura, pero en altos índices no comprendieron lo que leyeron. La comprensión lectora fue un proceso que abarcó el entender de los contenidos que poco a poco se fueron suministrando en la enseñanza y el aprendizaje.

Aunado a la situación, Calero (2017) aportó que la comprensión lectora fue: “entender, alcanzar o penetrar un texto de lectura” (p.14). Fue por esto por lo que los docentes debieron buscar estrategias innovadoras que fueran orientadas a comprender lo que se leyó y no solo a descifrar códigos. Fuera cual fuese la edad, se procedió a la interpretación y, de una manera u otra, se dio el significado del área en conocimiento. La comprensión lectora fue más allá de lo que un estudiante leyó mediante las orientaciones del docente; estuvo ligada a los procesos cognitivos que se debieron descifrar para conocer, indagar e internalizar. Leer asumió consecuencias de comprender; si no, no fue proceso lector. En el constructo mental, el individuo proyectó el conocimiento adquirido.

En este caso, Colombia, desde el punto de vista educativo, se fundamentó en la concepción integral del ser humano, que se conformó por la educación inicial, preescolar, la educación básica (primaria con cinco grados y secundaria con cuatro grados, más la educación media con dos grados, y culminó con el bachillerato). Dentro de este marco, el sistema educativo colombiano se compuso de programas curriculares que, de acuerdo con las directrices, se llevaron a cabo en las instituciones, proyectadas en las planificaciones docentes, bajo la supervisión de los agentes encargados. Manejando recursos tecnológicos, metodológicos, administrativos y financieros que hicieron que las

prácticas pedagógicas se cumplieran y lograran la formación de un sujeto integral, preparándolo para la vida en aras de tener eficacia y eficiencia.

Por lo tanto, las instituciones educativas colombianas, con base en los resultados que arrojaron en los últimos años las Pruebas Saber, encontraron dificultades en todas las áreas del conocimiento. Se notó con gran preocupación el desarrollo progresivo que debieron tener los estudiantes de la mano del docente, destacando que influyeron múltiples factores desde el punto de vista social, donde debió existir el engranaje de atención de padres y representantes. Porque no solo el docente en las aulas de clase con sus prácticas pedagógicas logró los objetivos y los contenidos, sino que, en casa, en el hogar, se reforzaron.

La realidad educativa no solo fue de infraestructura en las instituciones, sino también de aspectos cognitivos que se desarrollaron de acuerdo con las edades. También se sumaron los retrasos pedagógicos que cada niño trajo. En líneas generales, los procesos de enseñanza y de aprendizaje estuvieron carentes de estrategias innovadoras y, de alguna u otra forma, se debieron fortalecer, en este caso, la comprensión lectora en cualquiera de las áreas del conocimiento. A tales efectos, la situación que se presentó en el Colegio Técnico Distrital Paulo Freire, ubicado en la localidad Quinta de Usme de la ciudad de Bogotá, Colombia, específicamente en los estudiantes de la básica primaria, fue que se presentaron dificultades en la comprensión de la lectura.

A manera de diagnóstico, ellos leyeron los textos de cualquier área, pero al momento de indagar sobre lo leído a través de preguntas y respuestas se les dificultó responder desde cosas muy sencillas hasta las más complejas, lo que evidenció que no entendieron, no hubo proceso de comprensión y generaron otros estados que afectaron los procesos psicosociales. Al momento de realizar las evaluaciones semestrales, se creó gran incertidumbre porque los niños no avanzaron, causó preocupación al ver los resultados, lo que conllevó no avanzar con lo planificado.

Desde el punto docente, se generaron diversas preguntas con base en lo que sucedió, dónde estuvo el error o la falta de elementos para lograr que las prácticas pedagógicas dieran los resultados de la mano del currículo y del rol docente como

mediador. Vinculado a esto, se revisó minuciosamente qué estuvo pasando con la preparación docente, si realmente planificaron y de qué forma impartieron sus clases. De allí, se determinó si, a raíz de los procesos de enseñanza y aprendizaje, se careció de la producción de la comprensión lectora de manera significativa y cómo la falta de actividades lúdicas, como parte de las estrategias didácticas innovadoras en el aula de clase, pudiera haber atentado contra la adquisición de competencias propias.

Las consecuencias fueron bastante notorias, no hubo avance en ninguna de las áreas, el estudiante careció de enseñanzas y de aprendizajes vacíos, no comprendió, y los resultados en las evaluaciones semestrales y, a futuro, en las Pruebas Saber, fueron desfavorables no solo para ellos, sino para los docentes y la comunidad educativa en general. Ante tal episodio, se estudió la posibilidad de implementar nuevas estrategias innovadoras en la planificación, para promover un cambio en la manera de organizar e impartir la clase.

Dadas las circunstancias, se plantearon para llevar a cabo el estudio las siguientes interrogantes con la finalidad de alcanzar los objetivos de la mano del objeto de estudio, de tal manera que se planteó una posible solución a la falta de comprensión lectora: ¿Cuáles fueron las actividades tradicionales que aplicaron los docentes en estudio para el fortalecimiento de la comprensión lectora? ¿Qué actividades lúdicas emplearon los docentes en estudio como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora? ¿Cuál fue el resultado de un estudio de factibilidad para proponer un programa sustentado en actividades lúdica como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora? ¿Cuáles fueron las actividades idóneas que debió contener un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora?

Objetivos de la Investigación

General

Generar un programa dirigido a los docentes de segundo grado del Colegio Técnico Distrital Paulo Freire, sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Específicos

Diagnosticar las actividades tradicionales que están empleando los docentes en estudio para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Identificar las actividades lúdicas que están empleando los docentes en estudio como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora

Establecer la factibilidad de proponer un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Diseñar un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora

Justificación e importancia

Los avances en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los últimos tiempos exigieron de los agentes involucrados adaptar su pedagogía, didáctica, métodos, estrategias, recursos, entre otros. Esto en aras de una transformación, que llevó a la adquisición de nuevos conocimientos anclados a que pudieran satisfacer las necesidades que subyacían en los entornos donde los individuos viven y conviven a diario. En cualquier parte del mundo, los sistemas educativos, a pesar de las grandes organizaciones curriculares, en los escritos todo se plasmó como lo ideal, pero en realidad no lo fue, porque la vida y las condiciones que se vivieron fueron otras, lo que acarreó distorsión en lo ideal para afrontar el retraso pedagógico existente.

No solo en Colombia pasaron situaciones irregulares, las instituciones educativas en todo momento corrieron con altercados visibles o inesperados que obligaron a los actores educativos a estar activos y poder solucionar lo que la situación ameritara. Las investigaciones actuales en el punto de vista educativo se estuvieron enfocando en la

solución y orientación de problemas cotidianos que los niños, adolescentes y docentes vivieron a diario en la comunidad educativa, muchas veces simples para unos, pero complejos para la gran mayoría que atravesó barreras difíciles.

Desde el punto de vista teórico, toda investigación debió ser argumentada con hechos y teorías que subyacen a la realidad social y de los impactos de la ciencia y la tecnología como conocimiento. De aquí, que se hizo una revisión en principio de otras investigaciones relacionadas con el objeto de estudio y seguidamente de las teorías sustentadas en autores de la literatura para unidades temáticas como: estrategias innovadoras, la lúdica, comprensión lectora. En el aspecto metodológico se resguardó la exigencia de dar rigurosidad científica al estudio en respeto a la escogencia del paradigma, enfoque y método de investigación.

De esta manera, fue relevante la realización de este porque se visualizó que la investigación debió hacerse todos los días. El ser humano nunca deja de aprender, que en cualquier situación debió cumplirse una serie de pasos, se debió indagar, estudiar el porqué de las cosas antes de proceder hipotéticamente a juzgar actuaciones y por ende a emitir resultados sin bases. La metodología fue la secuencia de pasos rigurosos y el poder sustentar el conocimiento científico en las actuaciones del hombre, específicamente en los roles que se cumplieron todos los días.

Desde el punto de vista práctico, las investigaciones fueron de suma relevancia porque a través de ellas el sujeto logró mejorar, logró descifrar sus conocimientos para mejor, aprendió cada día, se le enseñó a corregir y a fortalecer las amenazas y las debilidades que se tuvieron. Dentro del marco social se confabularon elementos que dieron para modificar acciones no solo desde el ámbito educativo, sino deportivo, político, cultural, entre otros. Se vivió en una sociedad compleja, llena de diferencias y pocas semejanzas, porque el hombre se caracterizó por ser único e irrepetible y por ello se tuvo que sobrellevar su pensamiento y sus emociones. Partiendo de esta premisa, la presente investigación tuvo la pretensión de llegar a la validación del programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

En la educación, la investigación estuvo ligada íntimamente porque debió responder él ¿Qué? Y él, ¿para qué? Y ¿Cómo? Sirvieron estas informaciones e inquietudes. En este orden de ideas, la investigación se realizó con la finalidad de encontrar ese malestar, ese objeto de estudio, en este caso la posible falta de actividades lúdicas como estrategia innovadora para fortalecer la comprensión lectora. Mientras que él, ¿para qué?, tuvo por sentido, directamente, que las investigaciones se basaron en la posible solución de un problema específico que, de conocerse y no tratarse, podría haber acarreado consecuencias y resultados desde el punto de vista académico difícil de subsanar si no se controlaba el pronóstico, lo que acarreó malestares en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Tomando en consideración la índole de la investigación y sus intenciones, se escogió al interior de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, específicamente en el Pedagógico de Rubio, en el Núcleo de Investigación llamado: Didáctica y Tecnología Educativa, la línea de realidades didácticas, porque en ella subyacían los aportes y trabajos relacionados y se configuraron actividades de crecimiento relacionadas con la pedagogía, la didáctica y por ende las estrategias, recursos, herramientas que se necesitaron para manejar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

CAPÍTULO II

Marco referencial

Antecedentes de la Investigación

La investigación es un proceso que amerita continua transformación, por ende, se hace necesario revisar los soportes que se han realizado en función de los aspectos educativos que se han venido gestando en los últimos tiempos. En este caso, el marco referencial ofrece un compendio de antecedentes que sustentan el objeto de estudio, aunado a las teorías que se involucran para el desarrollo de esta, sin dejar a un lado las bases legales que van de la mano con los aspectos académicos del individuo, según lo rige la carta magna y los diseños curriculares.

A nivel Internacional, Vázquez (2020), en Venezuela, Maracay, estado Aragua, realizó una investigación titulada: “La comprensión lectora frente a los cambios educativos innovadores en los estudiantes de la segunda etapa de educación básica”, la misma se llevó a cabo en la institución Escuela la Milagrosa, donde se visualizó que los estudiantes de la segunda etapa de séptimo a noveno grado manifestaban dificultad al leer y entender lo que se les explicaba en cualquiera de las áreas de conocimiento. La investigación evocó su propósito a los docentes como actores de la falta de estrategias didácticas para lograr que los estudiantes trascendieran en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se enmarcó en una investigación de cinco capítulos, planteamiento del problema, marco teórico, marco metodológico, los resultados y la propuesta. La misma tuvo como escenario la institución antes mencionada, tomando en consideración nueve docentes para el cuestionario aplicado que dio como resultado la propuesta planteada. En consecuencia, la relación con la presente investigación es que ambas persiguen la dificultad que tienen los estudiantes independientemente la etapa escolar con la comprensión lectora, detectando que unas ocasiones el problema está en los estudiantes y otras en las actuaciones docentes que desencadenan escenarios en la educación que

ameritan de correcciones y conocimientos actualizados que le permitan el desarrollo de otras competencias y capacidades no solo en lengua sino en cualquier área del conocimiento.

Por otra parte, desde el punto de vista Internacional en Venezuela, Caracas, Distrito Capital; Gómez, (2019) realizó una investigación titulada: "La lúdica como estrategia para fomentar la enseñanza en la educación física". La investigación se llevó a cabo en la institución Unidad Educativa Nacional Rafael Seijas, donde se involucraron los docentes de educación física de primaria y secundaria con la finalidad de diagnosticar que estrategias se debían utilizar para enseñar y mejorar los constructos de la educación física. En el mismo orden de ideas, fue una metodología cuantitativa donde se utilizó una encuesta basada en la escala de Likert con la opción a respuestas de cinco alternativas.

Basada en teorías modernas y emergentes en la sustentación de esta y en los artículos legales que se vincularon con dicha investigación. De acuerdo con el trabajo, se determina la relación, ya que ambos están abocados a la parte educativa en función de la importancia que refleja la lúdica en los procesos de enseñanza - aprendizaje. Indiferentemente, cuál sea el nivel que se está estudiando se persigue que debe optar por nuevas vertientes o formas de capacitar a los docentes, dado que los tiempos han variado, por ende, la educación debe mostrarse actualizada, más completa con base a las competencias individuales, colectivas que den frente a los diagnósticos y desarrollo de actividades académicas.

Desde el punto de vista Internacional, en Venezuela, Barquisimeto, estado Lara, en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, se llevó a cabo por la autora Rondón (2020), una investigación titulada: "La comprensión lectora como requisito fundamental en el desarrollo escolar". La misma se llevó a cabo en los estudiantes del primer semestre de educación, donde los mismos verifican que leen, pero no comprenden, ni analizan con facilidad los contenidos de la asignatura introducción a la lengua española. Dado que ambas investigaciones se dan en escenarios diferentes y suelen relacionarse por los retrasos pedagógicos que presentan los estudiantes al momento de leer y no comprender, se les dificulta interpretar, asimilar los contenidos y los objetivos que se le están impartiendo.

A tales efectos, la investigación se enmarcó en escenarios universitarios y desde el punto de vista de la maestría. Donde se analizó las competencias individuales y se llegó a la conclusión que no solo los estudiantes, sino los roles que cumplen los docentes al momento de impartir las clases no proporcionan fortalezas en las lecturas ni mucho menos en los constructos analíticos que deben existir en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Lo que arroja corregir actuaciones docentes para lograr encaminar nuevas características que demuestren mejores resultados al momento de evaluar.

Desde el punto de vista Nacional, en Colombia, en Cúcuta, Norte de Santander, en la Institución Colegio Francisco José de Caldas, sede Santísima Trinidad, ubicado en la localidad de San Mateo; la autora Vélez (2021) llevo a cabo una investigación titulada: “Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la comprensión lectora”, avalada por la Universidad de Pamplona, cuyo objetivo fue mostrar que en cualquier área del conocimiento, debe desarrollarse competencias para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Se llevó a cabo en los estudiantes de básica primaria, los docentes de aula fueron los informantes bajo parámetros éticos, arrojaron a través del cuestionario una serie de informaciones que encajaron con las teorías pedagógicas modernas.

Dicha investigación, se enfocó en demostrar que indiferentemente el grado que cursen los estudiantes, existen pocas estrategias que realmente estimulen el desarrollo de capacidades para entender y comprender las informaciones que llevan al conocimiento diario es cualquiera de las áreas del saber. Con base a la investigación en curso, guardan relación porque ambos giran académicamente en el desarrollo de los procesos de enseñanza- aprendizaje y en el propósito de lograr cambiar la panorámica existente de a corto, mediano y largo plazo las orientaciones diarias en las aulas de clase.

Desde el punto de vista Nacional, en Medellín, Antioquia, en la Institución Colegio Cumbres; La autora Galaviz (2021) realizó una investigación titulada: “la lúdica como estrategia innovadora en la enseñanza proactiva en los estudiantes de grado segundo”. A tales efectos, la investigación tuvo como propósito mostrar que la lúdica es una forma diferente de impartir y que los estudiantes reciban una enseñanza no de manera tradicional, sino jugando también se aprende, los actores de la investigación fueron 16

estudiantes y 3 docentes, se recolectó información a través de un cuestionario sencillo apuntado a los parámetros de la escala de Likert.

Su recolección de información mostró a través del planteamiento y de los objetivos, dio que el uso de las estrategias en el aula de clase es prácticamente obligatorio para enrumbar la educación a otras ópticas emergentes. Es por ello, que se consolidó una propuesta donde se mostró un compendio de estrategias basadas en las necesidades encontradas, pero acopladas a la enseñanza de las asignaturas que en el grado segundo se imparten no solo lenguaje, sino también matemáticas, entre otras. En líneas generales, la relación con la presente investigación se enmarca en compaginar con la lúdica como herramienta de enseñanza y de aprendizaje necesaria en las aulas de clase para proporcionar entornos innovadores y que de alguna u otra forma los estudiantes se motiven y tomen interés por aprender y mantener el conocimiento de manera interesada y no arbitraria.

Desde el punto de vista Regional, en Bogotá se llevó a cabo una investigación en autoría del profesor Manjarrez (2020) Titulada: “La comprensión lectora una mirada didáctica a los aprendizajes escolares”, dicho trabajo se llevó a cabo en la Institución Colegio Integrado Eduardo Caballero Calderón, la cual indicó la preocupación de mostrar que en cualquier grado los niños presentan dificultad para comprender lo que leen, lo que causa un problema para avanzar en los aprendizajes que subyacen de la enseñanza docente. La investigación se llevó a cabo con tres grados con dos secciones cada uno, lo que produjo que se contará con 9 docentes involucrados para la recolección de información, destacando que cada aula contaba con un promedio de 15 estudiantes.

Siguiendo con el orden de ideas, la investigación guarda relación con el presente trabajo, porque ambas manifiestan la comprensión lectora como una herramienta esencial en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de los estudiantes. Es notorio que en las aulas de clase y fuera de ellas no se les brinda importancia, que en la gran mayoría los estudiantes no comprenden lo que leen, no internalizan los procesos educativos, no hay análisis, no hay interpretación continua de lo que se debe trascender no solo para las enseñanzas del momento sino para los aprendizajes posteriores.

Seguidamente en Bogotá, en el Colegio Francisco de Paula Santander, la profesora Torres (2021) realizó una investigación titulada: “Estrategias Didácticas en los entornos virtuales”, la misma, marcó su propósito en demostrar que los docentes deben estar en continua capacitación y automáticamente mostrar en sus aulas de clase la manera interactiva de llegar a los estudiantes las informaciones que poco a poco se le suministran que se convierten en conocimientos. Tomaron en consideración 10 docentes de educación primaria que proporcionaron los resultados a través del instrumento aplicado.

Esto condujo a una propuesta avocada a una serie de estrategias didácticas enmarcadas en las necesidades existentes en las aulas de clase. Siendo así dicha investigación, manifiesta que la didáctica significa en líneas generales enseñar, instruir un determinado contenido que involucra diseños, programación y elaboración de contenidos. Sobre la base de estos parámetros, ambas investigaciones, en especial la utilización de los entornos virtuales, hoy día arropan la educación virtual y la utilización de estos medios que vienen movidos por los avances de la ciencia y la tecnología.

En concordancia con lo anterior, se presentan una serie de investigaciones que se han realizado en otras instituciones y las han llevado a cabo profesionales en la educación, que demuestran con sus trabajos que la educación es un proceso complejo lleno de características individuales y colectivas donde los maestros deben atender según los escenarios donde se presenten. No cabe duda, que las investigaciones en la actualidad son de carácter obligatorio porque permite a los docentes adquirir conocimientos para brindar enseñanzas que proporcionen aprendizajes significativos y les permitan corregir las deficiencias que de alguna u otra forma se manifiestan como problemas en las aulas de clase.

Referentes teóricos

En toda investigación debe plasmarse un bagaje de conceptos, definiciones y teorías que permitan sustentar que el conocimiento que genera la presente investigación se encuentra cimentada en fundamentos previamente comprobables. Ante la realidad que muestra la sociedad frente a los avances eminentes de la ciencia y la tecnología, de la mano con todas las actualizaciones que se originan en función del andamiaje

pedagógico que se vive a diario en las aulas de clase. A tales efectos se pretende desglosar a continuación todo lo referente, actividades lúdicas, estrategias innovadoras y la comprensión lectora que vienen siendo la matriz del conocimiento ante la realidad que enmarca el objeto de estudio planteado en la investigación

Comprensión Lectora

A medida que la educación ha manifestado sus avances, la comprensión lectora es un tema que no ha escapado a estos cambios, han considerado la lectura un factor fundamental en el desarrollo del ser humano que es preocupante cuando un sujeto cualquiera no interpreta lo que lee en los textos. En consecuencia, la lectura genera que el lenguaje pueda ser nutrido y fluido, para que el ser humano se integre y relacione con otros con facilidad, fortaleciendo así habilidades y competencias sociales. Por medio del lenguaje, el hombre se adecua desde experiencias que ayudan a fortalecer su accionar como ser integral y, además, permite que se consolide la identificación cultural y afectiva con su grupo o comunidad donde vive y convive.

Siguiendo con el orden de ideas, las competencias comunicativas hacen énfasis a la capacidad de un manejo adecuado y competen de la lengua y su producción, tanto para expresar como para obtener informaciones diferentes que consolidan los aprendizajes. Estas competencias son básicas y esenciales en el hombre al ser un factor primordial para el éxito del docente. Entonces, tanto la lectura como la escritura son elementos importantes en todo sistema educativo, no solo en Colombia, sino en cualquier parte del mundo, pues de ello radica enfrentarse a los problemas de la sociedad. Sin olvidar, la realidad educativa muestra una serie de dificultades en los estudiantes para llevar a cabo una comprensión lectora grata, pues muchos lo consideran complejo y profundo, siendo este una de las grandes falencias que enfrentan los individuos en cualquier grado de instrucción.

Asimismo, en el proceso de lectura se deben tomar una serie de elementos que interactúan en función del conocimiento entre ellos se encuentran, el emisor que viene siendo el escritor, también el receptor ocupa el lugar de lector, aunado al mensaje que se desarrolla como el texto y el contexto indicado. Al mismo tiempo, el que figura como lector es quien interpreta el significado del texto, mediante un proceso que se emplean

signos de forma impresa, mediante relaciones desde su experiencia, haciendo uso de sus conocimientos y su habilidad lingüística.

De otro modo, el objetivo fundamental de la lectura no es la comprensión literal, sino semántica; es decir, llegar a conocer el significado de las expresiones del lenguaje para poder establecer relaciones y lograr así generar inferencias. Con referencia la comprensión lectora, según Martínez, (2010) la define como: "... Un proceso complejo, cognitivo, dinámico e interactivo entre el mensaje presentado por el autor y el conocimiento..." (p.98). Referente a las ideas expresadas, la comprensión lectora es un proceso complejo y continuo de aprendizaje donde el individuo que lee debe poner en marcha el conocimiento cognitivo. Mostrar la interacción con el texto y buscar sin duda alguna las ideas que se dan en los párrafos con la finalidad de descifrar lo que se quiere mostrar a través de la lectura.

Además, la comprensión lectora contiene un sinfín de destrezas, como entender los significados de la palabra en el contexto en que se encuentra; y poder identificar las distintas presentaciones de texto existentes por el orden del discurso y sus ideas. Es por ello, que la comprensión se vincula con la visión que cada uno tiene del medio que rodea, por tanto, ante un mismo texto no se da una sola interpretación objetiva. Medina, (2019) afirma que la comprensión lectora es: "el proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto...". (p.76).

En relación con las ideas anteriores, los docentes y los estudiantes están íntimamente ligados a la comprensión lectora, porque una cosa es la actividad, otra es la estrategia que se utilice, pero otra circunstancia es la interpretación que cada uno hace al leer, de allí se deriva las orientaciones que se dan en las aulas de clase y que infieren desde los primeros años donde es importante que el estudiante aprenda a leer y escribir, para dar paso a la comprensión de leer cualquier texto y dirigir a que cada uno le dé un significado, se demuestre entonces lo que internalizo o simplemente lo que queda y lo que no existió al momento de descifrar códigos.

Por esta razón, los niveles de la Comprensión Lectora vienen marcados por los aspectos cognitivos y lingüísticos, siendo estas condiciones necesarias para que el sujeto pueda desarrollarse en los diferentes escenarios donde interactúa. Por su parte,

Torres, (2007) explica que los niveles lingüísticos son: "... La capacidad que tiene el individuo para comprender y producir enunciados en su propia lengua, permitiendo ampliar su vocabulario y por ende los conocimientos en cuanto a las partes sintácticas, gramaticales y ortográficas...". (p.54).

Por consiguiente, dentro de la comprensión lectora se dan unos niveles esenciales para la ejecución de esta, entre ellos se da el de comprensión literal y el de inferencial crítica. Los antes mencionados, manejan que la comprensión lectora da paso a la construcción de significados mediante la interacción que va desarrollando el lector. En la comprensión literal se presenta un tipo de lectura predominante y sencilla en los ambientes escolares, un poco más común, mientras que la crítica se le da libre escogencia de interpretar al lector, siempre y cuando se presta un poco más profunda y se debe a un propósito específico en los temas.

En estos niveles se logra comprender la información suministrada en el texto, pues el individuo entiende y capta las ideas principales del texto, la secuencia de este y como estas se relacionan entre sí, armando las frases o preposiciones para lograr la coherencia de la lectura. De allí, se tiene una lectura literal primaria donde el lector extrae las ideas principales de manera directa y sin modificación y en función a ello comienza a darle la coherencia o sentido del texto leído.

En ese orden de ideas, se tiene también la lectura literal en profundidad, el cual refiere a una lectura más compleja y detallada del texto, el cual se apoya de habilidades más extensas que la lectura mecánica o de memorización. Es por ello, que no se puede seguir limitando las capacidades de usar la información, sino lo contrario, dejar que el sujeto entienda los datos significativos y que tengan la libertad de combinarlos con los conocimientos previos y así brindar enseñanzas y aprendizajes sencillos de incorporar.

Los elementos de comprensión han sido catalogados como un proceso complejo cognitivo, de carácter constructivo, donde están presente las características del individuo que lee el texto, ambos interaccionan entre sí dentro de un mismo escenario. Se agregan que las acciones de identificar las palabras permiten optimizar los niveles de comprensión del texto, al facilitar al lector armar el aprendizaje dentro de un contexto de significación, facilitando captar las ideas de cada frase para lograr una mejor

comprensión de la lectura. Logrando así que los estudiantes hayan podido interpretar el texto o no desarrollan la capacidad de relacionar el vocabulario con el contexto en el cual pudiera tener la posibilidad de elaborar, relacionar y organizar lo que corresponde a la información con cada uno de los elementos existentes.

Por otra parte, se debe identificar los personajes en un texto determinado, juega un papel importante durante el desarrollo de la lectura, pues a través de ellos se puede interpretar y comprender el mensaje escrito. En este nivel de comprensión el lector puede elaborar sus conclusiones o inferencias del texto, a partir del uso de sus conocimientos previos para relacionarlos con las ideas de texto. Es un nivel muy relevante porque permite ir más allá del texto, se explica el mismo de manera amplia, agregando información y experiencias.

Por otro lado, el nivel crítico permite realizar una evaluación, emitir juicios o valoración de las ideas plasmadas en el texto y es a partir de este momento que el lector puede tener una postura crítica sobre el texto leído. En consecuencia, el lector puede elaborar argumentos que permita sustentar sus opiniones. Entonces se ve clara la importancia de enseñar a los estudiantes a ser críticos en los contenidos de un texto, juzgar los personajes, saber distinguir un hecho de una opinión, así como otros aspectos inherentes a la comprensión lectora.

Al momento de realizar una lectura debe tomarse en consideración algunas etapas que permiten dar la comprensión lectura, es necesario dar una prelectura donde se reconozca y pueda diagnosticar la tranquilidad del texto, vendría a ser el inicio, mientras la lectura plena es la manera profunda donde se destacan las ideas más importantes y se conceptualiza, es el desarrollo del accionar, la postlectura, ya conocido, se analiza, se dan los esquemas y se refleja las verdaderas ideas de la misma, cumple un propósito del cierre, la llamada retroalimentación.

Actividades tradicionales empleadas en el fortalecimiento de la comprensión lectora

La labor docente siempre a lo largo de la evolución se ha caracterizado por la obligatoriedad que tiene de estar capacitado y nutrido no solo de informaciones, sino también de escenarios reales que puedan transformarse en función de las necesidades que el contexto manifiesta. El término estrategias, ha crecido en los contextos escolares,

son necesarias a toda hora, llámesel, al inicio, al desarrollo o al cierre de una praxis educativa. No cabe duda de que no solo el docente, sino también los estudiantes deben utilizarla en todas las áreas para desarrollar y dar a entender que realmente se desea transmitir con base a las planificaciones.

En cuanto a las actividades tradicionales para la comprensión lectora que se han venido manejado en las últimas décadas en las escuelas han marcado el desarrollo de las competencias que los niños y niñas deben tener al momento de llevar a cabo dicha función de leer más allá de líneas, tratando de asimilar los propósitos que tiene cada texto. Siguiendo con el orden de ideas, cuando se asigna un texto independientemente la índole, el primer ejercicio que debe hacerse es leerlo varias veces, se recomienda porque se realiza una primera lectura de conocimiento y diagnóstico que me muestra el panorama que voy a interpretar. Pero el volver a leer como estrategia me permite identificar otros aspectos que se marcan y pueda sacar el objeto o propósito que se tiene con el texto para poder parafrasear el escrito.

También se maneja lo que se denomina conocimiento previo, que al momento de leer y determinar el tema o el propósito del texto se me permite vincular de manera constructiva con aquellas informaciones que de una u otra manera forma parte del esquema mental. Lo que aflora facilidad para entender el área que se desea descifrar, así se hace una relación y se puede emitir juicios referentes a lo que se lee. Pero a su vez está presente, el leer entre líneas y generalmente se hace de manera más rápida para descifrar el objetivo del texto creando con las dos anteriores un discurso argumentativo que permite clarificar el objetivo el texto.

Pero también, dentro de ese compendio de actividades se utiliza en pensar y leer en voz alta, esto permite escucharse y facilita la interpretación, también es cómodo para los demás oyentes ir tomando ideas y a la vez complementar con lo que ya se tiene descubierto. Generalmente en las escuelas esa lectura en voz alta permite fluir y de manera grupal se genera una comprensión creativa y motivada. Otro que se recomienda es ubicar palabras claves, que eso lo hace la práctica a medida que voy aplicando las anteriores, el lector se le hace fácil identificar aspectos en los párrafos que le permite hacer inferencias de acuerdo con lo que se está planteando. Desde tempranas edades

los niños desde que inician su proceso de aprender a leer se les toma la lectura en voz alta, lo que trae consigo la costumbre de leer para ser escuchado y de esta manera se dan otros procesos inherentes al contenido de dichos textos.

Luego que el estudiante o la persona que se involucra en el proceso, docente o cualquier persona en situación de lectura se oscila que después de leer interprete y realice lo que conocemos como resumen. En efecto, ese resumen es lo que el lector internaliza y expresa de lo que él descubrió a través de la lectura y las diferentes estrategias que sin darse cuenta las va aplicando, dado los ejercicios continuos que todos los días se lee, se observa y se toma interpretación de lo vivido. Por otra parte, siempre el lector visualiza con la lectura el propósito, cada tema persigue un objetivo y con ello trae predicciones de contenido que va a la mente del lector.

El contexto educativo y todo lo que concierne a la enseñanza y el aprendizaje de las distintas áreas del saber, traen consigo una continua interacción, que amerita la variabilidad de estrategias para hacer de los procesos un conjunto de actividades creativas, que permitan el logro del entendimiento. En este caso la comprensión lectora necesita de estrategias no solo para docente sino también para que el estudiante llegue al propósito de entender y trascender los propósitos que se le suministran en los textos con base a las capacidades, habilidades y destrezas que el estudiante tiene de acuerdo a su grado y los factores cognitivos.

Estrategias Innovadoras

La educación es un proceso complejo y continuo que todos los días amerita cambios para beneficio de las enseñanzas y de los aprendizajes. Las aulas de clase en la actualidad deben estar a la vanguardia y a la innovación, no se pueden presentar escenarios donde no fluya la interacción. Por el contrario, la relación docente, estudiantes y comunidad escolar debe estar marcada por la libertad, motivación, interés y sobre todo por la utilización de estrategias que favorezcan el desarrollo de las competencias, habilidades y destrezas que tienen los estudiantes en cualquier área del conocimiento. A tales efectos, Pimienta (2022) define las estrategias innovadoras como: “un plan deliberado y coordinado que guía los esfuerzos de una organización para introducir

nuevas ideas, productos, servicios o procesos para las partes interesadas de la enseñanza” (p.98).

En concordancia con lo anterior, a través de las estrategias se involucra directamente el docente y los estudiantes en un proceso denominado aprender a aprender desde el punto de vista cognitivo que permite la adquisición de conocimientos mediante la aplicación de actividades. A su vez, las estrategias innovadoras centran toda la atención en el estudiante, es decir, el docente planifica, organiza los objetivos y los contenidos con la finalidad de dar situaciones de aprendizajes que permitan la asimilación y la acomodación de las diversas informaciones que se le van suministrando para alcanzar las metas a corto, mediano y largo plazo.

Al hablar de procedimientos se hace énfasis en los pasos que se deben realizar poco a poco para lograr un andamiaje, en las informaciones que se van aportando más aquellas que ya están preestablecidas. Se pretende que el estudiante tenga manejo de recursos y guías de acción que logren entender los materiales escolares que se les van suministrando. Por esta razón, las estrategias innovadoras hacen que los estudiantes sean entes activos en su proceso de formación. La importancia de ellas radica en que se utilicen las técnicas para aumentar la capacidad de integración dentro y fuera de las aulas clase, deben tomarse en cuenta lo que emana la parte curricular vinculándola con el papel del estudiante, donde participe es la palabra clave, porque cada uno aprende de forma diferente y se llega al pensamiento crítico que llevan a roles independientes transformados.

Sin duda alguna las estrategias dan aportes interesantes en la educación, toman en cuenta las edades, potencialidades y las habilidades, ayudan a definir los aprendizajes y por supuesto le dan un ambiente más fresco y evitan la desmotivación y en algunas veces la desconcentración. Ofrecen posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa, basándose en objetivos concretos lo permite que el estudiante logre obtener conocimiento mediante el descubrimiento y la autonomía de escoger u sentirse bien con lo que lee, escucha e interpreta a través de las clases que se han planificado en función de resolver problemas.

Las estrategias innovadoras incluyen las acciones pedagógicas y actividades programadas por el docente directamente con la finalidad que los estudiantes reciban una enseñanza deseada y se llegan a obtener las metas deseadas. Según Ramírez (2022) acota que las estrategias innovadoras son: “acciones novedosas que permiten el logro de las capacidades y competencias del estudiante”. (p.31). Es relevante acotar que las estrategias pueden aplicarse de manera única, dada que las planificaciones pueden ser similares. Los escenarios y las necesidades de los estudiantes son diferentes y, por ende, las clases no permiten ser estáticas ni cerradas, deben ser totalmente originales donde se observe la relación, la dinámica que los docentes y los estudiantes mantienen en las aulas de clase.

Figura 1. Estrategias dirigidas al cumplimiento de objetivos

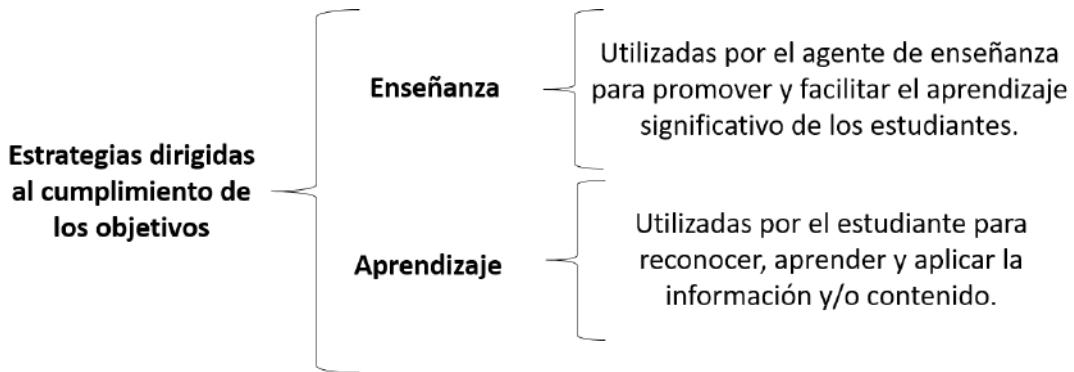


Figura 1. Estrategias dirigidas al cumplimiento de objetivos

Nota: Planteamiento de los objetivos centrales entre enseñanza y aprendizaje. Elaboración propia

Aunando a las ideas expresadas en la tabla 1 las estrategias persiguen el cumplimiento de los objetivos que de una forma u otra se planifican en función de los diagnósticos iniciales, de las realidades inmediatas en las aulas de clase y todos aquellos contenidos que se suscitan y se notan con falencias a lo largo de las prácticas. Es decir, la relación docente – alumno se ve marcado porque hay un andamiaje, uno las imparte y otros las reciben. Las estrategias desde el punto de vista educativo se deben planificar para cada momento, donde inicia la interacción pedagógica. Porque la motivación y el

interés debe de estar presente para provocar que los estudiantes en el desarrollo de las acciones conozcan, analicen e interpreten lo que lean o escuchen, de esta manera se lograra un cierre en el aprendizaje significativo. Es decir, el docente indagará si los conocimientos o no quedaron o se es necesario la aplicación de otras estrategias que originen transformación en el pensamiento creativo.

A tales efectos en las aulas de clase deben generarse cambios, eso amonesta innovación, allí se coloca a prueba la creatividad no solo del docente sino también la de los estudiantes. Donde se visualice la imaginación en los procesos de transformación educativa en cualquier área del saber, ya que la interacción de aprender a prender y más por competencias debe ir de la mano con los avances innovadores que el proceso educativo se pueda estar gestando. Cuando se desarrollan las estrategias innovadoras se deben tener en cuenta, características individuales, objetivas y contenidas a vincular y desarrollar, recursos a utilizar, pertinencias, impacto que puedan tener los aprendizajes planificados y sobre la integración del entorno escolar.

Desatacando que las estrategias innovadoras permiten adaptarse a las necesidades existentes, se permiten las ideas, hay flexibilidad en las planificaciones, buscando siempre los horizontes modernos y totalmente actualizados. Tomando en consideración los estilos de aprendizaje, ya que de ellos dependen de que se dé lo significativo de la enseñanza, no solo contenido para los docentes sino también para cualquier miembro del contexto educativo. En aras de lograr las competencias en las distintas áreas, pero formando un ser en valores y preparado para las teorías y situaciones emergentes de la educación actual, sin dejar a un lado lo tradicional de la escuela.

Actividad Lúdica como estrategia innovadora

A través del tiempo la lúdica ha estado inmersa en el desarrollo integral del ser humano, entendiendo la misma desde su etimología derivada del *ludus* que significa no solamente juego, sino también entretenimiento, diversión, placer, emoción. Tal como lo expresa Jiménez, (2017) cuando define la lúdica como: “adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión”. (p.56). De acuerdo con lo expresado por el autor, la lúdica viene siendo un proceso que forma parte

del desarrollo humano donde involucra los aspectos psíquicos, culturales, biológicos y sociales.

Por tal motivo, hace referencia a las diferentes necesidades que manifiesta el hombre de sentir, reír, llorar, en fin, expresarse. A través de la lúdica se experimentan una serie de emociones, que despiertan la creatividad del individuo de manera espontánea, porque desde que el hombre nace siente la necesidad de relacionarse e interactuar con sus semejantes, eso implica la realización de múltiples actividades desde tempranas edades que llevan a un desarrollo integral-social. A su vez, Alcedo, (2018) define la lúdica como: "una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir, placer y valorar lo que acontece como un acto de satisfacción física, espiritual y mental". (p.87).

En concordancia con las ideas del autor, el ser humano todos los días aprende desde que observa cualquier situación, ya sea en el hogar o fuera de él, la lúdica permite adquirir conocimientos de una manera diferente. Desde el punto de vista cognitivo se puede inferir que tanto para el docente como para el estudiante permite que los procesos de enseñanza y de aprendizaje tengan una cara fuera de lo tradicional, de lo que se encierra muchas veces el acto pedagógico. Es una manera de sobreponer las barreras de la imaginación y hacer que las partes interesadas estén motivadas y sobre todo con pensamientos abiertos a otros horizontes que están obligados a innovar para encontrar resultados diferentes. Esto lo confirma Romero, (2018) al considerar que la lúdica permite "la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad donde se cruza el placer, el goce y la actividad creativa" (p.98)

Basado en las ideas anteriores, la educación en cualquier área del conocimiento debe mostrarse de manera libre y espontánea, es decir, tanto para el estudiante como para el docente se debe manifestar cómoda y sin ningún argumento que lleve a barreras u obstáculos. En líneas generales, se debe aprender de una forma que las informaciones fluyan y no se genere presión por obligatoriedad. Recordando que la lúdica no es juego solamente, pues está más ligado a las emociones y sensaciones que se producen en el ser humano con la realización de este y de cualquier otra actividad, es una forma de aprender donde se busca el engranaje de actividades académicas divertidas y que despejan el pensamiento humano.

Es por ello por lo que en las aulas de clase deben tomarse en consideración la utilización de actividades lúdicas, ya que son de gran provecho para el desarrollo del acto pedagógico. Al implementarlas se da la construcción de nuevos conocimientos, dando paso a la estimulación del pensamiento a través del sentido del humor en los estudiantes, preparándolos de manera diferente para recibir el aprendizaje. Es por ello por lo que Somoza, (2019) aporta que la lúdica es: “una herramienta básica para generar el acercamiento del estudiante al verdadero conocimiento y crear en ellos pautas de comportamiento” (p.112)

Sin duda alguna dentro y fuera de las aulas escolares, es decir, en los ambientes de enseñanza y aprendizaje, debe implementarse el uso de la lúdica a diario. En cada una de las asignaturas que el individuo cursa de acuerdo con las competencias y que están plasmadas desde el punto de vista curricular y obligatorio, su finalidad se traduce a crear ambientes agradables, donde se enseñe y se aprenda de manera divertida porque dichas actividades motivan al aprendizaje de los estudiantes.

Hoy día en las aulas de clase se amerita de docentes preparados e innovadores, que encaminen el proceso educacional a un sistema apto para dar respuestas a las necesidades que manifiestan en los ambientes escolares. En este sentido, incorporar el término lúdica y aplicarlo es de gran relevancia para promover nuevos espacios, al utilizar el método lúdico se propicia una participación donde se da paso a la curiosidad, se aumenta el interés por conocer, se fomenta la creatividad con prácticas de contenido más originales, pero a su vez no dejan de ser académicas e instructivas.

En este caso se vincula la lúdica como estrategias para la comprensión lectora, porque en la actualidad es una preocupación en las aulas de clase, no se comprende lo que se lee ni mucho menos lo que el docente profesa día a día. En cualquier contexto educativo amerita de transformación, de innovación, que promueva espacios no para el momento sino para la planificación de la vida escolar sino personal. En líneas generales se busca obtener espacios agradables donde los estudiantes tengan un accionar de conocer y expresarse para poder relacionarse con el medio que lo rodea, favoreciendo el desarrollo intelectual si no también el descubrimiento a nuevas capacidades creadoras para complementar su pleno desarrollo.

En edades tempranas desde la interacción que llevan los niños en el hogar se hace visible la relación con la lúdica, porque a través de actividades divertidas y emocionantes los mismos van formando normas, acatando instrucciones y van aprendiendo que todo proceso lleva una serie de orientaciones que van paso a paso y cumplen objetivos. En consecuencia, los individuos aprenden a resolver problemas, llegan a ser críticos, reflexivos, analíticos, integrales y sobre todo con una mente activa y sana. Desde el punto de vista educacional y vinculando a áreas del conocimiento específicas, se aprende disfrutando, porque se manifiesta creatividad y libertad y es teóricamente fundamental que el niño está feliz.

Siendo así, dentro del término lúdica se llegaría a que los docentes brindan las enseñanzas y provocan un aprendizaje lúdico, que viene siendo un método que tiene vigencia desde hace años, pero no se implementaba en las aulas de clase, no se le daba la importancia que es utilizar la lúdica vinculada a los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Se está claro, que la educación en las últimas décadas se ha modificado porque a diario se suman diferentes teorías, que vinculados al tema se busca la armonía y los espacios agradables esa es la finalidad, desatacando que se aplican en edades tempranas que van desde preescolar hasta grados primeros.

Lo que se debe estar claro es el rol que cumple el docente de mediador y orientador sin dejar a un lado la nueva directriz de tomar la lúdica como una estrategia innovadora a nivel educativo, allí nacerá la competitividad, el desarrollo de otras habilidades y se va a reforzar los constructos existentes. Al implementar la lúdica es fácil que se adapte cualquier estudiante porque se hace de manera voluntaria y espontánea, tomando en cuenta que debe haber concentración, cero tensiones, creatividad, estados de ánimo dispuestos y sobre todo incentiva el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.

Actividades lúdicas innovadoras para el fortalecimiento de la comprensión lectora

En concordancia con lo anterior, al hablar de actividades lúdicas en función del fortalecimiento de la comprensión lectora, se hace énfasis, a que la lectura es un proceso fundamental dentro de las instancias de la enseñanza y del aprendizaje que se da cada día en las aulas de clase. Por ello se hace necesario, mencionar algunas de ellas como lo es: realizar actividades con cuentos, que de una manera u otra permiten que fluya la

imaginación y la creatividad de contar sus propias experiencias o, por lo contrario, deje llevarse por el entorno y construya visiones de anhelos y sueños que se guardan a lo largo de los años.

Posteriormente, se han dejado a un lado, pero son esenciales el leer artículos, antes se leían directamente de un papel físico, ahora las tecnologías a través de los recursos digitales los puede consultar en los portales de internet. Al momento de leer artículos de periódicos o anuncios de revistas pueden realizar resúmenes con sus propias palabras, dando oportunidad a la imaginación y a lo que poco o mucho logran comprender, lo que se gana es nuevo vocabulario porque la lectura enriquece a medida que se practica.

Por lo que es necesario incluir en la investigación. Las herramientas digitales emergentes que permiten la construcción del conocimiento desde la mediación correcta en el aula de clase, aunque la inmersión de estas actividades lúdicas están en estado prematuro, puesto que la tecnología lleva acompañando a la comunidad en escasez de tiempo, es fundamental comprender como la misma ha llevado a las nuevas pedagogías a comprender en ellas diversas estrategias capaces de construir un lugar didáctico en el aula de clase para los estudiantes que se encuentra en directa proporción a la pragmática.

También los dibujos desde edades tempranas, cuando se lee o se escucha un cuento se pide la ilustración que es la traducción a lo que imagino o lo que en pocas palabras logro descifrar. Él deja volar lo que el lector se imagina desde la creatividad, el gusto por los olores, el panorama, pero lo hace el leer y comprender las ideas que plasma el autor, por ello es importante escribir con propósito para que el lector entienda, comprenda y traduzca la visión del texto. Seguidamente, se hacen actividades como escribir finales alternativos de los cuentos, que luego de conocerlos, es decir, a través de la lectura construyan el final que cada uno lo identifique o quisiera que pasara porque cada uno tiene ópticas distintas y une a los personajes de manera única y con base a los sentimientos que quiere expresar cada uno.

En concordancia con lo anterior, los juegos de destreza mental deben utilizarse porque a través de las preguntas y respuestas al estudiante se obliga a estar atentos a

las lecturas, lo que lleva a la comprensión eficaz de los objetivos propuestos. Seguidamente, el utilizar el análisis de las canciones favoritas, despierta en el estudiante interacción y se involucra más por leer y analizar lo que dice la canción para poder demostrar las competencias individuales, donde leyendo analizan y lo vinculan con el contexto inmediato, más que todo para las edades secundarias.

Las imágenes le permiten al estudiante relacionarlas y a partir de ello crean historias, y se les pide escribir y leer lo que cada imagen significa a partir de las secuencias que la presentan. Son múltiples las actividades que se pueden desarrollar en las aulas de clase, como ponerles títulos a los párrafos después de leerlos, ya que trabaja la concentración y la comprensión lectora, luego de leer el texto en voz alta se le pide al alumno que le coloque nombre a la historia. Las palabras llamadas Tabú, es una actividad lúdica para la comprensión lectora, que permite en describir una palabra de un texto determinado y que los demás puedan adivinar es tabú porque no se puede nombrar hasta que el misterio de descifrarla.

La lectura y su dicha comprensión dependen, de la práctica que todos los días se lleve a cabo leer y más lectura es lo que se necesita para que los estudiantes y un individuo desarrolle las capacidades de ir más allá de lo que se plasma en las lecturas. La función de la comprensión es interpretar las bases de un discurso, las actividades lúdicas dejan volar las ideas y clarifican las necesidades de pensamiento que consolidan el conocimiento que una palabra tiene con otra, es decir, leer para buscar afianzar los conocimientos que se tiene y se van a adquirir. De aquí, que, dentro de estas actividades lúdicas, se pretende abordar, en la presente investigación la proposición de algunas estrategias que funcionan a manera de indicador que pueden servir para el desarrollo de la comprensión lectora por estar relacionadas con el desarrollo evolutivo de los niños en esta etapa de la infancia, entre las cuales están: la dramatización y teatro, los títeres, la pantomima, los cuentos y las herramientas digitales

La dramatización y teatro

Por medio de las dramatizaciones y el teatro se permite crear personajes, diálogos, contenido, que concentran un mensaje a ser comprendido. Parafraseando a Salazar et.al (2022) refiere en el teatro y la dramatización en las primeras infancias el

Actuar o poner en escena una obra requiere que las infancias se preparen para ella, dese la lectura y la comprensión lo que van a actuar y si se hace por medio de escenas divertidas, alegres, entusiastas, placenteras, se facilita un clima de espontaneidad y confianza, manteniendo activa la comunicación con el cuerpo y la mente, aspectos relacionados con los procesos de comprensión lectora.

Los títeres

Parafraseando al docente Zeinali (2017) en su obra Los títeres como herramienta educativa para niños en edades infantiles, se presentan como una actividad lúdica para el desarrollo de la comprensión lectora por cuanto de manera divertida, alegre y feliz los niños pueden generar el manejo de estos mientras realizan movimientos detrás de un teatril para ser observado por un público al cual pueden narrar un mensaje utilizando textos de lecturas divertidas y amenas que estimulen la comprensión de un texto.

La pantomima

En este contexto, Gómez y Aravena (2023) presentan a la pantomima en este breve parafraseo como una actividad lúdica emocionante, placentera y divertida, que aporta en el desarrollo integral de las primeras infancias pues por medio de mímicas los niños producto de la lectura de un texto, el cual han comprendido deben transmitir el mensaje por medio de la expresión corporal, los gestos, las señas, sin utilizar la voz.

Cuentos

Esta actividad lúdica representa en el concepto del docente Rondón (2018) el cuanto como herramienta seleccionada por excelencia la favorita de los niños, pues por medio de personajes reales o ficticios se pueden contar o narrar eventos impresionantes que estimulan la creatividad, lo que directamente proporciona placer, emoción, alegría, entusiasmo logrando con esto el interés por descifrar y comprender lo que se lee.

Las herramientas digitales

Las herramientas digitales adquieren mayor relevancia en una era mediatizada donde la educación se encuentra estrechamente ligada con la adquisición de nuevas competencias digitales, así indicaron Marín et.al (2022) En cuanto La sociedad digital ha normalizado el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC),

impulsado por la pandemia. Sin embargo, persisten desigualdades en el acceso y desarrollo de competencias digitales, lo que genera una brecha digital con implicaciones futuras.

La infancia está cada vez más expuesta a la tecnología, influyendo en su desarrollo y aprendizaje. Por lo que es fundamental que las clases se adapten a las características evolutivas de los estudiantes y transformen la metodología pedagógica. Los docentes juegan un papel clave en orientar el uso adecuado de estos recursos para maximizar su potencial educativo.

Aspectos conceptuales

Dadas las explicaciones anteriores, es necesario sustentar con algunas teorías que marcan la importancia de la lúdica en los ambientes pedagógicos. En primera instancia, se trata de la teoría estructuralista del juego de Jean Piaget (1970), psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo. Sus estudios radican en el desarrollo cognitivo del niño desde tempranas edades, toma el aprendizaje como algo natural e innato de los seres humanos. Dicha teoría se destacó por mostrar las etapas evolutivas en cuatro períodos que se enmarcan desde la etapa sensoriomotor, preparatoria, las operaciones concretas y operaciones formales.

En dicha teoría, la meta principal es conseguir que el individuo sea capaz de hacer las cosas por sí mismo y no hacerlas en función de lo que hacen sus semejantes, anclado en la creatividad y en la innovación. Piaget fue considerado el padre de la epistemología genética y reconocido por el estudio de la infancia y el desarrollo de la inteligencia constructivista. La misma permite reconocer el proceso de como los niños desarrollan capacidades cognitivas de aprendizaje, a través de ella permite comprender los esquemas mentales que llevan a la maduración biológica y ambiental.

Para Piaget (1970) la lúdica se caracteriza por la asimilación de todos elementos de la realidad sin aceptar las limitaciones de su adaptación, porque todo es parte de la asimilación creativa y la respectiva imaginación. Después que el niño aprende a coger, agitar, arrojar, agarrar, el sujeto siente felicidad por aprenderlo y repite una y varias veces las acciones que lo llevan a nuevas conductas que dan nuevos esfuerzos de asimilación

y placer funcional educativo. Al modificar las etapas se desprende la acomodación sensoriomotora y se une el pensamiento simbólico que inicia en los dos años y se estima que se da hasta los cuatro años.

Lo que radica en la aparición de la ficción imaginaria y se convierte en el símbolo lúdico, es decir, el niño tiene algo establecido y comienza a imitarlo, lo que produce un salto evolutivo del plano sensoriomotor al pensamiento representativo. Inicia entonces la socialización donde los niños aprenden a integrarse a medida que van avanzando los años, los niños van incorporando al aprendizaje complejidades en el juego. Siguiendo con el orden de ideas, Piaget (1970) estructura los juegos en tres partes: juego sin carácter lúdico, juegos simbólicos y juegos con reglas tradicionales.

Cada uno de ellos se enmarcan con características individuales marcadas por los estadios de desarrollo evolutivo, es decir, a medida que crecen se van incrementando las potencialidades desde la formación de símbolos, las representaciones del campo perceptivo y las tradiciones trasmitidas de generación en generación. No cabe duda de que los niños asimilan mediante esquemas de acción vinculada a las realidades inmediatas porque viven y conviven con otros semejantes que se ven como la sociedad interactiva.

Por otra parte, se encuentran las ideas de Vygotsky quien fue psicólogo y epistemólogo creyente de la psicología del desarrollo, aporto con sus estudios la Teoría del juego (Vygotsky, 1978). Donde se sostiene que los niños mejoran su aprendizaje con la interacción social. La escuela es la educación formal, es la fuente de crecimiento y que los semejantes enseñan continuamente. Por ende, el juego representa un papel central como promotor del desarrollo mental, allí se plasma que el niño perfecciona sus constructos a través de la lúdica, porque el discente sin darse cuenta utiliza sus habilidades y potencialidades en el juego sin darse cuenta, lo que permite que el docente como orientador observe, analice y corrija o afiance conocimientos.

Frente a todos los acontecimientos que se dan el proceso educacional la teoría del juego mantiene que es el mejor camino para el desarrollo cultural, a través de este se amplía la zona de desarrollo próximo, que viene siendo la parte real cognitiva y la capacidad para resolver los problemas de manera independiente. Esta teoría permite

explorar, interpretar y ensayar diferentes roles sociales observados contribuyendo a la regulación de emociones, de esta forma, existen dos fases evolutivas del juego la primera de 2 a 3 años, donde se da lo real y lo simbólico, mientras la segunda de tres a seis años representa lo imitativo del mundo adulto.

Asume Vygotsky (1978) que todo aprendizaje que se genera en la escuela viene dado por lo que el niño ha experimentado en el hogar desde el punto de vista social, todo acontecimiento tiene una historia previa, hay acumulación de información que han suministrado el medio, hay aprendizaje por experiencia y lo convierte en aprendizaje significativo. Por tanto, el niño debe jugar, debe aprender jugando porque surge la necesidad de tener contacto con los demás, todo aspecto lúdico radica en la parte social, en el compartir, en sacar a relucir las competencias grupales y la ayuda mutua y no crear un individuo aislado y egocentrista.

A su vez se complementa con la Teoría de Groos (1898), que se suma que los juegos mediante las actividades lúdicas dan un papel relevante porque se desarrollan capacidades y habilidades que permiten que el niño se desenvuelva de manera libre y creativa a medida que evoluciona con los años, porque el jugar es una preparación para la vida. Al respecto, Martínez, (2019) asume que la lúdica en la educación se interpreta como: "la manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece, percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual y mental." (p.76). En concordancia con las ideas expuestas, la lúdica debe estar presente en los ambientes escolares y en todos los procesos educativos, pasando a ser una estrategia innovadora de aprendizaje que el docente utilice para enseñar de manera diferente y obtenga como resultado actuaciones libres y motivadas, cualquier área del conocimiento sale favorecida, porque se generan espacios sin tensión ni rutina a lo que en varias instituciones se dan como panoramas tradicionales, se busca entonces aulas modernas con disciplina pedagógica que resulten flexibles y apegadas a las transformaciones de la ciencia y la tecnología.

Tabla 1 Operacionalización de variables

Objetivo General: Generar un programa dirigido a los docentes de segundo grado del Colegio Técnico Distrital Paulo Freire, sustentado en la lúdica como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora					
Objetivos Específicos	Variables	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítem
Diagnosticar las actividades que están empleando los docentes en estudio para el fortalecimiento de la comprensión lectora.	Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Acciones que permiten el logro de capacidades y competencias.	Tradicionales	Lectura repetitiva Lectura silenciosa Lectura en voz alta Lectura grupal Lectura entre líneas	1 2 3 4 5
Identificar las actividades lúdicas que están empleando los docentes en estudio como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Actividades lúdicas para la comprensión lectora	Todo aquello que tiene afinidad con el juego, recreación y diversión	Innovadoras	Dramatización y teatro Títeres Pantomima Cuentos Herramientas digitales	6 7 8 9 10

Nota: Operacionalización de variables con base a los objetivos. Fuente: Elaboración propia

Bases Legales

Toda investigación cumple con una serie de aspectos educativos y legales que soportan las realidades existentes en las instituciones educativas, se inclinan a los deberes y derechos que como ciudadanos deben cumplir para obtener efectos sociales con beneficio al crecimiento no solo individual sino colectivo. Siendo así, la Constitución Política de Colombia (1991). Citando en los Artículos 27 y 67, así mismos la Ley 115 (1994), en su Artículo 5, 21 y 22. Cada uno de estos artículos contempla el área de la educación donde establece la formación obligatoria y la necesidad de integrar el área de la lengua como área de conocimiento y para el desarrollo integral del ciudadano

colombiano, puesto que las mismas son de suma relevancia y es la única que sostiene que un ser con estudio es completo, holístico y transformadora.

Según el Artículo 27 de la Constitución Política de Colombia (1991) y parafraseando el mismo, establece la educación como un derecho de todo ciudadano, otorgando a los centros educativos la articulación de métodos de enseñanza con el fin de mejorar la práctica pedagógica, ofreciendo formación de calidad integrando nuevas metodologías para el proceso educativo y herramientas tecnológicas que valoren además de los procesos de enseñanza y aprendizaje la investigación.

También el Artículo 67 la Constitución Política de Colombia (1991), estipula el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica, los bienes y valores de la cultura, la comprensión crítica de la misma, así como la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, con el fin de formar estudiantes colombianos para el respeto a los derechos humanos, la paz, para la recreación y mejoramiento cultural, científico-tecnológico y para la protección del ambiente, en líneas generales, sustentan el desarrollo competitivo del ciudadano enfocado en diferentes espacios pero capacitado para desenvolverse ante cualquier situación.

Con respecto a la Ley 115 (1994), en su Artículo 5, donde se fundamenta las finalidades de la educación, y el Artículo 21 y 22 donde se establece los objetivos de la educación básica, primaria y secundaria. En ellos se precisa la importancia de que los estudiantes desarrollen las habilidades comunicativas básicas (leer, escribir, comprender, escuchar y hablar). Esto contempla también los discursos orales y escritos, así como la comprensión de textos, siendo estos el fundamento legal de la presente investigación

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), son un conjunto de saberes y habilidades fundamentales que dan la oportunidad de orientar a la comunidad educativa acerca de lo que se espera que cada niño aprenda cuando termine un grado. Los DBA son un apoyo para el desarrollo de las propuestas curriculares que pueden ser articuladas con los enfoques, metodologías, estrategias y contextos definidos en cada establecimiento educativo

Sin duda alguna la sociedad es muy compleja y sobre todo heterogénea donde la actuación del individuo juega un papel único e irrepetible, las instituciones educativas deben vigilar el cumplimiento de los deberes y derechos, mediante la utilización de las leyes y normas que rigen la nación, no solo en nuestro país, el individuo se rige bajo parámetros que van ligados con la educación y su respectiva importancia, más aún los roles que cumplen los padres, representantes, estudiantes, maestros y en sí la comunidad en general que forma parte de la tríada institucional, que hoy día se transforma frente a los avances de la ciencia y la tecnología.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza de la Investigación

Para la generación del entramado metodológico que sentó las bases de rigurosidad científica con relación a los protocolos exigidos por el método científico, se parte por anunciar que el paradigma asumido fue el positivista, en coherencia paradigmática con el enfoque cuantitativo que garantizó el privilegio del dato como punto de partida para la argumentación y el análisis del objeto de estudio apoyándose en los argumentos de Landeau (2018) cuando sostiene que: “los estudios cuantitativos se dedican a mostrar el sentido y lo predominante en cuanto a las acciones, con el objeto de comprender ampliamente los aspectos más importantes del problema que se trate” (p.60). De este modo, fue por medio del método deductivo que se extrajo las conclusiones, en respeto a las proposiciones planteadas de manera general.

En lo concerniente a los tipos de investigación se ocupó la siguiente clasificación, de acuerdo con la obtención de datos, la cual fue tomada en cuenta por su relevancia en la investigación, así la pertinencia de la investigación de campo fue asumida en concordancia con lo expuesto por Palella y Martins (2011). Al indicar que: “La investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables” (p.97). Pues por medio de este tipo de investigación se llegó a los análisis sistemáticos y presencial de la realidad, de tal manera que se puedan hacer descripciones, interpretaciones, para poder entender la naturaleza y los factores constituyentes, de igual forma contribuyó con la explicación objetiva de causas, efectos y predecir su ocurrencia haciendo uso de métodos característicos del paradigma.

Para tales fines, los datos que se recolectaron para el desarrollo de esta fueron obtenidos directamente del Colegio Técnico Distrital Paulo Freire, institución educativa distrital ubicada en Bogotá, ubicada en la zona Sur, localidad de Usme, con una comunidad educativa de más de 300 estudiantes con una metodología centralizada conforme la página oficial del colegio en “educación a través de modelos que incluyen

educación tradicional, preescolar escolarizado y aceleración del aprendizaje” Col.Paulo Freire (2012)

Por lo tanto, según el nivel de investigación, el cual refiere al grado de profundidad con que se aborda un objeto o fenómeno. El tipo de investigación realizado determinó los niveles de precisión. Así pues, el nivel de investigación establece hasta qué punto se llevará a cabo el estudio del tema o problema planteado. Tomando en cuenta esto, se conocieron los niveles en el cual se basó todo el estudio.

Para efectos de esta investigación, se enmarcó en una investigación descriptiva, puesto que para Landeau, (2013) señala que en el nivel descriptivo “el propósito es el de interpretar realidades de hecho. Incluye descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos” (p.102). Un nivel descriptivo consiste en la caracterización de un hecho, este igualmente describe fenómenos sociales o clínicos en una circunstancia temporal y geográfica determinada. Por lo anteriormente expuesto, la presente investigación se dio de manera descriptiva, ya que se aplicaron estudios observacionales directos y se analizaron juntamente con una interpretación y evaluación, que tenía por objeto proponer la lúdica como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Según Palella y Martins (2011). “Se entiende como el modelo de investigación que se adopte para ejecutarla” (p.106). Existen distintos modelos para investigar la realidad social, en cuanto al modelo de investigación científico, este permitió definir la manera o la forma en que se llevó a cabo la investigación del problema, es decir, como se elaboró todo el desarrollo de la investigación. Esta investigación se propuso bajo un modelo de proyecto factible con validación de la propuesta sustentado en lo expuesto en el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y tesis Doctorales (2016). Cuando expone que el mismo: “Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problema, requerimiento o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p. 22)

Esto indica que un proyecto factible establece un modelo operativo realizable con la intención de proporcionar posibles soluciones a un problema o también alguna necesidad en específica. Es importante señalar que para llevar a cabo un proyecto

factible se debe realizar un estudio previo, posteriormente plantear y fundamentar con basamentos teóricos y establecer los procedimientos metodológicos para la propuesta a elaborar. De modo que, la presente investigación estará situada en un proyecto factible con validación, debido a que la propuesta a generarse en la presente investigación persigue garantizar su carácter viable y ejecutable.

Fases de la Investigación.

Para la presente investigación que se desarrolló bajo la modalidad de proyecto factible, puesto que el estudio de este propuso un modelo operativo el cual responde a la viabilidad de solución de conflictos a nivel escolar reconociendo que el modelo de pensamiento asociado a la metodología de investigación se encuentra estrechamente ligado al modelo tradicional, esta necesidad surgió de las instituciones al buscar medios viables y sostenibles que respondan a la incógnita ¿cómo lograr que los estudiantes aprendan de manera efectiva?.

Haciendo del aula un espacio de aprendizaje desde modelos de pensamiento acordes al desarrollo integral de los estudiantes, ocupando el juego como una herramienta poderosa que involucra el aprendizaje, la cognición y la relación con otros sujetos en la educación. Para lograr la validación de la propuesta, se retoma la definición del autor Gómez (citado por Martínez et. al, 2020) el cual se apegará a las fases o etapas tituladas Fases de investigación, para la presente investigación tendremos en cuenta las siguientes: "(1) Diagnóstico, (2) factibilidad, (3) diseño". A continuación, se hace referencia para la comprensión de cada una.

1. Fase de Diagnóstico: Sobre la base de la detección de la problemática, es menester reconocer que el diagnóstico responde a una necesidad primaria de conocer el contexto de la investigación por lo tanto hace énfasis en la obtención, recolección y procesamiento de los datos.

2. Fase de Factibilidad: Define los recursos materiales, técnicos, humanos, para el diseño, la ejecución y evaluación de la propuesta. Ya sean tangibles o intangibles, reconoce el valor cuantitativo de los elementos relacionados con el objeto de

investigación y se encuentra estrechamente relacionado con la validez por lo que hace énfasis en la viabilidad de esta.

3. Fase de Diseño: Plantea a nivel teórico procedimientos tanto metodológicos como de recursos humanos y materiales y muy importante, hace énfasis en las actividades. Por lo que esta sección reconoce la necesidad de la construcción de acciones propias de las fases previas de la investigación para construir de esta manera los modelos necesarios para la construcción de propuestas ante la detección de problemáticas.

Población y Muestra

Todo proceso en educación debe ejecutarse por medio de la planificación de los sujetos expuestos a observación y la muestra para poder enmarcarse en el método científico, lo cual permitió seleccionar la población que, según Arias, (2006), manifiesta: “conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan” (p.49); de tal manera, el conjunto a estudiar estuvo conformado por 22 docentes, los cuales laboran en la institución Colegio Técnico Distrital Paulo Freire, específicamente en la básica primaria de primero a quinto de los dos turnos.

Esta muestra de la selección tuvo por sentido comprender las dinámicas en contexto que se llevan a cabo en el aula de clase y que facilitan el conocimiento en cuanto permiten diagnosticar las dinámicas al interior del aula de clase y conocer por medio de la muestra la factibilidad del desarrollo de una propuesta que responda a las necesidades de la comunidad educativa.

Tabla 2. Docentes de la institución

Nombre de la Institución	N.º de Docentes de básica primaria
Colegio Distrital Paulo Freire De primero a quinto grado de los dos turnos.	22
Total	22

Fuente: Primera fase de diagnóstico, reconocer la población y la muestra. Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la muestra, Gabaldón, (2013), la define como: “Todos los elementos de la población que tienen la misma probabilidad de ser extraídos y presentar características que la hacen representativa de esa población” (p.128). Debido a lo anterior, y por tratarse de una población relativamente pequeña, se recurrió al tipo de población censo, tomando en cuenta la misma población. La misma es definida por Tamayo (2004), así: “Cuando son tomados todos los sujetos de la población para integrar la respectiva muestra” (p.118); de acuerdo con lo planteado se tomó toda la población por ser muy pequeña.

Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos

Para el desarrollo del presente estudio se hizo empleo de la técnica de la encuesta a la población piloto seleccionada cuidadosamente para la investigación, los cuales aportaron a la investigación en cuanto la viabilidad del instrumento y cumplen características similares a la población objeto desde su experiencia, su inmersión y correlación con los estudiantes a los que se les va a presentar las actividades lúdicas. Para ello se construyó un cuestionario tipo Likert, se sometió al juicio de expertos y finalmente se extrajo el coeficiente de Cronbach el cual permite cuantificar la viabilidad de un cuestionario.

Encuesta Tipo Likert

La encuesta propuesta para la recolección de datos cuantitativos es descrita por Arias (2006) como “distintas formas de obtener los datos” (p.45); para ello se elaboró un instrumento, el cuestionario. Según Hernández, Fernández y Baptista (2007), para lo cual se recabarán los datos a través de la aplicación de un instrumento denominado cuestionario, construido sobre el escalamiento tipo Likert para medir frecuencia, dirigido a los docentes de la institución Colegio Distrital Paulo Freire con una serie de ítems relacionadas con los indicadores. De acuerdo con lo planteado Hernández, Fernández y Baptista (2007), expresan que esta es: “Un conjunto de ítems presentado en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se administran” (p.263). En este sentido, cada muestra exteriorizó su opinión seleccionando la alternativa del instrumento que se aplicó presentado en la escala.

Para hacer posible la recolección de los datos requeridos se utilizó la técnica de la encuesta que según para la medición o recolección de los datos en la investigación se dispone de diversos tipos de instrumentos, donde el cuestionario “tal vez sea el instrumento más utilizado para recolectar los datos, consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”. (p.309).

De acuerdo con lo expuesto por los autores, existen múltiples razones para escoger este tipo de instrumento, como ocurrió en la presente investigación, entre las que mencionan la facilidad para su elaboración, se puede trabajar con grandes volúmenes de datos, mayor conocimiento en su manejo, administración, codificación, obtención de los datos y realización de los análisis apropiados.

Para comprender la pertinencia del uso del coeficiente de Cronbach, la encuesta se elaboró a través de 12 ítems, cada uno responde a una necesidad de operacionalización de las variables que corresponden a; lectura repetitiva, lectura silenciosa, lectura en voz alta, lectura grupal y lectura entre líneas; para la operacionalización del ítem correspondiente a las actividades innovadoras para la comprensión lectora, encontramos; dramatización y teatro, pantomima, cuentos y herramientas digitales.

Finalmente, para la creación de la categoría correspondiente a la fase de investigación de diseño encontramos planificación y capacitación. Estas categorías permitieron la construcción del modelo de encuesta tipo Likert, este instrumento fue pertinente, puesto que el proyecto de investigación se encuentra sujeta una postura positivista, la cual permite recolectar información cuantitativa de una amplia gama de datos de manera eficaz a través de sus ítems previamente analizados en la presente tabla.

Tabla 3 Modelo de encuesta tipo Likert

Modelo de encuesta Tipo Likert			
Variables	Ítems	Pregunta	
Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Lectura repetitiva Lectura silenciosa Lectura en voz alta Lectura grupal Lectura entre líneas	1. Como docente, utilizó la lectura repetitiva, a modo de estrategia para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. 2. En las clases, se fomenta la lectura silenciosa como una práctica regular para fortalecer la comprensión de los textos. 3. El docente promueven la lectura en voz alta como una estrategia clave para mejorar la comprensión lectora entre los estudiantes. 4. La lectura grupal se utiliza regularmente en el aula como una herramienta para desarrollar habilidades de comprensión lectora 5. Se incentiva a los estudiantes a realizar lecturas entre líneas para profundizar en la interpretación de los textos.	
Actividades lúdicas para la comprensión lectora	Dramatización y teatro títeres Pantomima Cuentos Herramientas digitales	6. Las planificaciones diarias de las clases incorporan herramientas de dramatización y teatro como estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. 7. He ocupado el uso de títeres, marionetas o personificaciones; en las clases como una forma lúdica para que el estudiante comprenda la lectura. 8. La utilización de la pantomima es una herramienta útil en las clases para que el estudiante despierte interés en la actividad propuesta 9. El uso de cuentos en un contexto lúdico se emplea como un medio de interacción donde el estudiante es creativo, propositivo e ingenioso 10. La utilización de herramientas digitales en el aula, se convierten en herramientas que median la	

		educación de los estudiantes y les permite desarrollar su potencial en el aula de clase
Factibilidad	Planificación	11. Los recursos disponibles en mi institución, son suficientes para la adecuada planificación de un programa basado en actividades lúdicas, para fortalecer la comprensión lectora.
	Capacitación	12. Existe una capacitación adecuada para los docentes, en mi institución, que les permita implementar un programa sustentado en actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora.

Nota: El modelo inicial de la encuesta tipo Likert. Fuente: Elaboración propia

Cada docente tuvo una previa presentación introductoria al instrumento en donde se presento los objetivos centrales, justificación y la metodología que se ocupó para recolectar diversos datos, donde el grupo de docentes tuvo un promedio de 45 minutos que permitió realizar la encuesta en el aula de sistemas, a su vez también dialogar con sus pares cuales eran esas posturas que asociaban o conflictuaban al respecto.

Validez del instrumento

Seguidamente, se pasará a validar los instrumentos, los cuales según Hernández, Fernández y Baptista (2007) consisten en “la confianza en los resultados o la forma de lograr un experimento verdadero”. (p. 169) Por ello, en la presente investigación, la validación de los instrumentos estuvo dada por medio de la necesidad de alineación a los objetivos de la investigación, que pretenden: diagnosticar las actividades tradicionales que están empleando los docentes en estudio para el fortalecimiento de la comprensión lectora, identificar las actividades lúdicas que están empleando los docentes en estudio como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora, establecer la factibilidad de proponer un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora, diseñar un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Siendo el tipo de investigación un modelo de investigación cuantitativo, bajo la necesidad de paradigma positivista, se requiere la medida del Alpha Cronbach, este es un coeficiente implementado por el psicólogo Cronbach (1951) el mismo se ocupa para

validar los instrumentos de recolección de datos, el mismo refiere de 0 a 1, hacia cero no existe consistencia interna y hacia 1 es consistente, por lo que es necesario que esté entre 0.6 a 1 para comprobar su factibilidad.

Uso del Alpha de Cronbach

Para abordar la confiabilidad del instrumento, que se refiere a la seguridad y certeza de que el instrumento produce resultados consistentes y precisos, se llevó a cabo un procedimiento específico que incluyó la realización de una prueba piloto. Esta prueba piloto no se aplicó a la muestra final del estudio, sino a una muestra diferente que posea características similares a la población objetivo.

De esta manera, se garantiza que el grupo seleccionado tenga contextos y condiciones comparables a los docentes que se estaban estudiando, pero sin formar parte de la muestra definitiva, este concepto se desarrollará más adelante en profundidad. Una vez aplicada la prueba piloto, se realizó un análisis estadístico detallado, utilizando el coeficiente de Cronbach, para determinar el grado de confiabilidad del instrumento y asegurar que cumple con los estándares necesarios para su aplicación en la investigación principal.

Para lograr la aplicación del instrumento, se crea el mismo bajo la aplicación de una encuesta tipo Likert a un grupo de muestra Piloto como se especificó anteriormente, para luego someterlo a un análisis estadístico, el mismo se ocupa bajo la técnica del Coeficiente de Cronbach este cumple la función de mostrar la consistencia interna del instrumento, el indicador que ocupamos permite medir la confiabilidad por medio del coeficiente que determina cada uno de los ítems del instrumento, así el mismo, logra variar entre 0 y 1, donde el valor más cercano a 1 indica una alta confiabilidad interna del instrumento y permite, en términos generales, garantizó la pertinencia de aplicación en el proyecto.

La ecuación que vamos a ocupar comprendió el número de ítems, la varianza de los ítems y la sumatoria de la varianza total; así mismo compone una parte de fracción, la cual ubica el número de ítems, conforme el número de ítems aumenta, este ajuste se vuelve inversamente proporcional y su ajuste se vuelve menos significativo, a su vez relaciona una sumatoria de varianza por cada ítem individual, para así, poder relacionar

esta fracción que compara la varianza total de las respuestas individuales con la varianza total de las respuestas agregadas, que en el caso particular comprende 12 ítems. Esta relación varía conforme su proximidad a 1, así mismo significa que las respuestas individuales varían tanto como las respuestas agregadas, indicando menor consistencia. Al restar esta relación de 1 obtenemos la medida contribuyendo a la respuesta individual

Finalmente, multiplicamos el final por la fracción (-1) para que el ajuste del coeficiente sea correlacionado con el número de ítems, la misma se ve expresa de la siguiente manera

Figura 2. Ecuación del Alpha de Cronbach

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \times \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Nota: ecuación ocupada para extraer la confiabilidad. Fuente: Cronbach

Al aplicarse la muestra piloto, el grupo poblacional se extendió a 25 sujetos, lo cual ni implicó un retroceso al momento de cuantificar datos, sino permitió comprender mayor rango de diversidad al momento de practicar la encuesta, a continuación, se presenta el recopilatorio de respuestas extraída de la tabla Excel propuesta por el documento que se presentó asociado a la encuesta.

Figura 3. Resultados de la encuesta Piloto

Id	A manera de diagno	En la Identificación	Al momento de est	Al momento de est								
1	Siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas veces	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Casi nunca	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas veces
2	Algunas veces	Siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre	Siempre	Algunas veces	Nunca
3	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca
4	Algunas veces	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Casi nunca
5	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca
6	Siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas veces	Siempre	Siempre	Algunas veces	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
7	Casi nunca	Algunas veces	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	Casi siempre	Casi siempre
8	Casi siempre	Algunas veces	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca
9	Casi nunca	Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
10	Casi siempre	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces
11	Casi siempre	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Casi siempre	Siempre	Casi nunca	Algunas veces	Casi nunca
12	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Siempre
13	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
14	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces
15	Siempre	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas veces	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
16	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
17	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
18	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
19	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
20	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
21	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
22	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
23	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
24	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
25	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre

Nota: Recopilación de datos de la encuesta piloto. Fuente: Elaboración propia

El mismo fue sometido a una cuantificación de resultados que comprende unos cualificadores dividido en 5 donde (1) es Nunca, (2) es Casi nunca, (3) es Algunas veces, (4) es Casi siempre y (5) es siempre. Estas se presentan a los docentes y facilitaron la comprensión cuantificada y valorativa para la encuesta tipo Likert Dando por resultado la siguiente tabla de información, esta nueva relación se agrega su varianza por ítems y la totalidad de esta.

Figura 4. Resultados cuantificados en la encuesta Piloto

Id	Columna1	Columna2	Columna3	Columna4	Columna5	Columna6	Columna7	Columna8	Columna9	Columna10	Columna11	Columna12	TOTAL
1	5	4	5	3	4	3	3	2	4	5	4	3	45
2	3	5	5	4	3	1	3	4	5	5	3	1	42
3	2	4	4	4	4	4	3	5	5	2	2	2	39
4	3	3	4	4	5	2	3	2	4	4	3	3	38
5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	2	2	51
6	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	51
7	2	3	5	4	2	3	3	5	5	3	5	4	42
8	4	3	4	3	2	2	2	5	3	4	2	2	34
9	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	40
10	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	3	3	44
11	4	3	4	3	4	3	3	4	5	5	2	3	43
12	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	55
13	5	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	52
14	5	4	4	5	5	4	3	3	3	3	4	3	46
15	5	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	45
16	5	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	5	51
17	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	53
18	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	49
19	5	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	1	32
20	5	3	5	5	4	3	3	4	4	2	1	1	40
21	4	4	3	5	4	5	3	4	4	5	1	1	43
22	5	3	5	5	3	5	3	2	5	4	3	2	45
23	5	4	4	5	3	5	3	5	5	5	3	1	48
24	5	3	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	50
25	5	4	3	5	4	4	5	3	4	3	4	4	48
varianza	1,0976	0,5504	0,5024	0,5344	0,7456	1,1424	0,72	1,1264	0,7936	0,7744	1,1744	1,84	33,3184

Nota: Recopilación de datos de la encuesta piloto. Fuente: Elaboración propia

Una vez aplicados los cuestionarios a la muestra seleccionada, se procedió a la elaboración de una matriz de datos donde se transcribió las alternativas de respuesta emitidas por los sujetos en cada uno de los ítems, las cuales serán codificadas mediante

el coeficiente de Cronbach presentado previamente reconociendo las siguientes variables.

$$\begin{aligned}k &= 12 \text{ (número de ítems)} \\v_1 &= 11.0016 \text{ (varianza promedio de los ítems)} \\v_2 &= 33.3184 \text{ (varianza total)}\end{aligned}$$

Por lo que primero calculamos el coeficiente como indica la ecuación.

Figura 5 Ecuación con sus variables

$$\frac{k}{k-1} = \frac{12}{12-1} = \frac{12}{11} \approx 1.0909$$

Nota: ecuación de variable. Fuente: elaboración propia

Ahora calculamos la proporción de la suma de varianzas de los ítems sobre la varianza total:

Figura 6. Ecuación con sus variables

$$\frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_{\text{total}}^2} = \frac{v_1}{v_2} = \frac{11.0016}{33.3184} \approx 0.3301$$

Nota: ecuación de variable. Fuente: Elaboración propia

Multiplicamos el resultado por el coeficiente de ajuste calculado en el paso 1 y multiplicamos para dar por resultado el Alpha de Cronbach:

Figura 7. Multiplicación final de Alpha de Cronbach

$$\alpha = 1.0909 \times 0.6699 \approx 0.7307$$

Nota: ecuación de variable. Fuente: Elaboración propia

De igual manera, el análisis e interpretación de estos cuadros estadísticos se realizó como base en los resultados según lo descrito en cada ítem. Para la interpretación se tomó en cuenta las respuestas; por cuanto, dependiendo de su condición, permitió determinar la necesidad de la propuesta. Así mismo, el análisis se realizó indicador por indicador representado en cuadros estadísticos a través de frecuencias simples y porcentajes, se hizo para cada dimensión y de esta manera se sistematizó el proceso para describir el significado de cada una de las respuestas dadas a los ítems formulados en el instrumento que se aplicó los sujetos de la población

Juicio de expertos

De igual forma, la validación de los instrumentos se llevó a cabo mediante la evaluación de expertos altamente calificados, quienes cuentan con títulos de Maestría o Doctorado en las áreas de competencia relacionadas. A estos especialistas se les entregaron los instrumentos de recolección de datos, la operacionalización de las variables y los objetivos del estudio para su análisis detallado. Tras su revisión, se incluyeron dichos documentos como anexos (ver anexos A-1, A-2, A-3). Este proceso permitió determinar la pertinencia, actualidad, relevancia y coherencia del contenido, asegurando que los instrumentos estuvieran alineados con los objetivos generales de la investigación. Con base en las recomendaciones proporcionadas por los expertos, se realizaron las modificaciones necesarias para optimizar la calidad del instrumento.

El análisis posterior implicó la aplicación del instrumento a una muestra piloto, seleccionada por poseer características similares a las de la muestra objetivo. Los datos recolectados en esta fase preliminar fueron sometidos a un análisis estadístico utilizando el coeficiente de Cronbach para evaluar la consistencia interna de cada dimensión o variable medida. Al obtener un coeficiente superior a 0.70, se concluyó que el

instrumento posee un alto nivel de consistencia y confiabilidad, lo que garantiza la solidez y precisión de los resultados obtenidos.

Asimismo, este enfoque aseguró la Validez del instrumento y corroboró la calidad de los datos recopilados. Los hallazgos respaldan la validez del estudio, fortaleciendo su credibilidad y aportando confianza en las conclusiones derivadas de la investigación.

CAPÍTULO IV

Resultados de la investigación

Posterior al conocimiento de las variables extraídas en la metodología, se estableció la obtención de resultados y las conclusiones; con relación a la misma, los objetos planteados en la investigación, determinados por García y Gil (1994)

Obtener resultados implica, ensamblar de nuevo los elementos ya diferenciados en el proceso analítico para reconstruir un todo estructurado y significativo. Los resultados se obtienen de acuerdo con la contextualización de los datos. Así, los procesos, las relaciones, los sistemas, las opiniones presentes en los datos pueden ser referidos al marco cultural en el que se han generado, de suerte que lo que se describe, interpreta, verifica o evalúa forma parte de un todo más comprensivo que da unidad al conjunto de elementos considerados en el análisis. (p. 198).

Conforme esta obtención de resultados, se elaboró la propuesta pedagógica hacia un proyecto curricular fundamentado en las actividades lúdicas, los cuales representaron una lectura comprensiva de resultados que conducen a la creación y explicación de las afirmaciones establecidas en los ítems, el planteamiento de las problemáticas y cuestiones de desarrollo en nuevos conceptos que pertenecen a la calidad de innovación inmersa en el proyecto y la redefinición de conceptos existentes siendo la base cimentar en la innovación de nuevas pedagogías especializadas en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

El proceso investigativo que conforma la arquitectura de la práctica, concepto enunciado por Sckatzi (2002) permite la creación del acto pedagógico a partir de la estructura de hechos y relaciones vivientes en el aula, por lo que asume un abordaje metodológico sustentado desde el paradigma positivista, misma que cuantifica las interacciones significativas que abarcan los objetos formativos; con un enfoque cuantitativo, que permitió la construcción de saberes que sustenten la práctica teórica a partir de la recopilación de saberes y experiencias significativas en el aula respetando el

método deductivo, con un diseño no experimental, inscrito en los estudios de campo, de carácter descriptivo y modalidad de proyecto factible validado.

Conforme la naturaleza investigativa propuesta por el proyecto de investigación, en cuanto fundamenta sus bases en el paradigma positivista, para lograr comprender la comprensión lectora como un medio de acción y relación en cada sesión educativa, la cual ocupa la lúdica como un medio de materialización dinámico que permitió comprender de mejor manera la formación y que el estudiante aprenda desde la lúdica, un modelo factible para los pensadores de la sociedad contemporánea

Las fases metodológicas propuestas permitieron dar luces en los espacios del aula de clase, las cuales posibilitaron comprender el proceso de planificación y orientación del estudio sobre las fases fundamentales que se cimentó en la interpretación de la realidad circundante los cuales consistieron, en un primero momento la identificación del escenario, el cual comprende las realidades del Colegio Técnico Distrital Paulo Freire.

La segunda fase comprende el paradigma de investigación cuantitativa, el cual ocupó el instrumento de Encuesta a los 22 docentes los cuales fueron intervenidos a partir de la creación de una encuesta tipo Likert estos permitieron dar cuenta de la factibilidad de la lúdica como una herramienta innovadora en el fortalecimiento de la comprensión lectora. Finalmente, se permite la agrupación y documentos recopilados con el objetivo de identificación, síntesis y análisis de la información.

Basado en el presente contexto presentado, los resultados obtenidos se concibieron a través de la investigación exhaustiva y el análisis de datos propio de las herramientas propuestas para la recolección y análisis de datos. Bajo los resultados alcanzados se dio vía estricta en armonía con los objetivos específicos que orientan el proyecto hacia la determinación del fortalecimiento de comprensión lectora a través de la lúdica.

Siendo así, el primer objetivo específico diagnostica las actividades tradicionales que están empleando los docentes en estudio para el fortalecimiento de la comprensión lectora. El segundo objetivo permite identificar las actividades lúdicas que están

empleando los docentes en estudio como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Finalmente, el tercer objetivo establece la factibilidad de proponer un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Para el análisis de resultados propuestos por el primer objetivo, se realizó una encuesta tipo Likert el cual fue sometido posteriormente al Alpha de Cronbach, mismo que permitió la amplitud en cuanto al nivel de Validez, por lo que es correcto afirmar que numerosos docentes consideran que la práctica docente debe innovarse sin perder algunas prácticas de la educación tradicional que facilita la comprensión de algunos contenidos y suelen ser eficaces al momento de construir las temáticas en el aula de clase haciendo de la misma un escenario integro para los estudiantes, esto no implica que la transición sea desechada por completo, puesto que la variabilidad de los ítems demuestra que gran parte de la comunidad académica considera que la transición a nuevas propuestas de educación, bajo la concepción de la lúdica, por otro lado, la competencia aplicada de la lúdica en la comprensión lectora, finalmente las dificultades que nacen de la práctica educativa y como la lúdica contribuye al aprendizaje significativo.

Por lo que la encuesta permitió centra el interés, en la necesidad de la aplicación y la concepción del espacio bajo la necesidad de la construcción del bagaje conceptual, para ello se recopilaron las respuestas de los docentes del colegio, instrumento que facilitó, reconocer la concepción de la lúdica en el aula y como los mismos la aplican conforme las necesidades del contexto, por otro lado, hablamos de las habilidades que fortalece la lúdica, en donde gran parte de la comunidad acertó en comunicar que son ineficientes, en cuanto deben fortalecerse herramientas que faciliten lo valorativo y lo afectivo y finalmente reconocemos las debilidades que nacen en el aula, entre los cuales aparece la ineficiente gestión de recursos o en algunos momentos casi nula, por lo que la transición a la innovación es un paso paulatino y dejen complementarse con la innovación fortalecerse gracias a la lúdica. Los docentes que fueron censados cumplen con la población muestra, los cuales respondieron las afirmaciones, con base a las necesidades del presente proyecto de investigación.

Respecto a la Lúdica como fortalecimiento de la comprensión lectora, los maestros Encuestados conciben la experiencia de esta bajo la diversidad de prácticas multidisciplinar que es extrínseca a cualquier área del conocimiento, puesto que la lectura cohabita en todas las experiencias de carácter social, cultural y permite integrar y actuar al interior del saber académico.

Por lo que el desarrollo del segundo objetivo que da cuenta de las actividades lúdicas que emplean los docentes, se demostró que en amplia medida la comunidad carece de recursos por lo que muchas prácticas se realizan de manera tradicional, son muy pocos los censados que deciden dar el salto a nuevas tecnologías y muchos de ellos hacen parte de la minoría de los encuestados, por lo que la creación de la innovación hacia el programa desarrollado con actividades lúdicas para la compresión lectora, tuvo por objetivo cerrar la brecha entre la educación tradicional y las nuevas tecnologías, estas permiten un contenido audiovisual atractivo y acorde que permite al estudiante interactuar de manera efectiva con entornos multiculturales y globales, puesto que el censo comprende la necesidad de innovar, pero adolece de herramientas factibles y eficientes para hacerlo.

Esta prueba de programa lúdico es pionera en cuanto permite prácticas pedagógicas asertivas y comprometidas con el contexto actual de los estudiantes, que, como los maestros, también se encuentran en la transición de lo físico a lo digital, esto no implica que lo físico termine por ser obsoleto, sino que se convierte en un gran aliado en cuanto cimento las bases para una educación de calidad.

Resultados de la encuesta tipo Likert

En el presente acápite, se presenta ampliar la información, reconociendo la información específica de cada afirmación por lo que se expone resultados obtenidos a través de la encuesta, resultados alcanzados en concordancia con los objetivos específicos delineados bajo la necesidad de recolectar información meticulosamente recopilada mediante las técnicas e instrumentos implementados durante la realización de la investigación

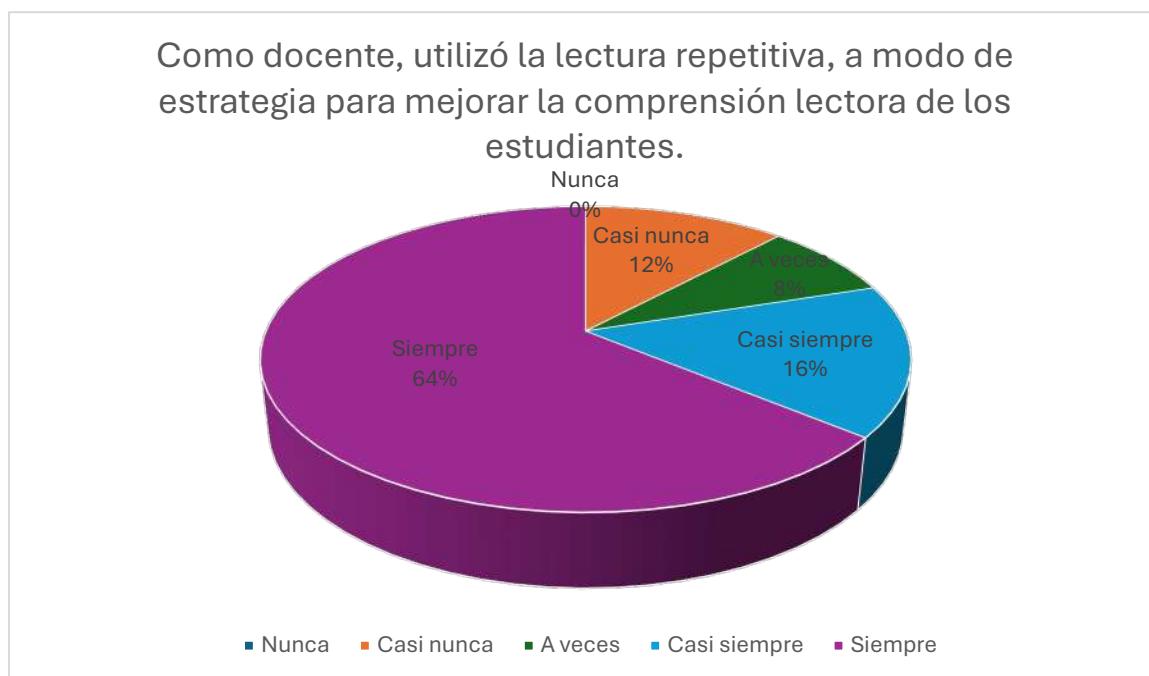
De esta forma, el primer objetivo diagnostica las actividades tradicionales que están empleando los docentes en estudio para el fortalecimiento de la comprensión lectora. A la luz de como estas construyen la base de las prácticas pedagógicas asertivas, puesto que la necesidad de innovar no pretende reemplazar las prácticas antiguas, sino complementar el desarrollo de estas a las generaciones actuales y estas sean efectivas en la comprensión lectora de los estudiantes.

A sí mismo se pretende Identificar las actividades lúdicas que están empleando los docentes en estudio como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora y establecer la factibilidad de proponer un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Elementos que corresponden en los objetivos específicos y pretenden construir las principales apreciaciones de la investigación. Para ello, se elaboró la primera clasificación de los ítems, de los cuales se extrajeron las siguientes respuestas.

Tabla 16 Hallazgos de la afirmación 1

Afirmación 1. Como docente, utilizó la lectura repetitiva, a modo de estrategia para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

Nº	Variable	Ítem
1	Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Lectura repetitiva, lectura silenciosa, lectura en voz alta, lectura grupal, lectura entre líneas



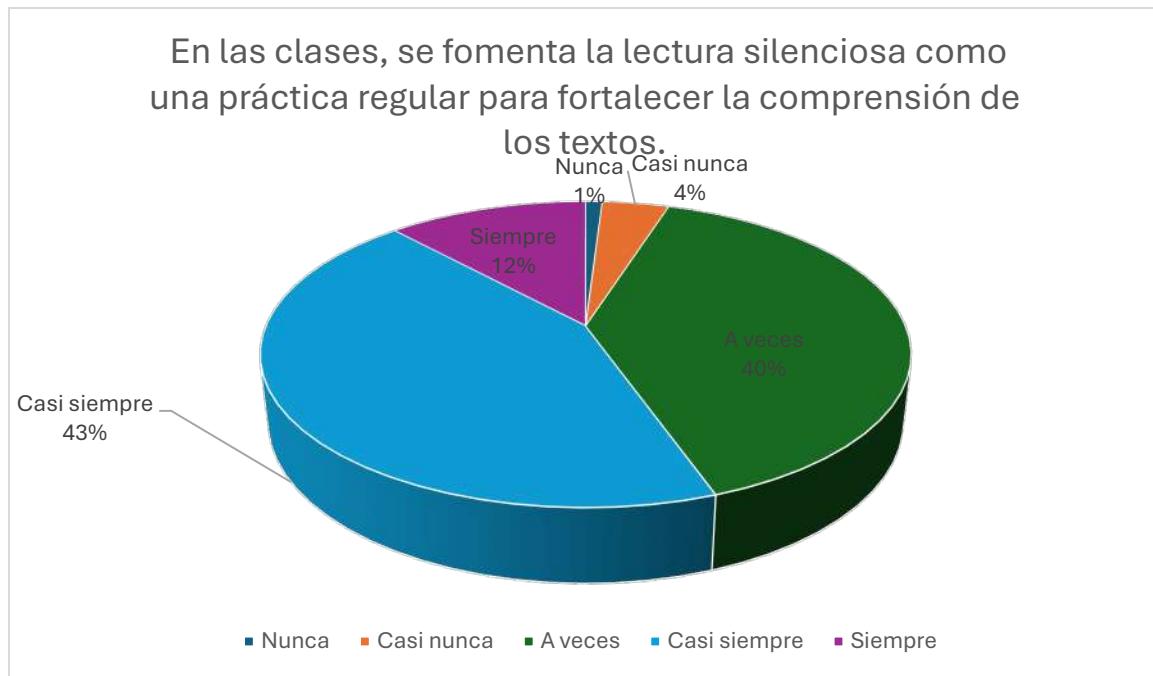
Así refleja la práctica tradicional de la lectura repetitiva bajo un interés porcentual del (siempre) 64% seguidamente del (casi siempre) 16%, el (casi nunca) por el 12% que diferencia el segundo puesto por cuatro puntos. posibilitando que hay que afirmar que la lúdica tradicional se encuentra implícita en el quehacer docente bajo una necesidad potencializada hacia la resolución de conflictos y aprendizaje activo, este permite una comprensión de conceptos habilitados en la práctica, reflejado en situaciones reales, como anuncia el docente, desde los juegos de roles, las mejores significativas, entre otros elementos.

Respecto a ello, podemos ver que los maestros encuestados asumen la práctica tradicional como una esencialidad a la práctica en la experiencia de carácter interactivo, multidisciplinar y que facilita la integración y actuación del estudiante en múltiples escenarios asociados al contexto, la cultura y la sociedad. La reiteración parece ser una práctica esencial en el aula de clase y facilita que los estudiantes comprendan, en relación a este primer ítem es correcto afirmar que la propuesta pedagógica debe tener la repetición como un medio para la educación efectiva.

Tabla 17 Hallazgos de la afirmación 2

Afirmación 2. En las clases, se fomenta la lectura silenciosa como una práctica regular para fortalecer la comprensión de los textos.

N.º	Variable	Ítem
2	Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Lectura repetitiva, lectura silenciosa, lectura en voz alta, lectura grupal, lectura entre líneas



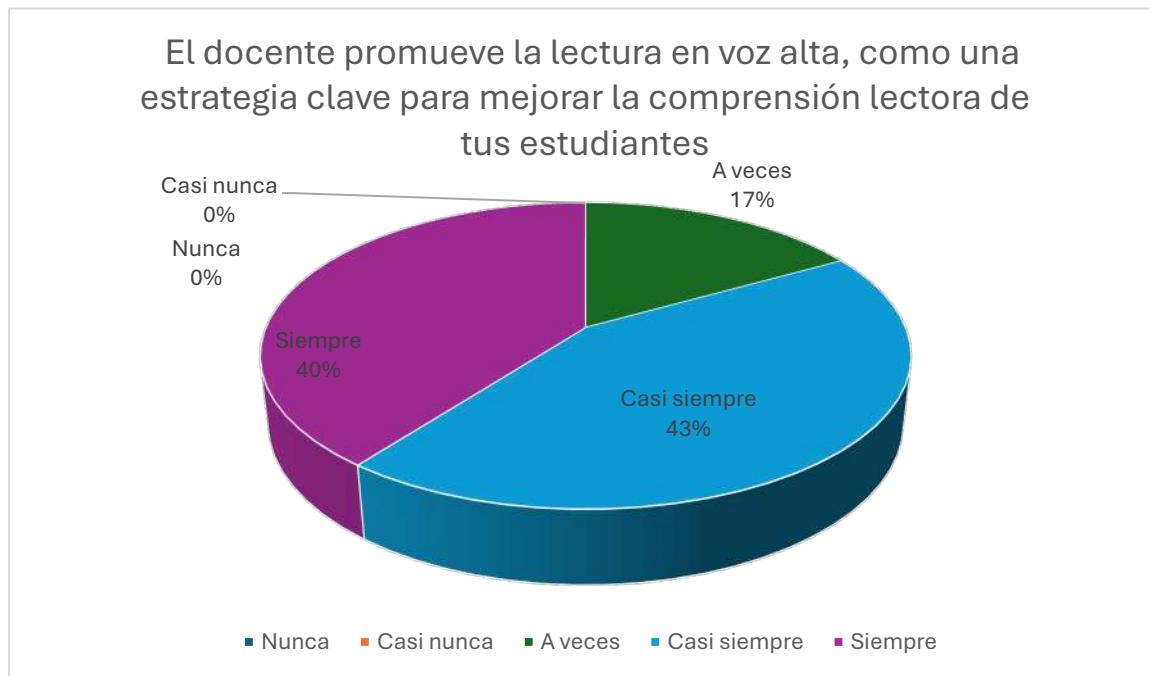
El criterio de materialización de los docentes encuestados prioriza el 43% (casi siempre) seguidamente de (a veces) 40%. Una totalidad afirmativa que prioriza la pertinencia de las mismas en el aula de clase, esto permite evaluar la lectura silenciosa en directa correlación con la comprensión lectora de los textos, así mismo reflejando la manifestación conceptual de la lúdica tradicional a través del juego, presenta como la apropiación de dinámicas de lecturas, revela ante el estudiante la dinámica del rol de lectura por medio de la comprensión y la apropiación de conceptos conlleva una experiencia de aprendizaje mediada por el docente que fortalece la capacidad de argumentar de manera informada y respetuosa hacia sus pares en el aula de clase.

El proceso de implementación de estrategias lúdicas en el aula demuestra mejorar significativamente la motivación de los estudiantes. Cuando la práctica docente incorpora actividades de este tipo, reconoce dinámicas que facilitan la comprensión lectora en entornos de aprendizaje positivo.

Tabla 18 Hallazgos de la afirmación 3

Afirmación 3. El docente promueve la lectura en voz alta, como una estrategia clave para mejorar la comprensión lectora de tus estudiantes

N.º	Variable	Ítem
3	Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Lectura repetitiva, lectura silenciosa, lectura en voz alta, lectura grupal, lectura entre líneas



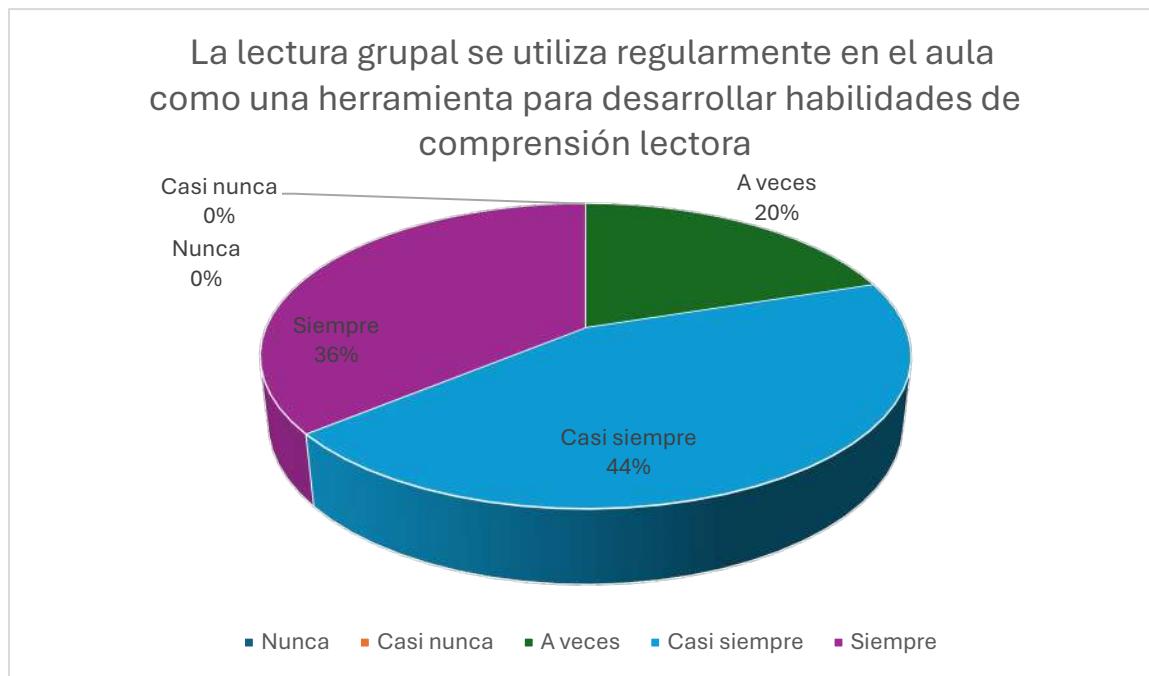
La ocupación de esta afirmación reconoce (casi siempre) 43% y (siempre) 40%, siendo las mismas, las más amplias en aras de amplitud porcentual, por lo que es correcto afirmar que las estrategias didácticas que involucran relacionamiento con el grupo en las técnicas de gamificar el aula, permiten construir el aprendizaje desde los estudiantes, como un elemento correlacional donde el estudiante se siente motivado y comprometido con las formas en las que aprende y comprende su realidad.

La lectura en voz alta fortalece la comprensión lectora, mejorando la capacidad de escucha activa y desarrollar habilidades críticas como la interpretación del tono en la lectura y las emociones que interpretan sus pares en el aula, esta práctica, fomenta un aprendizaje en comunidad que valora y comparte el conocimiento, por medio de la claridad y la confianza que aporta en la creación de ideas.

Tabla 19 Hallazgos de la afirmación 4

Afirmación 4. La lectura grupal se utiliza regularmente en el aula como una herramienta para desarrollar habilidades de comprensión lectora

N.º	Variable	Ítem
4	Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Lectura repetitiva, lectura silenciosa, lectura en voz alta, lectura grupal, lectura entre líneas



La interpretación de la presente diagramación concluye en un porcentaje priorizado entre (siempre) 36% y (casi siempre) con un reconocimiento porcentual del 44% Por lo que el proceso de implementación de estrategias lúdicas adquiere mayor significado al momento de ser aplicado al grupo, puesto que los docentes que incorporan actividades interactivas, juegos educativos y dinámicas participativas, aumentan el interés y la participación activa de los estudiantes en el aula de clase.

Esta herramienta se vuelve pertinente en el aula de clase, al momento de aumentar significativamente el interés y la participación activa de los alumnos en aras de convertir el espacio en un espacio colaborativo, fomentando un espacio de aprendizaje positivo donde el estudiante se encuentra entretenido e involucrado en el desarrollo de la lectura y el aprendizaje general de este, esta manera la lúdica posiciona un mecanismo de enseñanza eficaz.

Tabla 20 Hallazgos de la afirmación 5

Afirmación 5. Se incentiva a los estudiantes a realizar lecturas entre líneas para profundizar en la interpretación de los textos.

N.º	Variable	Ítem
5	Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora	Lectura repetitiva, lectura silenciosa, lectura en voz alta, lectura grupal, lectura entre líneas



Bajo la tabla N.º 11 se incentiva a los estudiantes a realizar lecturas entre líneas para profundizar en la interpretación de los textos, en ello vemos (casi siempre) 47% y (siempre) en el 23 % por lo mismo, es correcto afirmar que la lectura entre líneas fomenta la interpretación assertiva desde la creación e inferencia de lecturas de alta complejidad, comprendiendo así las tonalidades, los sentires, las formas y la praxis a la cual se atribuye la comprensión lectora de manera efectiva. Así mismo, es una herramienta elemental de los docentes al momento de impartir clase, puesto que la misma reconoce en el quehacer docente las oportunidades mejora al momento de abordar textos de mayor complejidad y el estudiante debe adquirir destreza al momento de leer entre líneas.

Esta herramienta de lectura, aunque pertenece a antaño, puede ser adaptada en la actualidad bajo la utilidad de análisis en las obras de comprensión lectora, esto permite, a nivel colectivo que los estudiantes conozcan múltiples diversas opiniones y

como la misma construyen comunidad, y a nivel personal, dinámicas que hacen que el estudiante comprenda de manera didáctica, fortaleciendo las formas en las que aprende y asimila los modelos de conocimiento que se le ven presentados.

Los datos recolectados presentan una ideación en la cual gran parte de las veces en la que los estudiantes se encuentran en clase, se practica la lectura entre líneas como un medio que facilita la comprensión de la lectura en el aula, esto se debe a que los estudiantes comprenden mejor en la escucha y análisis activo, para ello es necesario comprender que los docentes consideran pertinente retomar múltiples veces el mismo texto, hasta lograr la comprensión absoluta de los estudiantes.

Tabla 21 Hallazgos de la afirmación 6

Afirmación 6. Las planificaciones diarias de las clases incorporan herramientas de dramatización y teatro como estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

N.º	Variable	Ítem
6	Actividades lúdicas para la comprensión lectora	Dramatización y teatro, pantomima, cuentos, herramientas digitales.

Las planificaciones diarias de las clases incorporan herramientas de dramatización y teatro como estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes..

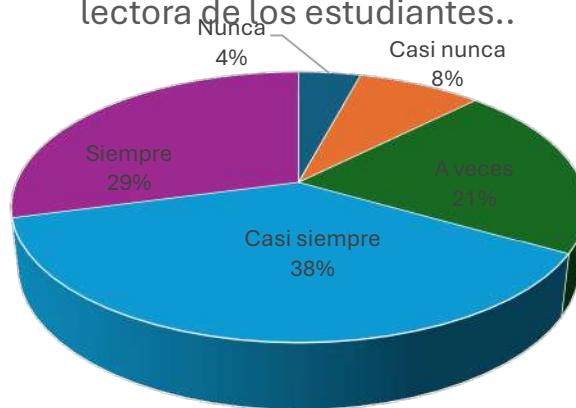
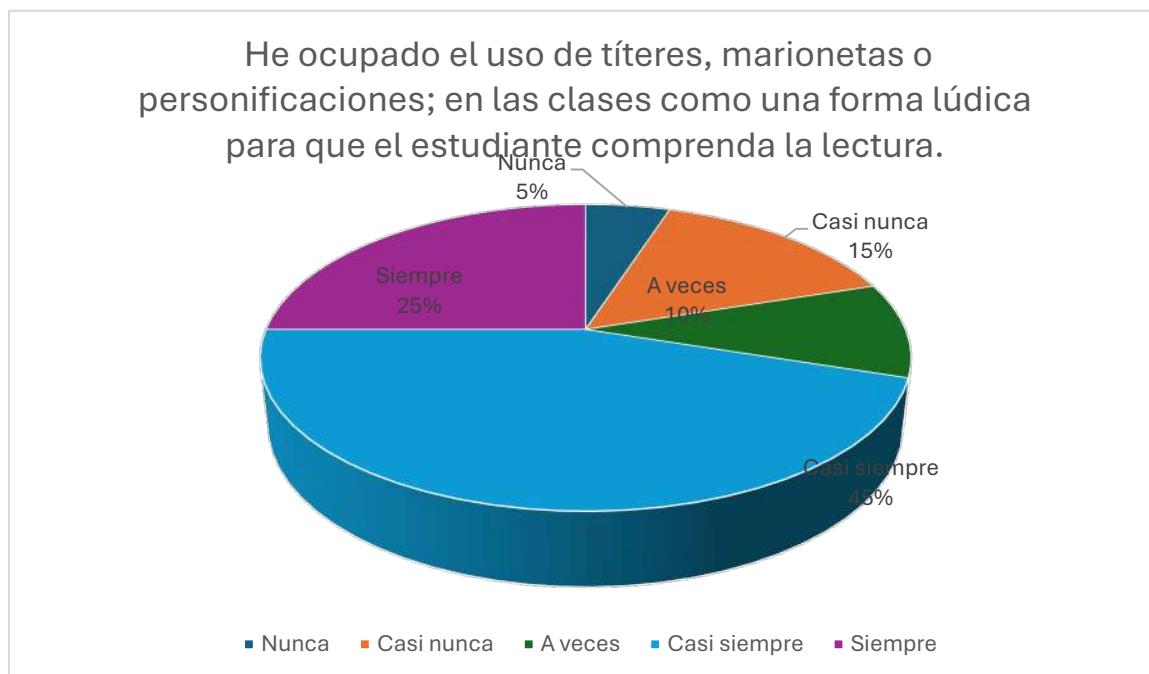


Tabla 22 Hallazgos de la afirmación 7

Afirmación 7. He ocupado el uso de títeres, marionetas o personificaciones; en las clases como una forma lúdica para que el estudiante comprenda la lectura.

N.º	Variable	Ítem
7	Actividades lúdicas para la comprensión lectora	Dramatización y teatro, pantomima, cuentos, herramientas digitales.



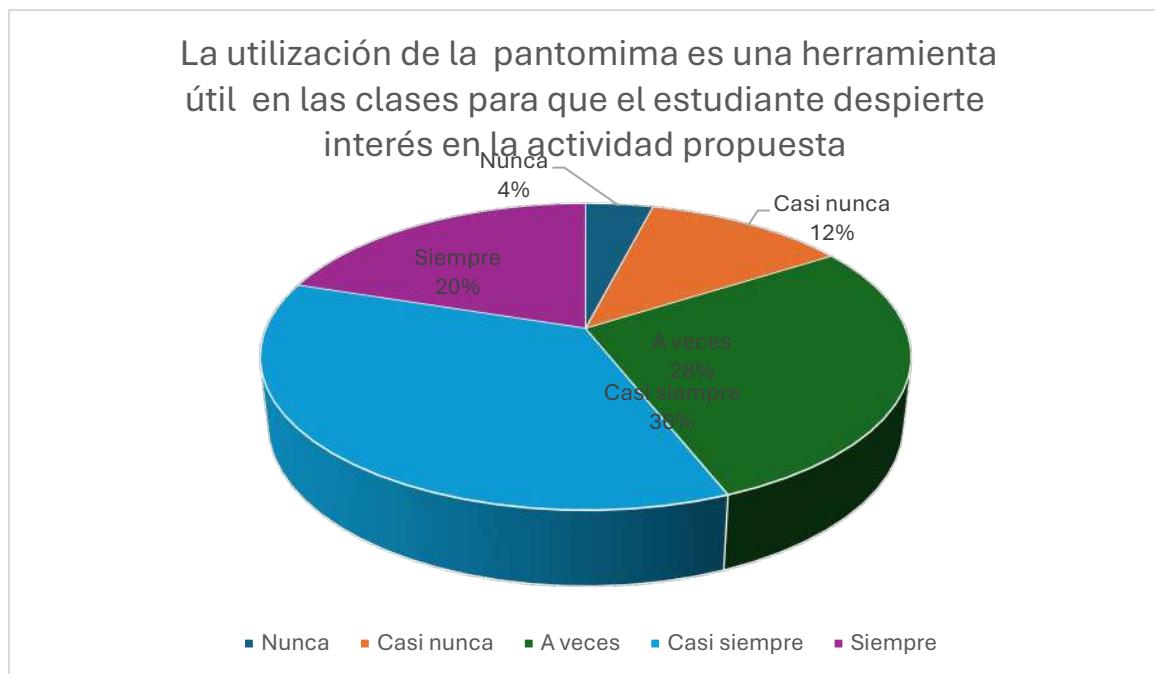
Estas dos afirmaciones toman por aliado la personificación como un medio de apreciación de la compresión lectora, para ello tenemos una tendencia hacia él (casi siempre), en la gráfica 9 él (casi siempre) corresponde al 38% y en la gráfica 10 él (casi siempre) corresponde al 45% por lo que deducimos que la definición de estas técnicas representada desde la metodología refleja la necesidad del aprendizaje dinámico y atractivo, clave para comprender la inmersión de ella en la educación con un enfoque innovador y eficaz reflejado en el aprendizaje fomentado desde las habilidades del docente.

Así mismo el reconocimiento porcentual del 45% del casi siempre, da cuenta de una apropiación del docente, así como la efectividad de las dinámicas y la pertinencia en el aula de clase, al momento de que el estudiante reconoce en estos espacios, una interacción efectiva con el aprendizaje y con sus pares.

Tabla 23 Hallazgos de la afirmación 8

Afirmación 8. La utilización de la pantomima es una herramienta útil en las clases para que el estudiante despierte interés en la actividad propuesta

N.º	Variable	Ítem
8	Actividades lúdicas para la comprensión lectora	Dramatización y teatro, pantomima, cuentos, herramientas digitales.



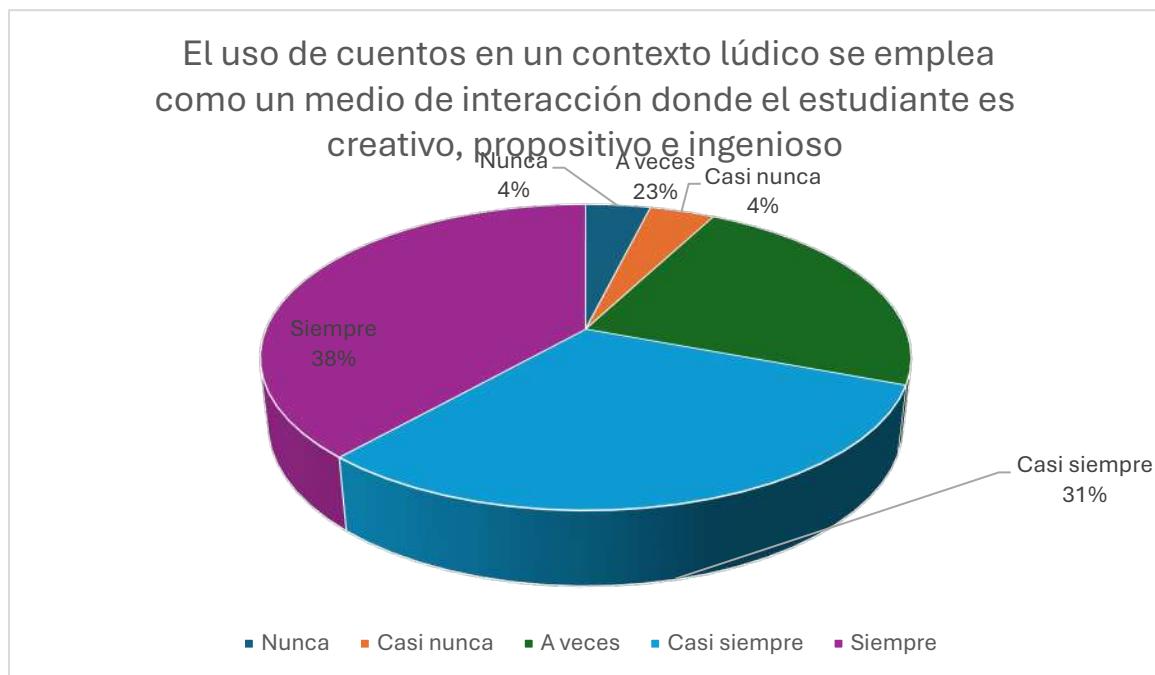
La utilización de la técnica de la pantomima, corresponde al (casi siempre) en el 36% seguidamente del (A veces) por el 28% por lo que es correcto afirmar que la necesidad de posibilitar a través de la pantomima una percepción del mundo, así como valores, identidades e ideologías, permiten visibilizar diferentes formas de cohabitar el mundo así como problematizar textos y visibilizar las diferentes versiones de la realidad, en el objetivo de comprender las competencias lectores, se puede analizar las narrativas de los docentes ante la clasificación de conceptos discursivas, pragmáticas y culturales propias de la configuración gamificada del docente en interacción con el estudiante.

Conforme las designaciones del cuadro, las competencias responden al bagaje de observaciones derivadas durante las prácticas pedagógicas implementadas por las maestras en el entorno de clases, con la finalidad de profundizar en la comprensión de las intenciones pedagógicas que responden a los contextos sociales del estudiantado, así como las dinámicas propuestas por el cuerpo docente, se logró la identificación de distintos elementos asociados a las competencias lingüísticas y discursivas propias de las Encuestas y de las observaciones al interior del aula.

Tabla 24 Hallazgos de la afirmación 9

Afirmación 9. El uso de cuentos en un contexto lúdico se emplea como un medio de interacción donde el estudiante es creativo, propositivo e ingenioso

Nº	Variable	Ítem
9	Actividades lúdicas para la comprensión lectora	Dramatización y teatro, pantomima, cuentos, herramientas digitales.



Siendo así, la tabla N. ^a 12 ocupa en el cuento un contexto lúdico, esta corresponde al (casi siempre) el rango porcentual del 31% este corresponde a la identificación de los cuentos que emplea el docente en los estudios como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora, La comprensión lectora, entendida como la capacidad de interpretar y analizar textos, permite a los estudiantes obtener, evaluar y sintetizar información de diversas fuentes. Esta habilidad no solo se

limita a la decodificación de palabras, sino que incluye al cuento como un medio que complejiza las formas de interpretar la lectura, así la comprensión profunda de los mensajes y el discernimiento de los propósitos detrás de ellos. Al mismo tiempo, el pensamiento crítico se refiere a la habilidad de los estudiantes para cuestionar, evaluar y reflexionar sobre la información que reciben.

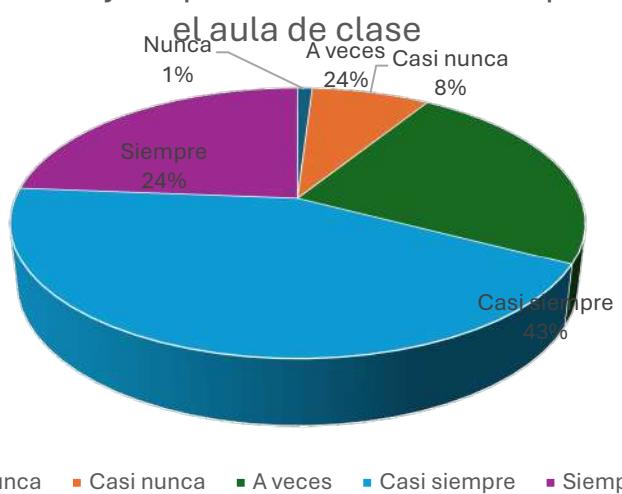
Cuando los estudiantes desarrollan sólidas habilidades de comprensión lectora, están mejor equipados para aplicar el pensamiento crítico en su análisis de textos y situaciones. Esta interconexión facilita que los estudiantes participen de manera más activa y significativa en la sociedad. Al tener la capacidad de discernir entre información confiable y aquella que carece de fundamento, los estudiantes pueden tomar decisiones informadas y contribuir de manera efectiva al bienestar colectivo.

Tabla 25 Hallazgos de la afirmación 10

Afirmación 10. La utilización de herramientas digitales en el aula, se convierten en herramientas que median la educación de los estudiantes y les permite desarrollar su potencial en el aula de clase

N.º	Variable	Ítem
10	Actividades lúdicas para la comprensión lectora	Dramatización y teatro, pantomima, cuentos, herramientas digitales.

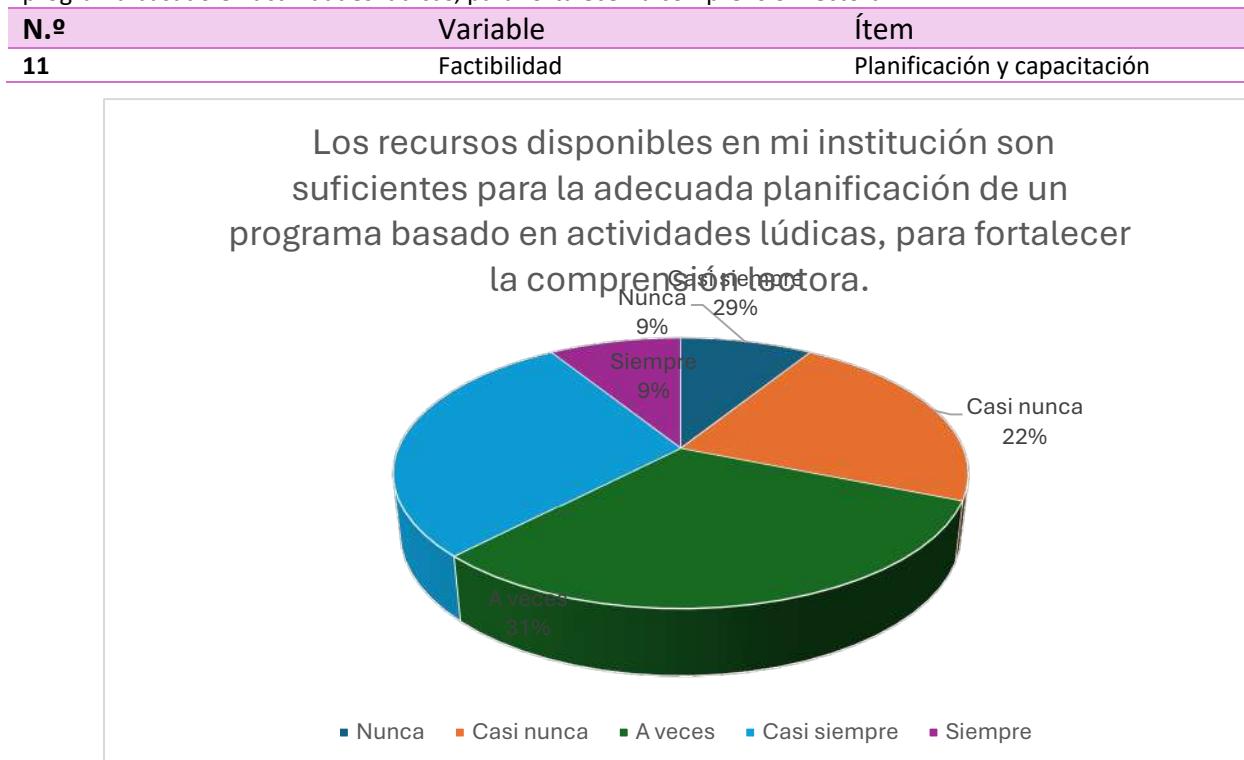
La utilización de herramientas digitales en el aula, se convierten en herramientas que median la educación de los estudiantes y les permite desarrollar su potencial en



Los resultados de la utilización de herramientas digitales, propuesto en la Tabla 14, corresponde un (casi siempre) un porcentaje del 43% lo que corresponde a la pertinencia de nuevos medios de información implementados en el aula, que logra ser motivador para el estudiante, en cuanto el mismo logra como un modelo de actualidad de procesos en la construcción de saberes y de reinención con sentido crítico y propositivo que da potenciales en el aula y permite que la práctica pedagógica tenga un sentido de expresión más profundo reconocimiento su praxis, las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de acuerdo con la compresión del saber y del ser, aprehendidas desde la problematización de las metas del aprendizaje y como la misma posibilita el ingenio de la creación como un modelo que facilita el desarrollo integral del estudiante a través de la reflexión y el cuestionamiento de su propia lengua y comprensión lectora.

Tabla 26 Hallazgos de la afirmación 11

Afirmación 11. Los recursos disponibles en mi institución son suficientes para la adecuada planificación de un programa basado en actividades lúdicas, para fortalecer la comprensión lectora.

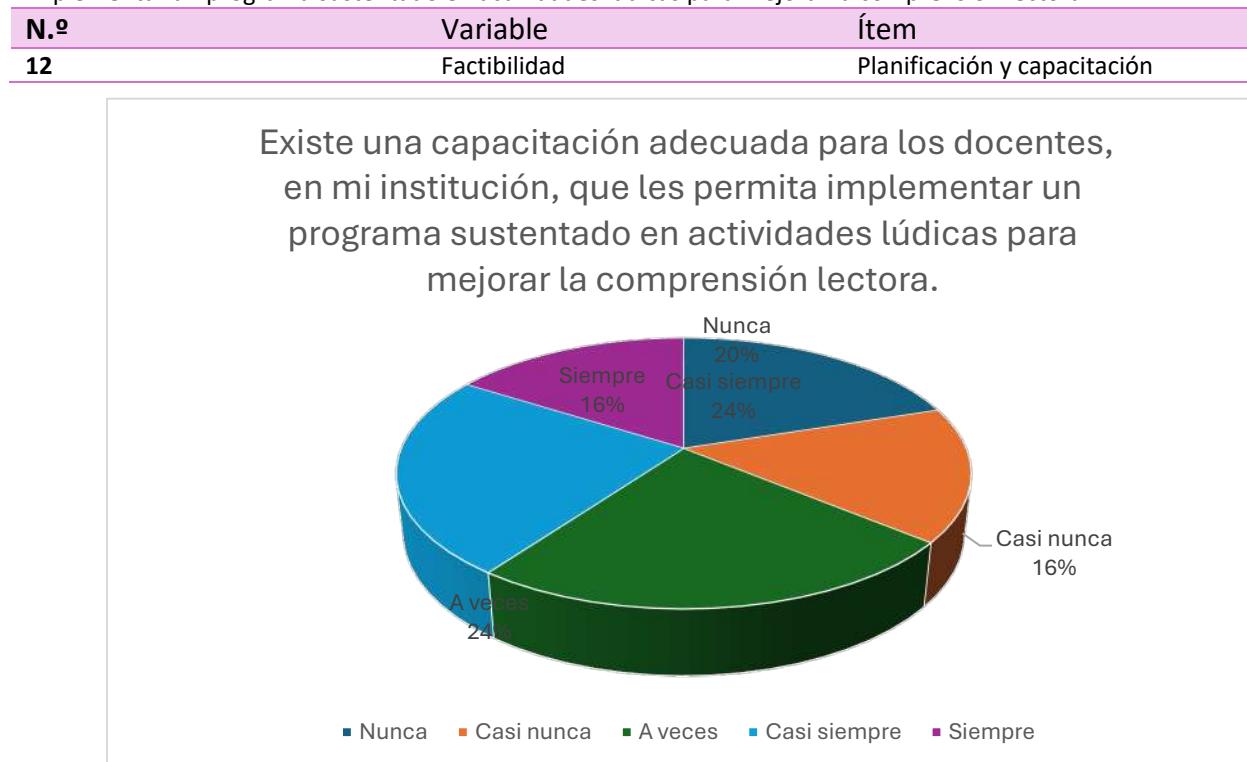


Aunque la tendencia de esta afirmación en la encuesta corresponde el Ítem (a veces) la mayoría en 31%. Se presenta una necesidad de recursos en el aula, elemento

que puede presentar conflicto en la encuesta, sin embargo, corresponde a una urgencia de la mano de los docentes encuestados, en cuanto los mismos demandan la necesidad de estos recursos en el aula, para ser usados en las clases, por lo que es correcto afirmar que se requiere estos elementos, puesto que los mismos muestran una utilidad en el aula.

Tabla 27 Hallazgos de la afirmación 12

Afirmación 12. Existe una capacitación adecuada para los docentes, en mi institución, que les permita implementar un programa sustentado en actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora.



Bajo la misma línea de la necesidad de la afirmación anterior, la tabla 15, presenta una necesidad de capacitación como una forma en la que el docente puede desarrollar con mayor pertinencia la formación en los docentes.

Finalmente, con el tercer objetivo específico, se establece pretende diseñar un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora, con base a las respuestas de los docentes y los datos recolectados que permiten diagnosticar y generar un programa que corresponde a las realidades y los contextos de los estudiantes.

Las competencias que se pretenden construir en el programa corresponden al bagaje de observaciones derivadas durante las prácticas pedagógicas implementadas por los maestros en el entorno de clases, con la finalidad de profundizar en la comprensión de las intenciones pedagógicas que responden a los contextos sociales del estudiantado, así como las dinámicas propuestas por el cuerpo docente, se logró la identificación de distintos elementos asociados a las competencias lingüísticas y discursivas propias de las Encuestas y de las observaciones al interior del aula.

El análisis de los instrumentos implementados identifica diversas competencias que se aplican al aula de clase, las cuales aportan al fortalecimiento de la comprensión lectura desde la lúdica que posibilita un amplio esquema asociado al pensamiento crítico en el contexto, estas competencias se fundamentan en cuatro habilidades reconocibles desde la propuesta de la meta en la clase, las formas de reconocimiento en los actos de habla y la comprensión de un texto desde su macroestructura y la microestructura como un engranaje que determinan habilidades de manera integral durante el desarrollo de las clases

Así se reconoce como en la práctica del aula, como los docentes relacionan habilidades con el entorno de manera fundamental, asociada a las interacciones de clase donde el ambiente promueve una competencia lectora, lingüística y discursiva, aprovechando elementos de otras ramas de la lingüística como la pragmática y la sociolingüística que conforman un entramado en las primeras infancias pertinentes para la construcción de planes curriculares acordes a la clases primarias, donde los estudiantes reconocen en la lúdica y el aula gamificada un ambiente atractivo para formarse de manera integral.

Esto permite un entramado de interacciones propuesto por un ambiente que promueve la dinámica, la motivación y la constante identificación del rol y el compromiso a través del juego, el juego comprendido como una concepción de la sintaxis percibida como la organización de una narrativa construida a partir de la mediación del juego y yace de la posibilidad de la lúdica como potenciador del conocimiento, esto podemos observarlo en la práctica docente, donde el estudiante recibe del juego un elemento esencial para construir y comprender de manera significativa.

El enfoque de lo lúdico presenta en el aula un elemento innovador al momento de construir comunidad, ya que hacemos más corto el lapso de elementos que nos separa para aportar desde el rol el compromiso que tengo por el otro, el juego representa, entonces un elemento de fortalecimiento a esas debilidades asociadas a las individuales promoviendo emociones, compromiso, colaboración y aceptación, los cuales aportan al análisis crítico, que potencian en el estudiante la creatividad y la capacidad de expresión.

Por lo que este programa refiere la práctica pedagógica centrada en un enfoque lúdico, que permite reconocer la influencia del juego en la cultura y el entorno social, por lo que los estudiantes al interior del aula de clase construyen desde sus contextos culturales específicos, referentes sociales que les permite mediar con el juego diversos ejemplos cotidianos que se convierten en estrategias efectivas para crear contextos situacionales que facilitan la comprensión y la relación con los pares en el aula de clase.

Así mismo, la construcción del aula de clase en un ambiente mediado por el juego permite la creación de mundos posibles motivada por el estudiante que genera empoderamiento, conexión y pensar problemáticas de manera crítica y creativa, reconociendo el esfuerzo y el valor de sus palabras, atribuyendo a un aprendizaje positivo y enriquecedor que aporta en un futuro a tener mayores competencias en las áreas que se pretende estimular clasificadas como estrategias innovadoras.

En el primer programa propuesto, se plantea el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes a través de las actividades lúdicas, por medio de la creación de cuentos interactivos, donde el estudiante crea su propia narrativa y comprende como su toma de decisiones afecta su historia, a partir del desarrollo de herramientas digitales que median el conocimiento y fomenta el interés por la lectura y comprender como la toma de decisiones abre un abanico de posibilidades en el cual los docentes.

La formalización de la escritura creativa a partir de la dinámica de rol en el tablero de Cuentos interactivos permite crear historias paralelas y originales que amplían el universo de posibilidades y que el estudiante permite fortalecer a través del interés y las figuras literarias. Donde estas actividades se convierten en un facilitador de diversas opiniones, posturas e intereses, así mismo fomentamos desde el juego las dinámicas de tolerancia y respeto a diversas opiniones, durante estas observaciones del juego puesto

en práctica, bajo las dos propuestas presentadas y puestas en práctica por los docentes, comprendemos la importancia de expresar diversas posturas y como las mismas facilitan la interacción entre estudiantes y despierta el interés por aprender y conocer más.

El carácter innovador del juego como estrategia lúdica, basado en las observaciones de clase, dan cuenta de un proceso que favorece la reflexión y el reconocimiento de la otredad como un elemento fundamental para la construcción de la sociedad contemporánea, como afirma Aguilar (2018), es menester que el estudiante reconozca en el juego un medio de identificación del individuo y que el mismo es capaz de identificar y comprender diversos puntos de vista, que alimenta en pensamiento desde la inclusión y el respeto.

Por lo que la construcción del aula de clase desde la lúdica permite múltiples construcciones, entre ellos el análisis crítico de los contextos que facilita la compresión del estudiante, como elementos de caridad, solidaridad y colaboración, valores que influencian su trato y su percepción a futuro en la vida cotidiana, lo cual también le da herramientas que les facilita la relación con el otro, desde sus habilidades de pensamiento.

Finalmente, la comprensión de un programa sustentado en habilidades lúdicas, se ve convalidado bajo la posibilidad de impacto en los estudiantes, los cuales en la etapa escolar construyen su personalidad y en juegos de roles como estos, reconocen la utilidad del aprendizaje puesto en práctica, entre la necesidad de tomar decisiones basadas en evidencia y el razonamiento sólido, el estudiante reconoce, identifica y soluciona conflictos, puesto que el desafío no se postula desde el obstáculo sino desde la posibilidad de solución a partir de sus conocimientos.

En las observaciones se destaca que mediante acciones pedagógicas mediadas por interacciones comunicativas se promueve el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque busca que los estudiantes se conviertan en ciudadanos críticos y participativos, capaces de contribuir a la construcción de una sociedad justa y equitativa. En este contexto, se subraya la importancia de la relación entre las capacidades de comprensión lectora y las habilidades de pensamiento crítico.

La comprensión lectora, entendida como la capacidad de interpretar y analizar textos, permite a los estudiantes obtener, evaluar y sintetizar información de diversas fuentes. Esta habilidad no solo se limita a la decodificación de palabras, sino que incluye la comprensión profunda de los mensajes y el discernimiento de los propósitos detrás de ellos. Al mismo tiempo, el pensamiento crítico se refiere a la habilidad de los estudiantes para cuestionar, evaluar y reflexionar sobre la información que reciben.

Cuando los estudiantes desarrollan sólidas habilidades de comprensión lectora, están mejor equipados para aplicar el pensamiento crítico en su análisis de textos y situaciones. Esta interconexión facilita que los estudiantes participen de manera más activa y significativa en la sociedad. Al tener la capacidad de discernir entre información confiable y aquella que carece de fundamento, los estudiantes pueden tomar decisiones informadas y contribuir de manera efectiva al bienestar colectivo.

Además, el desarrollo de estas habilidades fomenta un mayor interés y compromiso de los estudiantes en la construcción de la sociedad. La capacidad de comprender y analizar textos complejos les permite apreciar la profundidad y complejidad de los problemas sociales, lo cual a su vez genera un interés genuino por abordar estos desafíos y trabajar hacia el bien común.

La interrelación entre la comprensión lectora y el pensamiento crítico también tiene un impacto relevante en la formación de ciudadanos informados, críticos, comprometidos y autorregulados. Estos ciudadanos no solo están preparados para enfrentar los desafíos de una sociedad democrática, sino que también están motivados para participar activamente en su desarrollo y mejoramiento.

Por lo tanto, es crucial abordar las dificultades que puedan surgir en el desarrollo de estas habilidades. Al mismo tiempo, es importante considerar las profundas implicaciones que la comprensión lectora y el pensamiento crítico pueden tener en la construcción de ciudadanías comprometidas y reflexivas.

La relación entre la comprensión lectora y el pensamiento crítico se manifiesta en la habilidad de los estudiantes para examinar y sintetizar información de múltiples fuentes. La comprensión lectora implica no solo entender el contenido de los textos, sino

también interpretar y analizar los significados profundos y los contextos en los que se presentan. Esta capacidad es esencial para que los estudiantes puedan desentrañar la información que encuentran y utilizarla de manera efectiva.

Cuando los estudiantes desarrollan un pensamiento crítico agudo, están en una posición privilegiada para evaluar la veracidad y la relevancia de la información que reciben. El pensamiento crítico les permite distinguir entre información que es válido y aquella que carece de una base sólida. Esta distinción es crucial en un mundo donde la información puede ser fácilmente manipulada y donde las fuentes confiables son a menudo desafiadas por noticias falsas y desinformación.

La capacidad de discernir entre información confiable y dudosa fortalece significativamente la habilidad de los estudiantes para tomar decisiones informadas. No se trata simplemente de acumular datos, sino de entenderlos en su contexto y evaluarlos críticamente. Esta habilidad les permite a los estudiantes ser más reflexivos y prudentes en sus juicios, evitando conclusiones precipitadas basadas en información errónea o incompleta.

Además, esta capacidad crítica no solo beneficia a los estudiantes en el ámbito académico, sino que también los empodera como ciudadanos activos y responsables. Al ser capaces de analizar la información con un ojo crítico, los estudiantes pueden participar de manera más significativa en los debates y discusiones públicas. Pueden contribuir con opiniones bien fundamentadas y argumentos sólidos, lo que enriquece el discurso social y promueve una participación ciudadana más informada y constructiva.

El interés que los estudiantes muestran en contribuir a la construcción de la sociedad está intrínsecamente vinculado a su capacidad para comprender el verdadero impacto de sus acciones. Este interés se profundiza cuando los estudiantes desarrollan habilidades sólidas de comprensión lectora y pensamiento crítico. La comprensión lectora les permite ir más allá de la simple memorización de hechos y datos. En lugar de simplemente retener información, los estudiantes aprenden a interpretar, analizar y contextualizar el contenido que leen.

El pensamiento crítico, por su parte, les proporciona las herramientas necesarias para evaluar y cuestionar la información de manera rigurosa. Estas habilidades combinadas permiten a los estudiantes entender la complejidad de los problemas sociales que enfrentan. No se trata solo de saber que existen problemas, sino de comprender las múltiples facetas y dimensiones de estos desafíos. Esta comprensión profunda es crucial para que los estudiantes puedan ver cómo sus acciones individuales y colectivas pueden influir en la sociedad.

Al desarrollar una visión más completa y matizada de los problemas sociales, los estudiantes comienzan a interesarse genuinamente en encontrar soluciones. La habilidad de interpretar y analizar información de manera crítica les ayuda a reconocer la interconexión de los distintos elementos que conforman la realidad social. Esta capacidad de ver más allá de la superficie y de entender los problemas en su totalidad genera en ellos un deseo auténtico de involucrarse y contribuir al bien común.

Además, cuando los estudiantes pueden ver el impacto real y tangible de sus acciones, se sienten más motivados a participar activamente en la sociedad. La comprensión lectora y el pensamiento crítico les permiten identificar los cambios positivos que pueden lograr, lo cual refuerza su compromiso con la mejora de su entorno. Este compromiso no es solo un deber académico, sino una responsabilidad cívica que sienten como parte integral de su formación como ciudadanos.

En este sentido, el uso de las competencias de comprensión lectora es esencial para el desarrollo intelectual y la formación de ciudadanos informados, críticos, comprometidos y autorregulados en una sociedad democrática. De esta forma, es relevante abordar las dificultades que pueden surgir en estas habilidades y, a su vez, considerar las profundas implicaciones que estas pueden tener en la construcción de ciudadanías.

Además, es fundamental reconocer el papel de la lúdica en este proceso. La integración de actividades lúdicas en el desarrollo de la comprensión lectora y el pensamiento crítico puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. La lúdica fomenta la creatividad, la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que facilita la internalización de estas habilidades.

En primer lugar, es importante comprender que la comprensión lectora no es simplemente una habilidad académica, sino un componente vital en la conformación de ciudadanos conscientes y reflexivos. La capacidad de analizar, cuestionar y contextualizar la información es la piedra angular de una ciudadanía informada y participativa. Si estas habilidades no se desarrollan de manera suficiente, nos enfrentamos a la perspectiva de ciudadanos pasivos, fácilmente influenciables y propensos a aceptar información sin cuestionar su veracidad.

CAPÍTULO V

Conclusiones

Es menester identificar como las estrategias asociadas en el presente proyecto de investigación que llevaron al fortalecimiento de la comprensión lectora, dieron cuenta de los medios esenciales para innovar en aula de clase desde las características de la generación actual, por lo que las mismas fundamentan un papel esencial en cuanto forman estudiantes conscientes, motivados y comprometidos en la etapa inicial del aprendizaje, espacio donde es necesario que estos se reconozcan desde sus procesos integrales de aprendizaje.

A su vez, estas estrategias tuvieron por motor el desarrollo de habilidades cognitivas, aprendiendo la promoción del aprendizaje significativo; los estudiantes se forman de manera integral como agentes activos del propio desarrollo académico y personal, siendo protagonistas de su conocimiento y tomando decisiones con base a los escenarios gamificados del aprendizaje, lo que conlleva a que este proceso en el aula de clase no limite a la aprehensión de conceptos, sino a la apropiación de los mismos.

A partir de ello, comprendemos que los instrumentos empleados para la realización metodológica de esta investigación cumplieron un papel elemental en cuanto el análisis en el cuestionario tipo Likert, mismo que fue sometido al Alpha de Cronbach, facilitó la fiabilidad y validez, lo que permitió determinar varias conclusiones en cuanto como se percibe el aula de clase en cada uno de los indicadores propuestos por la desagregación propuesta en la operacionalización de variables.

En primer lugar, los resultados del cuestionario dan cuenta de que, existe una latente necesidad de innovar en la práctica docente, una gran parte de los docentes reconocen la eficacia de ciertas actividades consideradas tradicionales en el aula por lo que esta transición a la innovación lúdica es una constante complementación entre las estrategias lúdicas tradicionales y las estrategias innovadoras que tienen por origen el aula de clase. Estos métodos, si bien no son la única herramienta educativa, siguen siendo fundamentales para la construcción de saberes, especialmente en lo que respecta a la comprensión lectora como eje esencial de la investigación. En el cuerpo docente

coincide en que la práctica tradicional, como la lectura dirigida, la interpretación de textos o la discusión grupal, tiene un valor considerable para el análisis de diversos contenidos, ya que facilita el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes, especialmente en contextos donde se requieren explicaciones más estructuradas o enfoques más directos.

Bajo esta misma consideración, el análisis también destaca la necesidad de una transición hacia nuevas metodologías que conjunten las prácticas tradicionales, sin desecharlas por completo. La comunidad académica, en general, considera que la educación está en constante evolución, y por ello, la incorporación de propuestas innovadoras, basadas en enfoques lúdicos, es esencial para mejorar la comprensión lectora. La variabilidad de las respuestas sobre la transición a la innovación señala que, aunque muchos docentes comprenden la importancia de la lúdica y las nuevas estrategias pedagógicas, la implementación de estas propuestas debe ser gradual y adaptada al contexto de cada institución.

La lúdica, según los resultados tomados en consideración, es vista como una herramienta poderosa para el fortalecimiento de la comprensión lectora. No obstante, se ha identificado que aún existen debilidades en su aplicación efectiva. A pesar de ser reconocida por los docentes como una estrategia de gran valor, se señaló que las habilidades relacionadas con la gestión de recursos, tanto materiales como tecnológicos, son limitadas, lo que obstaculiza la plena integración de métodos lúdicos en el proceso educativo. En este sentido, la falta de recursos adecuados y la gestión ineficiente de los mismos aparecen como los principales obstáculos para un uso más efectivo de la lúdica. Así, los docentes coinciden en que el paso hacia la innovación debe ser paulatino, con una integración gradual de la lúdica y un fortalecimiento de las herramientas afectivas y valorativas dentro del aula.

A nivel conceptual, la lúdica no solo es vista como una herramienta de aprendizaje, sino como un enfoque transversal que enriquece diversas áreas del conocimiento. Los docentes encuestados destacan la importancia de la lectura en todas las disciplinas académicas, entendida como una experiencia social, cultural y académica. Esta concepción amplia de la lectura resalta la necesidad de integrar prácticas lúdicas

que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades lectoras dentro de un contexto multidisciplinario, lo que a su vez favorece el aprendizaje integral y significativo.

Los resultados obtenidos en el cuestionario tipo Likert indican que, si bien las prácticas tradicionales siguen siendo valoradas por su efectividad, la transición hacia metodologías innovadoras basadas en la lúdica es fundamental para potenciar la comprensión lectora de manera integral. Sin embargo, para lograr una implementación exitosa de estas nuevas propuestas, es esencial mejorar la gestión de recursos y asegurar que los docentes cuenten con el apoyo necesario para integrar de forma efectiva las actividades lúdicas en sus clases. La educación debe evolucionar de manera gradual, reconociendo el valor de las metodologías tradicionales, pero sin dejar de avanzar hacia una enseñanza más dinámica y enriquecedora que fomente el aprendizaje significativo de los estudiantes.

La lúdica se presenta como un elemento clave dentro de este proceso, ya que proporciona al docente la oportunidad de generar experiencias inmersivas en un aula diversa, en la que los contextos de comunicación varían ampliamente. Este enfoque permite que los estudiantes transformen los límites del aprendizaje en metas alcanzables, que a su vez les ayudan a interpretar de manera reflexiva los mensajes que reciben. A través de este proceso, los estudiantes no solo cuestionan e interpretan actos comunicativos, sino que también construyen conocimiento, generan información valiosa y desarrollan opiniones propias fundamentadas en la autorregulación, la valoración de la otredad y el reconocimiento de sus capacidades.

El estudio y la aplicación de competencias vinculadas con actividades lúdicas como herramienta para fortalecer la comprensión lectora permiten desarrollar habilidades diversas en los estudiantes. El docente, en este contexto, se convierte en un facilitador que proporciona herramientas innovadoras de interacción, destacando cómo estas metodologías influyen en la manera en que los estudiantes perciben y comprenden el mundo. A través de la construcción de programas pedagógicos adaptados a las necesidades de la comunidad, que reconocen la importancia del contexto y fomentan el interés a través de actividades dinámicas, se logra despertar la pasión por el aprendizaje en el aula.

La lúdica no solo fomenta la comprensión lectora, sino que también ayuda a los estudiantes a identificar sus motivaciones y a entender cómo su entorno inmediato se conecta con el conocimiento adquirido. Este proceso despierta el interés y la motivación, haciendo del aula un espacio donde convergen diferentes perspectivas que estructuran el pensamiento crítico. En este escenario, la interacción mediada por la lúdica entre los estudiantes y el conocimiento se convierte en un puente hacia un aprendizaje más profundo y significativo.

Los resultados obtenidos a partir del cuestionario tipo Likert respaldan la pertinencia de las estrategias lúdicas implementadas en el plan curricular, revelando cómo estas metodologías didácticas contribuyen de manera efectiva al fortalecimiento de la comprensión lectora. En este sentido, la gamificación dentro del aula se posiciona como una herramienta indispensable para responder a las demandas del estudiante actual, quien se enfrenta a un mundo cambiante y dinámico. El aula, por tanto, se transforma en un espacio fundamental donde se consolidan los principios necesarios para afrontar los retos del entorno, desde una perspectiva que valora el aprendizaje como una oportunidad para descubrir el potencial de cada estudiante.

Desde la perspectiva docente, el primer objetivo se responde desde la implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica suponiendo un desafío significativo, debido a la limitada disponibilidad de recursos y la necesidad de generar enfoques creativos e innovadores. Sin embargo, este desafío también se convierte en una oportunidad para que los educadores exploren nuevas formas de enseñanza, promoviendo el protagonismo del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Esta metodología fomenta el desarrollo de procesos significativos en los que la autonomía y la conciencia se integran de manera efectiva, consolidando el rol de la didáctica como un pilar en la formación integral de los estudiantes.

Respondiendo al segundo objetivo que permite Identificar las actividades lúdicas que están empleando los docentes en estudio como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora es necesario precisar la presencia de actividades lúdicas en las aulas en cuanto pone de manifiesto su importancia dentro del ámbito educativo. Cuando se aplican de manera adecuada, estas estrategias permiten

evaluar de forma directa la conexión entre la lectura silenciosa y la comprensión de los textos. A través de las dinámicas lúdicas, la lectura silenciosa no solo facilita la comprensión de los textos, sino que también favorece la apropiación de los conceptos que estos contienen, favoreciendo su integración en el pensamiento crítico de los estudiantes.

Asimismo, se observa que las actividades lúdicas, cuando se aplican dentro de un enfoque tradicional que combina juego y aprendizaje, logran que los estudiantes se involucren más con la lectura. Estas dinámicas permiten a los alumnos apropiarse de los textos de una manera más profunda, transformando la lectura en una experiencia interactiva en la que los estudiantes se sienten motivados a participar y, en consecuencia, mejorar su comprensión.

Además, es relevante destacar que el uso de actividades lúdicas contribuye al desarrollo de las habilidades argumentativas de los estudiantes. Al participar en juegos o dinámicas grupales relacionadas con la lectura, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus opiniones de manera respetuosa, aprendiendo a respaldar sus puntos de vista con base en los textos leídos. Esto promueve un ambiente de reflexión y diálogo dentro del aula, favoreciendo la construcción colectiva del conocimiento.

Por otro lado, las estrategias lúdicas también favorecen la motivación de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje positivo donde se sienten más involucrados y estimulados a participar. La motivación se convierte en un factor crucial para fortalecer la comprensión lectora, ya que un estudiante motivado está más dispuesto a leer de manera atenta, lo que no solo mejora su capacidad de entender los textos, sino también la experiencia general de la lectura.

Por lo que, las actividades lúdicas se consolidan como una estrategia efectiva e innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora. La aceptación por parte de los docentes, junto con los beneficios en cuanto a motivación, apropiación de conceptos y desarrollo de habilidades argumentativas, demuestra que su integración en el aula es una herramienta valiosa para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. No obstante, es crucial que los docentes sigan explorando y perfeccionando estas

estrategias para asegurar su efectividad a largo plazo, adaptándolas a las necesidades y características particulares de los estudiantes.

Los resultados obtenidos a través del cuestionario tipo Likert aplicado a los docentes reflejan una amplia disposición y aceptación hacia el uso de actividades lúdicas como una estrategia para mejorar la comprensión lectora. La mayoría de los docentes opinan que la implementación de estas prácticas favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estimulan la motivación de los estudiantes y contribuyen a la apropiación de conceptos literarios, así como a la comprensión de los textos.

Las actividades lúdicas, cuando se integran en el aula dentro de un enfoque de juego y aprendizaje tradicional, han demostrado ser efectivas para potenciar la comprensión lectora. Estas prácticas no solo atraen el interés de los estudiantes hacia la lectura, sino que también fomentan el pensamiento crítico y la reflexión, permitiendo una interacción activa con los textos. Además, la relación entre la lectura silenciosa y la comprensión se ve fortalecida, ya que las dinámicas lúdicas facilitan la interpretación profunda de los textos.

Otro aspecto importante es que las actividades lúdicas mejoran las habilidades argumentativas de los estudiantes, proporcionándoles herramientas para expresar y defender sus ideas de manera respetuosa. Esta competencia, esencial para su desarrollo integral, se ve enriquecida a través de juegos educativos y dinámicas de grupo centradas en la lectura, lo que no solo favorece la comprensión, sino también el análisis crítico de los textos.

Asimismo, la motivación se presenta como un factor clave en el proceso de lectura. Los resultados indican que las actividades lúdicas generan un entorno positivo y estimulante que promueve la participación activa de los estudiantes en las actividades de lectura. La motivación es fundamental para involucrar a los estudiantes en el proceso de comprensión, ya que aquellos motivados tienden a concentrarse más en la lectura, mejorando así su capacidad para entender y disfrutar los textos.

Al respecto a la implementación de estas estrategias innovadoras, es necesario señalar que requiere una planificación adecuada y la disposición de los docentes para

integrar estas prácticas en su metodología pedagógica. Aunque se identificaron algunas limitaciones, como la gestión de recursos escasos, es relevante aplicar estas estrategias de manera gradual y proporcionar capacitación continua a los docentes para garantizar la efectividad del programa.

Finalmente, respondiendo al tercer objetivo de diseño de un programa sustentado en actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora, es significativo integrar diversas prácticas pedagógicas que fomenten la participación activa de los estudiantes y les permitan interactuar con los textos de manera significativa. Basado en los resultados obtenidos de la encuesta a docentes, que revelan una disposición positiva hacia el uso de actividades lúdicas en el aula, se ha diseñado un programa que se centra en la implementación de actividades que combinan el juego, la dramatización, el teatro, los títeres, la pantomima, el cuento y las herramientas digitales. Estas metodologías no solo refuerzan la comprensión lectora, sino que también mejoran las habilidades argumentativas, la expresión verbal y la reflexión crítica de los estudiantes.

El programa propuesto incluye sesiones planificadas en torno a los ejes temáticos mencionados, cada uno diseñado para abordar diferentes aspectos de la comprensión lectora de forma creativa. En primer lugar, se utilizarán actividades de dramatización y teatro para que los estudiantes representen escenas de los textos leídos, permitiéndoles identificar las emociones y motivaciones de los personajes y entender el contexto de la obra desde una perspectiva más profunda. Estas dinámicas no solo mejoran la comprensión de los textos, sino que también desarrollan la empatía y la capacidad de análisis crítico de los estudiantes.

Por otro lado, las sesiones con títeres y pantomima brindan a los estudiantes la oportunidad de interpretar los textos de manera lúdica y visual, promoviendo una mayor comprensión de los elementos narrativos y simbólicos de las obras. Al utilizar estos recursos, los estudiantes son incentivados a representar situaciones y personajes, lo que facilita la internalización de conceptos clave y permite una conexión más directa con el contenido literario.

La incorporación de cuentos y herramientas digitales como parte del programa ofrece una forma dinámica de presentar textos complejos de manera accesible y atractiva. Los estudiantes pueden crear sus propias historias, darles forma a través de ilustraciones y desarrollar narrativas que reflejen lo aprendido en clase, lo que refuerza la comprensión de los temas tratados y fomenta la creatividad.

El programa, sustentado en la combinación de actividades lúdicas y pedagógicas, contribuye no solo a mejorar la comprensión lectora, sino también a generar un ambiente de aprendizaje positivo y participativo, donde los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con la lectura. Además, la interacción social que se fomenta en las dinámicas grupales y de juego mejora la comunicación entre los estudiantes y fortalece su capacidad de argumentar y defender sus ideas.

Por último, la implementación de este programa debe ser gradual, teniendo en cuenta las características de los estudiantes y los recursos disponibles. Es crucial que los docentes se capaciten de manera continua para adaptar estas estrategias a las necesidades del aula y maximizar los beneficios de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este programa, basado en actividades lúdicas y enfoques innovadores como la dramatización, el teatro, los títeres, la pantomima, el cuento y las herramientas digitales, se presenta como una herramienta eficaz para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Al integrar estas dinámicas en el aula, se promueve no solo la comprensión de los textos, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje integral y significativo.

CAPÍTULO VI

Propuesta pedagógica para el desarrollo de actividades lúdicas como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora

Para la propuesta pedagógica se tendrá en cuenta la encuesta tipo Likert como medio de orientación estructurante para elaborar el plan de estudios curriculares, este se basará en la confiabilidad de resultados que censarán un mayor aporte hacia la inmersión positiva de la lúdica como estrategia innovadora, a su vez comprenderá las estrategias planteadas en las teorías, que permite clasificar los ejes temáticos entre la dramatización, el teatro y los títeres, la pantomima, el cuento y las herramientas digitales. Así como el enfoque mixto entre la tecnología y las herramientas físicas para el desarrollo de la estructura lúdica.

Esto llevará al diseño del programa académico, basado en la teoría del conocimiento de Piaget (1970) donde los estudiantes que comprendan esta edad requerirán el uso de elementos visuales y atractivos para despertar la capacidad de recepción. Por lo que el plan coordinado para 12 semanas comprenderá un bagaje de actividades, diseñadas para ser realizadas en 30-40 minutos de clase, estas actividades rondarán la propuesta del estudiante como protagonista de su propio conocimiento. En el cual deberá plantear soluciones, elaborar respuestas y tomar decisiones.

Innovar desde la dramatización y el teatro

La clasificación de la dramatización y el teatro nace de la oportunidad latente en el aula de clase, que convierte a los estudiantes en la suma del rol del personaje, esto los lleva a contemplar la idea de la apropiación comprendiendo como los actos de los personajes, la personalidad de este, entre otros aspectos, aporta en la construcción de la historia como la conocemos. A si mismo Alarcón (2015) menciona “el teatro también ofrece a los niños una amplia gama de posibilidades de experimentar, de aprender y de conocer la literatura.” Por lo que el desarrollo de las sesiones de clases propuestas a continuación tiene por sentido reconocer en el teatro y la dramatización una oportunidad

de innovar el aula desde el reconocimiento del estudiante como protagonista de su propia historia.

Por lo que, el desarrollo de la sesión, el cual se encontrará en la tabla 4 comprenderá la unidad temática de literatura, enfocada en la mitología griega. Se implementará una actividad innovadora que combinará aprendizaje significativo con el teatro y los títeres, mediado por herramientas tecnológicas. La dinámica iniciará con una clase orientada a explicar el nacimiento de Zeus, proporcionando a los estudiantes una base sólida para comprender los elementos esenciales de la mitología griega. Posteriormente, los estudiantes accederán a un cuento interactivo digital titulado “Zeus, el rey del Olimpo”.

Tabla 4 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #01

Propósito específico de la sesión

El propósito de la sesión es desarrollar en los estudiantes una comprensión significativa sobre los orígenes de Zeus en la mitología griega, empleando una estrategia pedagógica innovadora que combina herramientas interactivas y el aprendizaje significativo. Este enfoque busca fomentar habilidades como la atención, el análisis crítico y la participación activa en el proceso de lectura, mientras se despierta un interés genuino por el conocimiento mitológico.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de la dramatización y el teatro, ya que es un montaje en donde los estudiantes descubren sus capacidades de representar y dramatizar una obra literaria.

Actividades

Introducción: En la introducción, se partirá de una breve dinámica de motivación que incluirá el montaje de la obra de teatro inspirada en el Monte Olimpo realizada por medio de los estudiantes, para darle vida a la obra “Zeus el rey del Olimpo”. Esta obra será

mediada por los estudiantes y será acompañada de una pregunta detonante para activar conocimientos previos en los estudiantes sobre los dioses griegos. El objetivo pedagógico de este el montaje de títeres comprende por objetivo contextualizar el mito del nacimiento de Zeus mediante una presentación que abordará los elementos más relevantes de la narrativa, destacando figuras clave como Cronos y Rea. Este momento también permitirá la resolución de dudas sobre conceptos básicos de la mitología griega, brindando una base sólida para las actividades posteriores.

Desarrollo: En el desarrollo de la sesión, los estudiantes accederán al cuento interactivo digital titulado “Zeus, el rey del Olimpo”. Este recurso propondrá una experiencia de lectura dinámica, en la que deberán responder preguntas clave relacionadas con la narrativa para avanzar en la historia. Esta mecánica incentivará la atención y el análisis, ya que el progreso en la actividad dependerá de las respuestas correctas. Una vez concluida la lectura, los estudiantes trabajarán en pequeños grupos para reflexionar sobre los eventos del cuento y conectarlos con otros elementos relevantes de la mitología. En esta etapa colaborativa, se elaborará un esquema visual que sintetice los momentos más significativos en la vida de Zeus, promoviendo la comprensión y la capacidad de organización conceptual.

Conclusión: La sesión concluirá con una plenaria reflexiva en la que los estudiantes compartirán sus impresiones y aprendizajes sobre la actividad, resaltando la importancia del mito en la cultura y analizando cómo las decisiones de los personajes influirán en el desarrollo de la historia. Como cierre creativo, se invitará a los estudiantes a elegir un momento del cuento que les haya impactado y representarlo mediante un dibujo o una breve descripción escrita, consolidando así su conexión con la narrativa trabajada.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento y la evaluación de la sesión integran varios componentes que permiten medir el impacto de las actividades propuestas. La atención y la comprensión lectora se evalúan a través del análisis de las respuestas obtenidas en el cuento interactivo, ofreciendo retroalimentación inmediata para reforzar los conceptos abordados. Además, los esquemas visuales elaborados en grupo son revisados para valorar la capacidad de los estudiantes de establecer conexiones entre los elementos del mito. Por otro lado, se aplica una autoevaluación mediante una encuesta reflexiva que permite a los estudiantes

expresar sus percepciones sobre la actividad y los aprendizajes alcanzados. Finalmente, los dibujos o descripciones elaborados en el cierre creativo se constituyen como productos finales que evidencian la comprensión y el interés generado por el tema.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

El cuento interactivo será diseñado como un quiz que evalúa la atención a la obra de teatro de sus pares en el aula de clase, en el cual los estudiantes deberán responder preguntas clave relacionadas con la narrativa. Cada respuesta acertada les permitirá avanzar en la historia y descubrir más sobre los eventos que moldearán la vida de Zeus y su ascenso como rey del Olimpo. En caso de fallar una respuesta, la narrativa concluirá, incentivando a los estudiantes a prestar atención, analizar cuidadosamente y participar activamente en el proceso de lectura.

Este enfoque no solo promoverá la receptividad y el entusiasmo de los estudiantes por el conocimiento, sino que también generará un interés genuino por la mitología griega. Al integrar elementos interactivos en la narrativa, los estudiantes podrán experimentar la lectura de una manera dinámica y atractiva, mientras fortalecerán habilidades como la atención, la comprensión lectora y la capacidad de conectar conceptos. La actividad se consolidará como una herramienta pedagógica eficaz, transformando el aprendizaje de la mitología en una experiencia emocionante e inolvidable.

Tabla 5 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #02

Propósito específico de la sesión

El propósito de la sesión es fomentar en los estudiantes un interés auténtico por la lectura mediante el uso del "pasaporte literario", un recurso físico diseñado para gamificar el control de lectura y motivar a los estudiantes a explorar diversos géneros literarios de forma dinámica y entusiasta. Este proyecto utiliza la metáfora del pasaporte, permitiendo a los estudiantes "sellarse" cada logro alcanzado al finalizar una lectura, con categorías y estampillas específicas que representan diferentes niveles de avance y competencia.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de la dramatización, ya que posibilitará el juego de rol con un turista que viaja por el basto mundo de la literatura y esta dinámica inmersiva los lleva a que la apropiación del personaje sea una totalidad.

Actividades

Introducción: La sesión se estructurará a partir de un enfoque que integrará actividades iniciales de motivación, desarrollo de lectura guiada y autónoma, y una conclusión reflexiva que permitirá valorar el progreso y los aprendizajes obtenidos. En la introducción, se explicará la dinámica del pasaporte literario, detallando las categorías y las estampillas correspondientes. Se utilizará un modelo de pasaporte para ilustrar visualmente cómo se registrarán los logros de lectura, incentivando la participación desde un inicio al mostrar los beneficios y las recompensas simbólicas asociadas.

Desarrollo: Durante el desarrollo de la sesión, los estudiantes comenzarán a explorar los distintos géneros propuestos en el pasaporte literario. En la categoría de *trabalenguas*, los sellos estarán diseñados para reconocer logros progresivos, desde leer un *trabalenguas* sin equivocarse (*Fugaz del Trabalenguas*) hasta decir diez *trabalenguas* correctamente (*Maestro*). Esta dinámica introducirá un componente lúdico que fomentará la repetición y la mejora continua en la lectura. De manera similar, en la categoría de

adivinanzas, los estudiantes avanzarán desde descubrir una adivinanza (Aprendiz) hasta resolver diez adivinanzas (El Mago), promoviendo la curiosidad y el pensamiento crítico.

En el apartado de herramientas digitales, las categorías progresivas como El Aprendiz (una historieta) y La Leyenda del Cómic (cinco herramientas digitales) motivarán a los estudiantes a familiarizarse con el lenguaje visual y narrativo propio de este género. La categoría de poemas sencillos introducirá a los estudiantes en el mundo de la poesía infantil a través de obras de autores como Jairo Aníbal Niño, Rafael Pombo y Yolanda Reyes. Este acercamiento inicial buscará despertar la sensibilidad literaria y el aprecio por la belleza del lenguaje poético.

El pasaporte también incluirá una sección didáctica que relacionará la lectura con áreas de conocimiento como humanidades, ciencias naturales y ciencias sociales, con sellos como El Poeta, El Científico y El Explorador. Este enfoque interdisciplinario ampliará el horizonte de lectura de los estudiantes, vinculando la literatura con otras disciplinas. Finalmente, la sección de fábulas promoverá el aprendizaje moral y narrativo a través de categorías como Figura de Fábula (una fábula) y Fabulesco (diez fábulas), incentivando la reflexión y la comprensión crítica de los textos.

Conclusión: La conclusión de la sesión se centrará en la revisión colectiva de los logros alcanzados, permitiendo que los estudiantes comparten sus experiencias y reflexionen sobre las historias que más les impactaron. Este espacio de cierre también servirá para reconocer el esfuerzo de los estudiantes al avanzar en sus sellos y metas literarias, reforzando el sentido de logro y pertenencia en el proceso de aprendizaje.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento y evaluación del proyecto se realiza mediante la revisión sistemática del pasaporte literario de cada estudiante, lo que permite al docente identificar sus avances y áreas de interés. Además, se promueve la autoevaluación, en la que los estudiantes reflexionan sobre su experiencia con el pasaporte, las lecturas realizadas y los retos superados. Este enfoque integral convierte el acto de leer en una experiencia interactiva y motivadora, transformando la percepción de los estudiantes hacia la lectura y potenciando su interés por explorar nuevos textos y géneros literarios.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

De igual manera, el desarrollo de la sesión de clase orientada al pasaporte literario, construye un proceso interclase de un periodo escolar (ver Tabla 5) el cual construirá la unidad temática de la literatura, esta se formalizará por medio de un interés auténtico hacia la literatura por parte de los estudiantes. Este formato será físico y se titula el pasaporte literario. El proyecto asimilará la dinámica del pasaporte para que los estudiantes "sellén" su pasaporte al momento de finalizar un texto. Este medio que se utilizará como control de lectura se dividirá en categorías y recursos. Inicialmente se encontrará el trabalenguas, y este poseerá estampillas tituladas: Maestro (te lo sellan al decir 10 trabalenguas sin equivocarte), Aprendiz (te lo sellan al leer 5 fábulas completas), Buscador de trabalenguas (te lo sellan al leer dos trabalenguas sin equivocarte) y el Fugaz del trabalenguas (te lo sellan al leer un trabalenguas sin equivocarte). Esta dinámica permitirá que el estudiante se entusiasme al llevar su pasaporte y leer para lograr las metas diarias de lectura y ser sellada la estampilla.

Por la misma línea, la categoría de adivinanzas tendrá recursos de estampillas titulados de la siguiente manera: El mago (te lo sellan al descubrir 10 adivinanzas), El hechicero (te lo sellan al descubrir 5 adivinanzas), El Calimán (Te lo sellan al descubrir 2 adivinanzas) y el aprendiz (Te lo sellan al descubrir una adivinanza). Esta dinámica de trabajo despertará el interés y la lectura de manera motivada.

Por el lado de las herramientas digitales, los recursos se encontrarán distribuidos de la siguiente manera: Esta la leyenda del cómic (Te lo sellan al momento de leer 5 herramientas digitales), El aventurero (Te lo sellan al momento de leer 3 herramientas digitales), El curioso (Te lo sellan al momento de leer 2 herramientas digitales) y finalizará con el aprendiz (Te lo sellan al leer tu primera historieta completa).

Así, la categoría de los poemas sencillos permitirá al estudiante tener un acercamiento hacia el mundo poético de manera simple, por lo que sus categorías se dividirán en tres poetas infantiles tales como: Jairo Aníbal Niño (Te lo sellan al momento de leer una obra de Jairo Aníbal Niño), Rafael Pombo (Te lo sellan al momento de leer

una obra de Rafael Pombo) y finalizará con Yolanda Reyes (Te lo sellan al leer un texto de la poeta infantil). A su vez, la parte correspondiente a lo didáctico poseerá recursos de estampillas distribuidos de esta forma: El poeta (Te lo sellan al leer un recurso didáctico de humanidades), El científico (Te lo sellan al leer un recurso didáctico de ciencias naturales) y El explorador (Te lo sellan al leer un recurso didáctico de ciencias sociales).

Finalmente, el álbum cerrará con los recursos orientados hacia las fábulas. Esta sección dividirá las estampillas de la siguiente manera: Fabulesco (Te lo sellan al leer 10 fábulas), Maestro de la fábula (Te lo sellan al leer 5 fábulas), El domador de fábulas (Te lo sellan al leer 3 fábulas) y finalizará con la figura de fábula (Te lo sellan al leer tu primera fábula). Este recurso didáctico permitirá al estudiante conocer sus medios de lectura, aumentando el entusiasmo en el aula.

Tabla 6 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #03

Propósito específico de la sesión

El objetivo de la sesión es fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo del vocabulario en los estudiantes mediante un juego lúdico basado en la creación de palabras. “La máquina de palabras” es una actividad similar al dominó que promueve la competencia sana, la rapidez mental y la formación de vocabulario de manera dinámica y divertida.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de la Dramatización, puesto que permite con amplia facilidad que el estudiante se exprese por medio del juego, haciendo del mismo una pequeña obra de teatro.

Actividades

Introducción:

En la introducción, se explicará el funcionamiento básico del juego “La máquina de

palabras". A cada estudiante se le entregarán fichas con letras. El objetivo será formar palabras con las letras disponibles, siguiendo las reglas del dominó, es decir, conectando fichas que coincidan con las letras de las que ya se han formado palabras en la mesa. Se hará una demostración del juego para que los estudiantes comprendan las reglas y cómo se relacionan las fichas entre sí. Además, se enfatizará la importancia de crear palabras correctas y en el menor tiempo posible.

Desarrollo:

Durante el desarrollo, los estudiantes jugarán en pequeños grupos, cada uno con un conjunto de fichas con letras. El primer jugador colocará una ficha con una letra que forme una palabra válida. El siguiente jugador deberá conectar una ficha que complemente esa palabra o forme una nueva palabra. El juego continuará hasta que uno de los estudiantes se quede sin fichas. Al quedar sin fichas, ese jugador se declarará el ganador de la partida. Los estudiantes podrán intercambiar letras o pedir ayuda a sus compañeros si no pueden formar una palabra.

Conclusión:

Al finalizar las partidas, se realizará una reflexión grupal sobre el proceso de formación de palabras. Se invitará a los estudiantes a compartir las palabras que han formado, discutir sobre las estrategias utilizadas y cómo ampliaron su vocabulario a través del juego. Además, se destacará la importancia del aprendizaje lúdico en el desarrollo de la comprensión del lenguaje y la creatividad.

Seguimiento y evaluación

La evaluación se realiza observando la participación activa de los estudiantes durante el juego, su capacidad para formar palabras correctas y su rapidez para conectar las fichas. Además, se valora la interacción entre compañeros, el uso del vocabulario y la creatividad en las palabras formadas. El docente puede hacer preguntas adicionales sobre las palabras creadas para asegurar que los estudiantes comprendan su significado y uso.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

En la clase que se pretende desarrollar en el aula de clase, correspondiente al componente de gramática y ortografía, y el eje temático asociado a la estrategia innovadora como la dramatización se implementará una actividad titulada “La máquina de palabras”, diseñada para fomentar el aprendizaje dinámico y el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en un entorno lúdico. Esta actividad, presentada como un juego físico, utilizará recursos anexos que incluyen fichas de dominó personalizadas, cada una con dos palabras impresas. La mecánica del juego consistirá en unir estas palabras de manera estratégica con otras fichas para formar palabras monosílabicas, promoviendo así el reconocimiento y uso adecuado de las mismas.

La dinámica del juego no solo desafiará el ingenio de los estudiantes, sino que también premiará su capacidad de asociación, dramatización, conocimiento del vocabulario y habilidad para aplicar correctamente las reglas gramaticales y ortográficas. Los participantes competirán en un ambiente amistoso y motivador, donde el objetivo será quedarse sin fichas antes que los demás. A medida que avancen en el juego, los estudiantes practicarán y consolidarán su dominio del lenguaje de una manera natural y divertida, facilitando un aprendizaje significativo.

Además, “La máquina de palabras” fomentará competencias clave como la atención, la concentración y la creatividad, ya que los estudiantes deberán pensar rápidamente para identificar combinaciones válidas y estratégicas. Este enfoque reforzará el aprendizaje colaborativo, ya que el intercambio de palabras y el análisis entre los participantes enriquecerán su experiencia lingüística.

Al finalizar, se premiará a los estudiantes que hayan demostrado mayor destreza en la creación de palabras, destacando el ingenio, la riqueza de su vocabulario y su precisión en el uso del lenguaje. En suma, esta actividad se convertirá en una herramienta pedagógica efectiva, no solo para enseñar gramática y ortografía, sino también para cultivar en los estudiantes un aprecio más profundo por el poder y la versatilidad de las palabras, transformando el aula en un espacio de aprendizaje activo e inspirador.

Por la misma línea, el desarrollo de sesión expuesto a continuación (ver anexo B-1) En el componente literario asociado al eje temático innovador dramatización, se propone una actividad titulada “Literaria-mente”, diseñada para explorar las conexiones entre la literatura y las emociones humanas. En esta dinámica, se extraerán una serie de frases representativas de obras emblemáticas de la literatura, las cuales son cuidadosamente seleccionadas por su poder evocador y su capacidad de transmitir estados emocionales complejos. Los estudiantes deberán asociar cada una de estas citas a una emoción específica, como tristeza, alegría, enojo, ansiedad, vergüenza, envidia, miedo, aburrimiento o asco.

Tabla 7 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #04

Propósito específico de la sesión

El objetivo de esta sesión es fomentar la conexión entre literatura y emociones humanas mediante la actividad “literaria-mente”. Esta dinámica busca que los estudiantes reflexionen sobre cómo las obras literarias pueden evocar emociones profundas, permitiéndoles identificar y comprender las emociones humanas a través de las palabras de los textos.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la Dramatización, ya que es permite al estudiante reconocer en sus emociones la conexión con su cuerpo, aprende a reflejar en su estado físico, como comprende la ira, la felicidad, la angustia, el asco, el miedo, entre otros.

Actividades

Introducción: La sesión iniciará con una breve explicación sobre la relación entre literatura y emociones, destacando cómo los autores logran transmitir sentimientos complejos mediante sus palabras. A continuación, el docente presentará las citas literarias seleccionadas, invitando a los estudiantes a leerlas con atención. Cada cita será elegida

por su capacidad de evocar una emoción específica y profunda, como tristeza, alegría, miedo, enojo, entre otras.

Desarrollo: Una vez leídas las citas, los estudiantes reflexionarán sobre qué emociones les despertarán las frases. Luego, se les invitará a asociar cada cita con una emoción específica de una lista previamente proporcionada (por ejemplo, tristeza, miedo, enojo, alegría, etc.). Esta reflexión no solo involucrará la interpretación de los textos, sino también la introspección personal, ya que los estudiantes conectarán las emociones de las frases con sus propias vivencias y experiencias emocionales.

Durante este proceso, se fomentará el trabajo individual y en grupos pequeños, donde los estudiantes podrán discutir sus respuestas y compararlas con las de sus compañeros. Esto promoverá el intercambio de ideas y permitirá observar las distintas perspectivas emocionales que surgirán a partir de las mismas citas literarias.

Conclusión: Al finalizar el ejercicio, se realizará una puesta en común donde los estudiantes compartirán las emociones que asociaron a cada cita y explicarán el porqué de sus elecciones. Esta discusión permitirá profundizar en el entendimiento de las emociones literarias y fortalecerá la capacidad de argumentación de los estudiantes al explicar cómo ciertas frases generarán reacciones emocionales específicas.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento y evaluación de la actividad se realiza observando la capacidad de los estudiantes para identificar correctamente las emociones asociadas a las citas literarias, así como su habilidad para justificar sus respuestas con base en la interpretación de los textos. Además, se evalúa la participación en las discusiones grupales y la calidad de las reflexiones personales al conectar las emociones literarias con sus propias experiencias. Finalmente, la evaluación también considera el desarrollo de la inteligencia emocional, ya que los estudiantes deben identificar y nombrar emociones complejas, lo que enriquece su comprensión tanto de la literatura como de sí mismos.

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

El proceso comienza con la presentación de las frases, las cuales los estudiantes leen atentamente y luego reflexionan sobre cómo estas pueden conectar con sus propias vivencias emocionales. A continuación, se les invita a clasificar las citas según las emociones que despiertan en ellos. Este ejercicio promueve una profunda introspección, ya que los estudiantes deben no solo interpretar el significado de las frases, sino también ser conscientes de sus propias reacciones emocionales ante las palabras y los sentimientos que estas evocan.

Además, la actividad despierta la curiosidad por las obras literarias de las cuales provienen las frases, alentando a los estudiantes a profundizar en los textos y explorar más sobre los contextos en los que fueron escritas. A través de este ejercicio, se establece una conexión entre la lectura y la vida emocional, lo que permite a los estudiantes comprender cómo la literatura puede reflejar y, a la vez, provocar emociones intensas.

Este enfoque no solo enriquece la comprensión de las obras literarias, sino que también facilita el desarrollo de la inteligencia emocional al permitir que los estudiantes identifiquen, nombren y comprendan mejor las emociones que experimentan, mientras profundizan en su aprecio por la literatura. “Emociones literarias” se convierte así en una herramienta poderosa para vincular el arte de leer con la reflexión personal y la empatía, promoviendo un aprendizaje más significativo y humano.

Los títeres como herramienta de innovación en el aula de clase

Los títeres son una transición elemental entre las prácticas tradicionales y estrategias innovadoras, puesto que los refieren amplia utilidad a los niños en cuanto les permiten ayudar en el desarrollo cognitivo y psicosocial, los títeres los llevan a desarrollar su imaginación, la creatividad y el lenguaje. Por lo que las estrategias pensadas al interior del aula de clase a partir de la innovación digital, comprende una narrativa actual en donde el estudiante se encuentre identificado con la presentación de estos. Este plan académico y curricular, se pensó desde la clasificación de títere como un medio de creatividad y de potencial imaginativo.

Por lo que en la presente sesión (ver tabla 8) En el marco del componente de literatura, asociado al eje temático de títeres se implementa una actividad titulada “El cartel de cine literario”, diseñada para combinar la comprensión lectora con la expresión creativa. Esta dinámica se desarrolla una vez que los estudiantes han terminado de leer una obra literaria, invitándolos a imaginar cómo sería la adaptación de esa obra en una película y a plasmar su visión a través de la creación de un cartel cinematográfico del cual serán protagonistas a través de una puesta en escena.

Tabla 8 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #05

Propósito específico de la sesión

El objetivo de esta sesión es fomentar la comprensión lectora y la expresión creativa a través de la actividad "El cartel de cine literario", donde los estudiantes imaginan y diseñan cómo sería la adaptación cinematográfica de una obra literaria leída. Esta actividad invita a los estudiantes a identificar los elementos más relevantes de la obra, sintetizarlos y plasmarlos en un formato visual atractivo, integrando la creatividad con el análisis literario.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de títeres, ya que permite explorar el amplio bagaje de la expresión literaria para realizar un montaje de la obra que pudieron ver.

Actividades

Introducción:

La sesión comenzará con una reflexión grupal sobre la obra literaria leída, abordando los elementos clave como los personajes, la trama, los escenarios, los temas principales y el mensaje central. Esta reflexión permitirá a los estudiantes recordar y comprender los aspectos más importantes de la obra antes de iniciar la actividad de diseño del cartel. A continuación, el docente presentará los lineamientos de la actividad y explicará el propósito de imaginar la obra como si fuera una película, lo que los llevará a considerar aspectos cinematográficos.

Desarrollo:

Los estudiantes recibirán los materiales necesarios para crear sus carteles: cartulinas, marcadores, lápices de colores, revistas para recortar, y la opción de herramientas digitales si desean diseñar de forma virtual. Se les animará a pensar como diseñadores de cine, eligiendo un título para la película, creando un eslogan atractivo y seleccionando imágenes que representen la esencia de la historia. Además, deberán elegir a los "actores" que interpretarían a los personajes principales, lo que les permitirá profundizar en los roles y características de estos personajes al pensar en su representación visual. Durante la creación del cartel, los estudiantes deberán sintetizar los elementos clave de la obra en una composición visual que capture su esencia. Esta actividad fomentará la creatividad y les permitirá transformar los elementos literarios en un producto visual coherente, estimulando su capacidad para interpretar y comunicar de manera gráfica los conceptos leídos.

Conclusión:

Al finalizar la actividad, cada estudiante presentará su cartel ante el grupo, explicando las decisiones detrás de su diseño, como la elección de colores, imágenes, eslogan y personajes. Esta presentación permitirá reflexionar sobre cómo cada uno interpretó la obra de manera diferente y resaltará las diversas perspectivas que pueden surgir a partir de un mismo texto. Los compañeros podrán hacer preguntas y comentarios, lo que fomentará el intercambio de ideas y fortalecerá las habilidades argumentativas de los estudiantes. Además, se hará énfasis en la importancia de la perseverancia y el aprendizaje continuo, elementos claves que se refuerzan mediante esta actividad lúdica.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento y evaluación de la actividad se basa en la capacidad de los estudiantes para identificar y representar los aspectos clave de la obra literaria en su cartel. El docente observa cómo los estudiantes sintetizan la información y expresan visualmente la trama, los personajes y los temas de la obra. Además, la evaluación se realiza teniendo en cuenta la creatividad, la coherencia del diseño con el contenido literario y la habilidad para explicar las decisiones tomadas durante el proceso de creación. La autoevaluación también es parte del proceso, ya que los estudiantes reflexionan sobre su propio trabajo y

el de sus compañeros, valorando los diferentes enfoques y aprendizajes derivados de la actividad.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

La actividad comienza con una reflexión grupal sobre los elementos clave de la obra: los personajes, la trama, los escenarios, los temas principales y el mensaje que transmite. Posteriormente, los estudiantes reciben materiales como cartulinas, marcadores, lápices de colores, revistas para recortar, y acceso a herramientas digitales opcionales si desean diseñar sus carteles en formato digital. Se les anima a pensar como diseñadores de cine, considerando aspectos como el título de la película, un eslogan impactante, imágenes que representen la esencia de la historia, y los nombres de los “actores” que podrían interpretar a los personajes.

El ejercicio no solo busca que los estudiantes demuestren su comprensión lectora al identificar los elementos más significativos de la obra, sino que también les permite explorar su creatividad al transformar esos elementos en una propuesta visual atractiva y coherente. Durante la elaboración del cartel, se fomenta la capacidad de síntesis, ya que deben resumir la esencia de la obra en un formato visual que capte la atención y transmita el espíritu de la historia.

Al final de la actividad, los estudiantes presentan sus carteles al grupo, explicando las decisiones detrás de su diseño: por qué eligieron ciertos colores, imágenes o palabras, y cómo estos reflejan los aspectos más importantes de la obra literaria. Este espacio de socialización fortalece la capacidad de argumentación y brinda la oportunidad de apreciar diferentes perspectivas sobre la misma obra.

La pantomima en las innovaciones pedagógicas

El subgénero dramático de la pantomima que hace latente aparición en las estrategias didácticas innovadoras tiene por sentido, retomando el concepto de López et.al (2023) “la identificación de los estudiantes con aquellas dimensiones que tienen que

ver con sus emociones, proyectos y anhelos de realización como miembros de una comunidad que convive y crece". La pantomima permite al estudiante formarse desde la integralidad del sujeto".

Por lo que en el desarrollo de esta sesión (ver tabla 9) , en el marco del eje temático de literatura, se planteará la creación de una "máquina del tiempo literaria", una actividad que buscará promover la reflexión crítica y el análisis introspectivo en los estudiantes a lo largo del proceso de lectura. La dinámica comenzará con la elaboración de una cápsula del tiempo, en la cual los estudiantes escribirán en pequeños papeles sus primeras impresiones, ideas iniciales y expectativas sobre un libro que están a punto de leer. Este paso actuará como un punto de partida, invitando a los participantes a conectar emocionalmente con la obra desde una perspectiva anticipatoria.

Tabla 9 desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #06

Propósito específico de la sesión

El propósito de la sesión es promover la reflexión crítica y el análisis introspectivo en los estudiantes mediante la implementación de la "máquina del tiempo literaria". Esta actividad busca conectar emocionalmente a los participantes con el proceso de lectura, al tiempo que fomenta la metacognición y el desarrollo del pensamiento crítico, permitiendo que los estudiantes identifiquen y valoren los cambios en sus percepciones e ideas a lo largo de su interacción con una obra literaria.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de la pantomima, Ya que permite al estudiante reconocer el antes y después de su perspectiva ante una obra literaria y dársela a conocer a sus compañeros por medio de la expresividad.

Actividades

Introducción: En la introducción, se presentará la actividad de la “máquina del tiempo literaria” mediante una explicación dinámica que incluirá ejemplos visuales asociados a la pantomima y una breve discusión sobre cómo las primeras impresiones pueden cambiar tras una experiencia más profunda con una historia. Los estudiantes recibirán materiales para escribir, y cada uno elaborará sus primeras impresiones, expectativas e ideas iniciales sobre el libro que leerán. Estas notas serán colocadas en una cápsula del tiempo, la cual permanecerá sellada durante toda la lectura, generando curiosidad y expectativa sobre su contenido.

Desarrollo: En el desarrollo, los estudiantes se embarcarán en la lectura del libro seleccionado, ya sea de forma grupal o individual, según lo permita la dinámica del aula. Durante esta etapa, se promoverá el análisis y la reflexión a través de actividades intermedias, como discusiones guiadas, análisis de personajes o eventos clave, y la identificación de temas principales y secundarios en la obra. Estas actividades servirán para enriquecer la experiencia de lectura y permitir a los estudiantes profundizar en su comprensión de la trama y los elementos literarios, fortaleciendo habilidades como la interpretación y la conexión con el texto.

Conclusión: La conclusión de la sesión estará marcada por la apertura de la cápsula del tiempo. En este momento, los estudiantes recuperarán sus notas iniciales y las compararán con sus percepciones finales sobre el libro. A través de una discusión reflexiva, se analizará cómo han cambiado sus impresiones y qué aspectos de la lectura han influido en esta transformación. Los estudiantes compartirán sus hallazgos, resaltando qué ideas se han consolidado, cuáles han cambiado y cómo la experiencia les habrá ayudado a crecer intelectualmente y a nivel personal. Este cierre no solo permitirá evidenciar el impacto del texto en su pensamiento, sino también establecerá conexiones entre la literatura y su propio proceso de aprendizaje.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento y la evaluación de la actividad se realizan mediante la revisión de las cápsulas del tiempo y las reflexiones finales de los estudiantes, las cuales permiten al docente identificar la profundidad de los cambios en su comprensión y percepción. Además,

se complementa con una autoevaluación en la que los estudiantes califican su nivel de participación, el nivel de conexión que sintieron con el texto y los aprendizajes más significativos que obtendrán durante el proceso.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

La cápsula del tiempo permanecerá cerrada durante todo el desarrollo de la lectura, creando un elemento de curiosidad y expectativa. Al finalizar la lectura del libro, se abrirá la cápsula, y los estudiantes tendrán la oportunidad de recuperar sus notas iniciales. Este momento clave les permitirá contrastar sus pensamientos y emociones previos con los que hayan surgido tras interactuar plenamente con la obra. El ejercicio invitará a reflexionar sobre cómo han cambiado sus percepciones, qué ideas se han transformado o consolidado, y cómo han evolucionado sus impresiones respecto a los personajes, la trama o los temas centrales del texto.

El objetivo pedagógico de esta estrategia radicará en fomentar la metacognición, ayudando a los estudiantes a identificar y valorar los cambios en su comprensión y perspectiva a medida que profundicen en el contenido literario. Este proceso enfatizará la importancia de la conciencia antes y después de la experiencia de lectura, mostrando cómo una obra literaria puede influir en su pensamiento crítico y desarrollo personal. De esta manera, la "máquina del tiempo literaria" transformará la lectura en una experiencia interactiva y enriquecedora, al destacar la conexión entre la literatura, la introspección y el aprendizaje significativo.

Durante el proceso de abrir la cápsula, los estudiantes simulen con gestos y expresiones el momento en que "descubren" sus impresiones previas. Con una actuación en silencio, representarán sus reacciones y cómo esas primeras ideas se han transformado en nuevas comprensiones a lo largo de la lectura. Al final, se invitará a los

estudiantes a hacer una pantomima colectiva que exprese cómo sus pensamientos sobre el libro han cambiado a lo largo de la experiencia literaria.

Tabla 10 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #07

Propósito específico de la sesión

Esta actividad se introduce con una breve explicación sobre la importancia de la mitología en la cultura griega, sus dioses y semidioses, y cómo estos personajes son fundamentales para entender los relatos y valores de la antigua Grecia. El docente inicia la actividad proporcionando a los estudiantes un contexto general sobre los personajes mitológicos que se utilizarán en el juego, preparando el terreno para la interacción lúdica.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de la Pantomima ya que, en la dinámica del juego, el estudiante deberá emular gestos, imitaciones, entre otras cualidades que le permita al otro adivinar si va por buen camino o no.

Actividades

Desarrollo: Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes, organizados en parejas, comenzarán a jugar con el objetivo de adivinar qué dios o semidios le ha sido asignado a su compañero. A través de preguntas estratégicas sobre las características, historias y atributos de los personajes, los estudiantes irán descartando opciones hasta identificar correctamente a su personaje. Este ejercicio fomenta el razonamiento lógico, la formulación de preguntas precisas y la colaboración entre los miembros de cada pareja. A medida que avanzan en el juego, los estudiantes no solo refuerzan su conocimiento sobre la mitología griega, sino que también desarrollarán habilidades de comunicación y trabajo en equipo, fundamentales para su desarrollo académico y personal.

Para aumentar la dinámica del juego, se incorporará un toque de pantomima, donde, en algún momento del ejercicio, uno de los miembros de cada pareja deberá representar

sin palabras un atributo o acción clave de su personaje mitológico. Esto les permitirá usar la creatividad y una forma divertida de representar visualmente los conocimientos adquiridos. El reto será que sus compañeros adivinen el personaje a través de la representación.

Conclusión: La conclusión de la actividad permitirá que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido. Tras finalizar el juego, el docente organizará una breve puesta en común, donde los estudiantes discutirán las estrategias que utilizaron para formular sus preguntas y cómo estas les ayudaron a conocer mejor los personajes mitológicos. Esta reflexión también ofrecerá una oportunidad para que los estudiantes evalúen su propio aprendizaje y comprendan la relevancia de los valores y enseñanzas presentes en la mitología griega. Finalmente, la actividad se cerrará con una evaluación cualitativa, centrada en la participación de los estudiantes y su capacidad para aplicar el conocimiento adquirido a través del juego, asegurando que la experiencia sea significativa y enriquecedora.

Seguimiento y evaluación

La actividad no solo busca reforzar el conocimiento sobre la mitología griega, sino también promover habilidades cognitivas y sociales esenciales en el proceso educativo, como el análisis crítico, la toma de decisiones y la colaboración. A través de esta experiencia lúdica, los estudiantes pueden ver la mitología griega desde una perspectiva dinámica y participativa, convirtiendo el aula en un espacio de aprendizaje activo y reflexivo.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

En esta sesión (ver tabla 10) del componente temático de la metodología griega, se propone una dinámica interactiva basada en recursos físicos, tomando como

referencia el popular juego de "¿Adivina quién?". En esta actividad, los personajes por adivinar están inspirados en figuras de la mitología griega, como dioses y semidioses, lo que añade un componente cultural y educativo al juego. La dinámica consiste en que los estudiantes, organizados en parejas, trabajen en equipo para deducir cuál es el personaje cuyo compañero tiene asignado, a través de preguntas estratégicas.

El juego permite a cada estudiante formular preguntas que ayuden a descartar personajes hasta llegar a la respuesta correcta. Por ejemplo, preguntas relacionadas con las características, atributos o historias de los dioses y semidioses mitológicos. Este enfoque estimula el razonamiento lógico, la concentración y el trabajo colaborativo, ya que ambos participantes deben interactuar activamente para cumplir el objetivo.

Durante la actividad, se introduce un toque de pantomima en el cual, en determinado momento del juego, uno de los miembros de la pareja representará sin palabras un atributo, gesto o situación clave de su personaje mitológico. Esto obligará al compañero a adivinar el personaje basándose en la interpretación visual, además de las preguntas previas. La pantomima añade un aspecto lúdico y divertido, a la vez que refuerza la comprensión de los mitos de manera creativa y expresiva.

Al finalizar la actividad, los estudiantes reflexionarán sobre lo aprendido. Tras concluir el juego, el docente facilitará una puesta en común, donde los estudiantes compartirán las estrategias utilizadas para formular sus preguntas y cómo estas les ayudaron a conocer mejor los personajes mitológicos. Esta reflexión también brindará la oportunidad para que los estudiantes evalúen su propio aprendizaje y comprendan la relevancia de los valores y enseñanzas presentes en la mitología griega. Finalmente, la actividad se cerrará con una evaluación cualitativa, centrada en la participación de los estudiantes y su capacidad para aplicar el conocimiento adquirido a través del juego, asegurando que la experiencia sea significativa y enriquecedora.

El cuento y la innovación pedagógica

El cuento es, por excelencia, una herramienta fantástica en la formación integral de los estudiantes en etapas primarias de aprendizaje, este conlleva la atención de los estudiantes, ejercita la memoria, enseña desde la estructura narrativa y facilita la

comprensión de las historias. A si refiere Rondon (2017) “Con una lectura constante los talentos de los niños se irán desarrollando, al mismo tiempo que adquieren conocimientos éticos proporcionados por las historias narradas.”

Por lo que es necesario retomar el cuento desde las formas actuales de comprensión del mundo de los menores de edad, que los lleve a comprender de mejor manera, la esencial figura de rescatar el cuento en las estrategias nace de la encuesta donde los docentes censados refieren la utilidad de la lectura repetitiva, constante y en voz alta. Así este programa curricular emplea el cuento desde la necesidad de comprensión lectora.

Tabla 11 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #08

Propósito específico de la sesión

El propósito de esta sesión es integrar el Escape Room literario como una estrategia pedagógica para fomentar habilidades de comprensión lectora, resolución de problemas y trabajo colaborativo. A través de esta experiencia de simulación inmersiva, los estudiantes se enfrentan a desafíos y enigmas basados en obras literarias, desarrollando capacidades cognitivas y emocionales al interactuar con fragmentos clave de distintos textos. El Escape Room literario busca transformar el aprendizaje en una experiencia activa y divertida, conectando la literatura con la resolución de problemas de manera dinámica.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación del cuento, ya que permite avanzar por las habitaciones gracias al conocimiento de los cuentos que se presentan.

Actividades

La sesión comienza con una breve explicación sobre el concepto del Escape Room literario, donde los estudiantes serán informados de que deberán atravesar distintos escenarios inspirados en obras literarias clásicas. En cada habitación, se encontrarán con

retos que pondrán a prueba su comprensión lectora y sus habilidades de resolución de problemas. El docente presentará las reglas del juego, explicará el formato de los desafíos y animará a los estudiantes a trabajar en equipo para superar los obstáculos. Se introducirá el primer escenario, relacionado con *"La bella durmiente"*, y se les entregará el primer conjunto de pistas.

Desarrollo: El recorrido del Escape Room comienza en la habitación de *"La bella durmiente"*, donde los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas con fragmentos clave de la obra. Solo al responder correctamente podrán avanzar hacia el siguiente escenario. El siguiente reto los llevará al cuento clásico de *"Blancanieves y los siete enanitos"*, donde interactuarán con animales y objetos presentes en la historia, utilizando su creatividad y conocimientos para descifrar las pistas que les permitirán avanzar. Esta parte del juego fomentará el uso de la imaginación y el pensamiento crítico.

El tercer escenario se desarrollará en el mundo de *"El principito"*. Aquí, los estudiantes enfrentarán enigmas que requerirán de un análisis profundo y habilidades de interpretación literaria para superar los desafíos. Este espacio desafiará a los estudiantes a leer con mayor atención y reflexionar sobre el contenido, lo que profundizará su comprensión de la obra.

Finalmente, el Escape Room culmina en el escenario inspirado en *"Caperucita Roja"*, donde los estudiantes deberán resolver un rompecabezas interactivo que les permitirá escapar. En este punto, los estudiantes combinarán lógica, percepción y conocimientos literarios adquiridos durante el recorrido, reforzando su capacidad para resolver problemas de forma autónoma y colaborativa.

Conclusión: Al finalizar la actividad, los estudiantes se reunirán para reflexionar sobre su experiencia en el Escape Room literario. En este espacio, podrán compartir las estrategias utilizadas para resolver los desafíos, discutirán los elementos literarios más significativos y valorarán la importancia de la comprensión lectora en la resolución de problemas. Este cierre permitirá reconocer los logros obtenidos, reforzar la colaboración entre compañeros y la aplicación práctica de los conocimientos literarios adquiridos.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento y evaluación del Escape Room literario se realiza mediante la observación de la participación activa de los estudiantes durante los desafíos y su capacidad para colaborar con sus compañeros. El docente evalúa el nivel de comprensión lectora demostrado por los estudiantes en cada escenario y observa cómo aplican el pensamiento crítico para superar los retos. Además, se promueve la autoevaluación, invitando a los estudiantes a reflexionar sobre las estrategias empleadas, las dificultades encontradas y el aprendizaje adquirido a lo largo de la actividad. Esta evaluación proporciona una visión integral del desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes en un contexto lúdico y colaborativo.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

En la sesión (ver tabla 11), Dentro del componente literario se integra el Escape Room literario, una experiencia de simulación inmersiva diseñada para fomentar habilidades de comprensión lectora y resolución de problemas. Este juego plantea un recorrido a través de diversos escenarios inspirados en obras literarias, donde los estudiantes deben superar desafíos y descifrar pistas basadas en textos específicos para escapar de cada habitación.

El recorrido inicia en un escenario que emula la habitación de La bella durmiente. En este espacio, los participantes deben responder correctamente preguntas relacionadas con fragmentos clave de la obra para avanzar. Una vez superado, el siguiente escenario se basa en el cuento infantil clásico de Blancanieves y los siete enanitos, donde los estudiantes interactúan con animales y objetos, utilizando su creatividad y conocimientos para resolver los retos que les permitan escapar.

A continuación, el juego los transporta al mundo de El principito, un espacio que desafía su capacidad de interpretación y análisis, ya que deben aplicar habilidades de comprensión lectora para superar los enigmas y salir del entorno. Finalmente, el Escape Room culmina en un escenario inspirado en el cuento de caperucita roja. Esta última

etapa, diseñada como un rompecabezas interactivo, reta al estudiante a desentrañar un misterio literario, combinando lógica, percepción y conocimiento del texto.

El Escape Room literario no solo convierte el aprendizaje en una experiencia significativa y lúdica, sino que también enseña al estudiante a usar el conocimiento como una herramienta para la resolución de conflictos. A través de esta dinámica, desarrollan habilidades para ser más receptivos, perceptivos y críticos, mientras disfrutan de un recorrido que conecta la literatura con el aprendizaje activo y colaborativo.

Tabla 12 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #09

Propósito específico de la sesión

El propósito de esta sesión es potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso del "mapa literario", una estrategia pedagógica innovadora que promueve la comprensión profunda de los personajes clave de una obra literaria. A través de la construcción de un mapa temático, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar creativamente con el contenido literario, al asociar cada personaje con una "isla" dentro del mapa, lo que representa su papel único dentro de la trama. El objetivo es que los estudiantes, mediante la resolución de adivinanzas relacionadas con los personajes y los eventos de la obra, logren avanzar en la construcción del mapa y refuercen su comprensión del texto de manera dinámica y significativa.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de cuentos, ya que el conocimiento y la atención prestada en el aula de clase, permite que el estudiante complete de manera satisfactoria cada isla

Actividades

Introducción: La sesión comienza con una explicación detallada de la dinámica del mapa literario, en la que se presenta el concepto de "islas" y su vinculación con los personajes clave de la obra literaria. Se explican las reglas del juego, que establecen que las respuestas correctas en las adivinanzas permitirán avanzar en la construcción del mapa, mientras que las respuestas incorrectas obligan a regresar al inicio, fomentando la perseverancia. Los estudiantes se organizan en grupos pequeños para participar activamente en la actividad, y se les entrega el material necesario para comenzar con el reto de las adivinanzas.

Desarrollo: Durante el desarrollo de la sesión, los estudiantes resuelven una serie de adivinanzas diseñadas específicamente sobre los personajes y eventos más relevantes de la obra. Cada vez que los estudiantes responden correctamente, pueden ubicar a un personaje en su isla correspondiente dentro del mapa, lo que simboliza su avance en la construcción del mapamundi. Este ejercicio no solo exige que los estudiantes reflexionen sobre los aspectos literarios y las relaciones entre los personajes, sino que también les permite establecer conexiones entre los elementos narrativos y la estructura global de la obra. De esta forma, los estudiantes se convierten en participantes activos de su propio proceso de aprendizaje.

Conclusión: Al final de la sesión, se realiza una revisión colectiva de los avances realizados por los estudiantes, donde se comparte el mapa literario construido. Cada grupo explica cómo ha abordado las adivinanzas y qué conexiones han identificado entre los personajes y los eventos de la obra. Este momento de reflexión permite valorar el esfuerzo realizado y reforzar la comprensión de los contenidos literarios a través del trabajo colaborativo y la comunicación. Además, se hace énfasis en la importancia de la perseverancia y el aprendizaje continuo, elementos claves que se refuerzan mediante esta actividad lúdica.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento del proceso se lleva a cabo a través de la observación continua del avance de cada estudiante en la resolución de las adivinanzas y la construcción del mapa

literario. El docente podrá evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes en relación con la obra literaria y los personajes clave, así como su capacidad para aplicar habilidades críticas en la resolución de problemas. Además, se promueve la autoevaluación, invitando a los estudiantes a reflexionar sobre cómo las adivinanzas les ayudaron a profundizar en el contenido de la obra y qué aprendieron de los personajes. Esta actividad permite valorar no solo los logros literarios, sino también las competencias cognitivas y sociales de los estudiantes al trabajar en equipo y asumir el rol de protagonistas en su propio proceso de aprendizaje.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

En la anterior sesión (tabla 12), se implementará el mapa literario, una estrategia pedagógica innovadora diseñada para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes a través de la interacción creativa con las narrativas literarias. Este enfoque se centrará en la construcción de un mapa temático que girará en torno a la identificación y comprensión de los personajes clave de una obra literaria. Cada personaje será asociado con una "isla" dentro del mapa, lo que simbolizará su papel único en la trama y la riqueza del universo narrativo.

El proceso de construcción del mapa requerirá que los estudiantes participen activamente en una serie de desafíos basados en adivinanzas. Estas adivinanzas se presentarán en forma de preguntas relacionadas con los personajes y los eventos principales de la obra, lo que obligará al estudiante a reflexionar, analizar y establecer conexiones profundas con el contenido literario. Si el estudiante responde correctamente y logra identificar la isla correspondiente a un personaje, podrá avanzar en la finalización del mapamundi. Por el contrario, si falla, deberá regresar al inicio del recorrido, lo que reforzará la importancia de la perseverancia y el aprendizaje continuo.

El objetivo pedagógico principal del mapa literario será transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica, atractiva y significativa. Al involucrar al

estudiante en la resolución de retos que requerirán el uso de habilidades críticas y creativas, se fomentará un vínculo emocional con la obra literaria. Este vínculo no solo mejorará la comprensión de los textos, sino que también promoverá el desarrollo de habilidades como la memoria, el análisis deductivo y la resolución de problemas. De este modo, el mapa literario se convertirá en una herramienta poderosa para enriquecer el aprendizaje literario, permitiendo que el estudiante sea el protagonista activo de su propio proceso de construcción del conocimiento.

Por la misma línea El desarrollo inicial de la siguiente sesión (ver tabla 13), correspondiente al cuento, se enfocará en introducir y explorar el concepto de previamente mencionado desde una perspectiva amplia y comprensiva. Este acercamiento inicial permitirá a los estudiantes interiorizar una definición enriquecida del cuento, la cual será analizada y estructurada posteriormente mediante la creación de un mapa mental. Esta herramienta visual facilitará no solo la comprensión de los elementos característicos, sino también su organización y relación, sentando así las bases para actividades más complejas.

Como parte de esta sesión, se integrará el uso de un cuento interactivo, diseñado con posibilidades de respuestas múltiples. Este material pedagógico innovador no solo promoverá la interacción directa con la narrativa, sino que también permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades críticas para tomar decisiones fundamentadas en el contexto de la historia. Al ser un recurso con elementos inmersivos, el cuento interactivo involucrará a los estudiantes de manera activa, convirtiéndolos en participantes directos de la narrativa. Esta participación les ofrecerá la oportunidad de analizar y reflexionar sobre las consecuencias de sus elecciones, fomentando una comprensión más profunda de los aspectos éticos y morales inherentes a la toma de decisiones.

Además, la actividad contribuirá al desarrollo de competencias clave, como la capacidad de análisis crítico, la resolución de problemas y la empatía, al enfrentar dilemas dentro del marco narrativo. Este enfoque no solo enriquecerá el aprendizaje sobre la estructura y propósito de las fábulas, sino que también vinculará estos aprendizajes a experiencias prácticas y significativas, fortaleciendo la conexión entre la teoría y la práctica en el ámbito educativo.

Tabla 13. Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #10

Propósito específico de la sesión

Reconocer la estructura narrativa del cuento permite a los estudiantes promover el desarrollo integral de habilidades cognitivas, emocionales y éticas a través de la toma de decisiones de un cuento interactivo denominado *El Bosque Mágico Y La Búsqueda De La Piedra De Luz*. Así mismo explorar las posibilidades de narrativas orales y escritas y la Capacidad en la toma de decisiones.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de los cuentos, ya que es un libro ilustrado que facilita la comprensión a través de los dibujos, entre sus variables, es necesario que el estudiante vea en el cuento una herramienta de aprendizaje significativo.

Actividades

Introducción: Al ingresar los estudiantes, se realizará una breve definición del cuento a cargo del docente. En esta introducción, se revisarán los conceptos en torno a la construcción narrativa y su estructura, los estudiantes irán realizando un mapa mental con las ideas centrales del mismo e identificarán qué cuentos han podido leer en su vida, realizando un pequeño recopilatorio de estas y comparando las situaciones con base a la estructura.

Desarrollo: Luego de explicado el tema, se realizará la profundización al compartir el cuento interactivo *El Bosque Mágico Y La Búsqueda De La Piedra De Luz*, un cuento de autoría propia que tendrá por sentido enseñar a los estudiantes el poder de sus decisiones; para ello, el cuento interactivo se compondrá de diversos componentes, esencialmente tendrá una portada con la que el estudiante podrá interactuar dando clic en la pantalla, e iniciará la historia. El estudiante ingresará en la travesía de dos estudiantes, los cuales irán en la búsqueda de la piedra azul y, para ello, deberán comenzar a tomar decisiones, en cuanto a ir a la izquierda o a la derecha, hablar con el hombre o con el zorro, seguir su camino o irse por sí solos. Estas decisiones los llevarán

a la cueva custodiada por un guardián que les dará la opción de hacer el bien o el mal con la piedra de luz.

Conclusión: Al momento de que el estudiante ingrese su decisión, reconocerá el acto de consecuencia ante los hechos y los compromisos para hacerse cargo de las situaciones. Esta historia permitirá la concentración y la familiaridad con el entorno digital, potenciando ambas competencias. Para concluir, el estudiante apuntará qué relación tendrá esta historia con el cuento y cómo esta le podrá aportar a futuro.

Seguimiento y evaluación

1. Participación activa en la introducción

Excelente: Participa activamente en la discusión sobre los cuentos, identifica varios ejemplos leídos previamente, y crea un mapa mental bien organizado y detallado.

Sobresaliente: Participa en la discusión, identifica algunos ejemplos de cuentos y elabora un mapa mental con ideas claras.

Básico: Participa mínimamente, identifica pocos ejemplos de los cuentos y su mapa mental presenta lagunas o falta de organización.

Insuficiente: No participa en la discusión ni elabora el mapa mental.

2. Interacción con el cuento interactivo "El Bosque Mágico Y La Búsqueda De La Piedra De Luz"

Excelente: Explora todas las opciones del cuento, toma decisiones reflexivas y justifica claramente sus elecciones.

Sobresaliente: Explora la mayoría de las opciones del cuento, toma decisiones adecuadas y da justificaciones generales.

Básico: Interactúa con el cuento de manera limitada, toma decisiones sin reflexionar o sin justificarlas claramente.

Insuficiente: No interactúa con el cuento o abandona la actividad antes de completarla.

3. Reconocimiento de las consecuencias de las decisiones

Excelente: Analiza con profundidad las consecuencias de sus decisiones en el cuento, establece relaciones claras con la vida real y argumenta cómo podría aplicar estos aprendizajes en el futuro.

Sobresaliente: Reconoce las consecuencias de sus decisiones en el cuento y establece alguna relación con situaciones reales.

Básico: Muestra comprensión básica de las consecuencias, pero no logra relacionarlas con la vida real de forma coherente.

Insuficiente: No comprende o no reconoce las consecuencias de sus decisiones en el cuento.

4. Relación del cuento con el ejemplo presentado

Excelente: Identifica con claridad los elementos del cuento, analiza cómo la moraleja puede aplicarse en la vida cotidiana y argumenta su utilidad futura.

Sobresaliente: Reconoce los elementos del cuento y menciona alguna forma en que la moraleja podría ser útil en su vida.

Básico: Muestra una comprensión superficial de los elementos del cuento y no logra relacionarlos con situaciones futuras.

Insuficiente: No identifica los elementos del cuento

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

Nota: En el podemos encontrar como se desarrolla la clase de manera didáctica. Fuente: Elaboración propia

Herramientas digitales en la innovación pedagógica

Las herramientas digitales adoptan un auge relevante en la nueva era, así como refiere Rondón (2017) al respecto “La importancia de estas herramientas radica en su capacidad para adaptarse a las necesidades cambiantes de la educación moderno” por

lo tanto es necesario destacar que en las nuevas formas de gamificar el aula, la digitalización de estas permite que el estudiante se encuentre en contextos familiares a su práctica cotidiana.

Así presentamos las diversas estrategias planteadas desde el proyecto curricular, en donde se encuentra el aprendizaje significativo, la creación y las formas de resolución de conflictos a través de estas herramientas. Finalmente, estas últimas estrategias comprenden un bagaje de 12 sesiones que tienen por objetivo presentarse como propuesta al momento de presentarse las actividades lúdicas como estrategia innovadora, para fortalecer el área de la compresión lectora en las primeras infancias.

Tabla 14 desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #11

Propósito específico de la sesión

El Laboratorio de Palabras es una actividad pedagógica innovadora que combina aprendizaje significativo, creatividad y diversión. La dinámica se desarrolla en un espacio simbólico que simula un laboratorio mágico, donde los estudiantes son científicos del lenguaje encargados de experimentar con palabras para crear nuevas combinaciones significativas. Este enfoque fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas, el trabajo colaborativo y la exploración creativa del vocabulario y la gramática.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de las herramientas digitales, ya que es un libro interactivo que facilita la comprensión a través de los dibujos, entre sus variables, es necesario que el estudiante vea en ellas una herramienta de aprendizaje significativo.

Actividades

El laboratorio estará organizado en estaciones temáticas, cada una enfocada en categorías específicas como la naturaleza, las emociones, la tecnología o la vida cotidiana. Los estudiantes recibirán fichas que representarán elementos lingüísticos básicos, como

raíces, prefijos, sufijos y letras individuales. Su tarea consistirá en combinar estos elementos para formar palabras válidas, cumpliendo con las reglas gramaticales del idioma.

Mientras construyen palabras, los estudiantes podrán optar por crear “pócimas lingüísticas” que simbolicen combinaciones correctas y otorguen puntos adicionales o recompensas simbólicas. Sin embargo, si las palabras no son válidas o rompen las reglas gramaticales, ocurrirá una “explosión del laboratorio”, lo que llevará a los estudiantes a reflexionar sobre sus decisiones y a replantear su estrategia.

Seguimiento y evaluación

El Laboratorio de Palabras es una herramienta poderosa para transformar el aula en un espacio dinámico y significativo. Al integrar elementos de gamificación y aprendizaje significativo, se logra una experiencia educativa inmersiva que trasciende el aprendizaje tradicional. La actividad fomenta una relación más cercana con el lenguaje, vinculando las palabras con el contexto y la imaginación de los estudiantes. Además, promueve la reflexión crítica al permitirles analizar errores y buscar soluciones, transformando cada fallo en una oportunidad para aprender.

Elementos pedagógicos orientadores

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

En la clase correspondiente a la tabla 14, el Laboratorio de Palabras será una actividad interactiva diseñada para estimular la creatividad lingüística, mejorar las habilidades de vocabulario y reforzar conceptos gramaticales de manera lúdica. En esta dinámica, los estudiantes se sumergirán en una simulación que representará un laboratorio mágico donde el objetivo principal será construir palabras. Los recursos incluirán fichas con letras, prefijos, raíces y sufijos, que los participantes deberán combinar para formar términos válidos en el idioma, mientras desarrollan su comprensión sobre la estructura y el significado de las palabras.

El laboratorio estará dividido en estaciones, cada una con una temática diferente (por ejemplo, palabras relacionadas con la naturaleza, emociones o tecnología). Los estudiantes trabajarán en equipos y, a medida que combinan las fichas, tendrán la opción de crear "pócimas lingüísticas" al formar palabras correctamente, lo cual les otorgará puntos y desbloqueará nuevos retos. Sin embargo, si las palabras creadas no cumplen con las reglas gramaticales o carecen de significado, el laboratorio podrá "explotar", simbólicamente, reiniciando la ronda y obligando al equipo a replantear su estrategia.

Este juego dinámico incluirá niveles de dificultad que aumentarán progresivamente. En los primeros niveles, los estudiantes trabajarán con palabras simples y frecuentes. A medida que avancen, enfrentarán desafíos que involucrarán términos más complejos, como palabras derivadas o compuestas. Esto fomentará no solo el aprendizaje de vocabulario, sino también la capacidad de analizar y descomponer términos en sus componentes fundamentales.

El Laboratorio de Palabras será una herramienta pedagógica que permitirá a los estudiantes participar activamente en el aprendizaje, transformando el aula en un espacio de exploración y diversión. Además, fortalecerá habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, ya que los participantes deberán planificar sus combinaciones y revisar cuidadosamente las reglas antes de actuar.

A través de esta actividad, se buscará que los estudiantes comprendan de forma práctica cómo las palabras se forman y evolucionan, relacionando la estructura lingüística con su significado en diversos contextos. Al finalizar, cada equipo podrá reflexionar sobre su desempeño, identificando fortalezas y áreas de mejora, al tiempo que refuerzan conceptos clave en un entorno motivador y enriquecedor.

En la clase correspondiente a la tabla 15. Dentro del componente temático de literatura, se presenta una actividad titulada "El árbol genealógico griego", diseñada para fomentar la comprensión de las complejas relaciones familiares en la mitología griega de una manera didáctica, visual y creativa. La propuesta consiste en que los estudiantes construyan un árbol genealógico que represente la vinculación entre los principales dioses y figuras mitológicas, permitiéndoles explorar sus conexiones y jerarquías de manera estructurada y entretenida.

La clase comenzará con la presentación de las frases, las cuales los estudiantes leerán atentamente y luego reflexionarán sobre cómo estas podrán conectar con sus propias vivencias emocionales. A continuación, se les invitará a clasificar las citas según las emociones que despierten en ellos. Este ejercicio promoverá una profunda introspección, ya que los estudiantes deberán no solo interpretar el significado de las frases, sino también ser conscientes de sus propias reacciones emocionales ante las palabras y los sentimientos que estas evocan.

Además, la actividad despertará la curiosidad por las obras literarias de las cuales provienen las frases, alentando a los estudiantes a profundizar en los textos y explorar más sobre los contextos en los que fueron escritas. A través de este ejercicio, se establecerá una conexión entre la lectura y la vida emocional, lo que permitirá a los estudiantes comprender cómo la literatura podrá reflejar y, a la vez, provocar emociones intensas.

Este enfoque no solo enriquecerá la comprensión de las obras literarias, sino que también facilitará el desarrollo de la inteligencia emocional al permitir que los estudiantes identifiquen, nombren y comprendan mejor las emociones que experimentarán, mientras profundizan en su aprecio por la literatura. “Emociones literarias” se convertirá así en una herramienta poderosa para vincular el arte de leer con la reflexión personal y la empatía, promoviendo un aprendizaje más significativo y humano.

Tabla 15 Desarrollo de la sesión

DESARROLLO DE LA SESIÓN #12

Propósito específico de la sesión

El objetivo de esta sesión es promover la comprensión de las relaciones familiares en la mitología griega mediante la actividad “El árbol genealógico griego”. Esta dinámica permitirá a los estudiantes explorar las conexiones entre los dioses y figuras mitológicas de una manera visual y creativa, facilitando la comprensión de las jerarquías y los vínculos que estructuran las historias mitológicas.

Eje temático correspondiente a la estrategia innovadora

Corresponde a la asignación de las herramientas digitales, ya que entre todos los estudiantes crearán historias cortas en herramientas digitales que hablen de la historia particular de cada una de las historias de los personajes en la mitología griega y posteriormente se anexarán al árbol genealógico griego

Actividades

Introducción:

La sesión comenzará con una explicación teórica sobre la importancia de las genealogías en la mitología griega, detallando cómo las relaciones familiares entre los dioses serán fundamentales para la trama de los mitos. Se destacará que entender estas conexiones ayudará a comprender los conflictos y las narrativas que forman este vasto universo mitológico. A continuación, se presentará un ejemplo visual simplificado de un árbol genealógico griego, donde se mostrarán los principales dioses y sus relaciones más relevantes.

Desarrollo:

Una vez que los estudiantes tengan claro el contexto y la estructura básica del árbol genealógico griego, se les entregará una serie de materiales creativos: cartulinas, marcadores, recortes de imágenes de los dioses y fichas con información sobre los personajes mitológicos. Los estudiantes, trabajando en grupos, deberán construir su propio árbol genealógico, representando las relaciones entre las deidades más importantes como Zeus, Hera, Poseidón, Hades, Atenea y Apolo.

Durante la creación del árbol, se les animará a usar líneas, símbolos y colores para señalar los vínculos familiares, tales como paternidad, hermandad, matrimonio, etc. También deberán organizar la información de manera coherente y estructurada, lo que requerirá un análisis profundo de las relaciones y roles de los dioses dentro de los mitos. Los estudiantes tendrán que justificar sus decisiones y explicar cómo las conexiones familiares influirán en las historias mitológicas.

Conclusión:

Al finalizar la construcción de los árboles genealógicos, los grupos presentarán sus

creaciones al resto de la clase. En esta presentación, cada grupo compartirá las razones detrás de sus decisiones de diseño.

Seguimiento y evaluación

El seguimiento y evaluación de la actividad se realiza observando la capacidad de los estudiantes para identificar correctamente las emociones asociadas a las citas literarias, así como su habilidad para justificar sus respuestas con base en la interpretación de los textos. Además, se evalúa la participación en las discusiones grupales y la calidad de las reflexiones personales al conectar las emociones literarias con sus propias experiencias. Finalmente, la evaluación también considera el desarrollo de la inteligencia emocional, ya que los estudiantes deben identificar y nombrar emociones complejas, lo que enriquece su comprensión tanto de la literatura como de sí mismos.

En el Anexo C se encuentran alojadas las propuestas pedagógicas con las que se llevará a cabo dicho proceso, así como su rúbrica de evaluación

El proceso iniciará con una introducción teórica donde se explicará la importancia de las genealogías en la mitología griega, destacando cómo estas relaciones darán forma a las historias y conflictos que conforman este universo mitológico. A partir de esta base, los estudiantes recibirán materiales creativos como cartulinas, marcadores, recortes y fichas ilustrativas de los dioses, con información básica sobre sus atributos, roles y vínculos familiares.

Con estos recursos, los participantes deberán diseñar y personalizar su propio árbol genealógico, utilizando líneas, símbolos y colores para representar las relaciones de parentesco entre las deidades. Por ejemplo, podrán indicar los lazos de paternidad, hermandad y matrimonio, así como las conexiones más relevantes en las historias mitológicas. Este enfoque no solo permitirá visualizar de forma clara las relaciones entre dioses como Zeus, Hera, Poseidón, Hades, Atenea y Apolo, sino también entender cómo estas conexiones influirán en los mitos y sus narrativas.

La actividad no solo promoverá el aprendizaje activo y significativo, sino que también incentivará la creatividad y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deberán interpretar y organizar la información mitológica de manera coherente. Al finalizar, los grupos presentarán sus árboles genealógicos al resto de la clase, explicando las decisiones detrás de su diseño y compartiendo los conocimientos adquiridos. En esencia, “El árbol genealógico griego” transformará el aprendizaje de la mitología en una experiencia interactiva y enriquecedora, ayudando a los estudiantes a comprender el entramado familiar que sostendrá la mitología griega mientras desarrollan habilidades analíticas y artísticas en un entorno colaborativo.

Finalmente, estas actividades que se presentan como proyecto curricular en el área de comprensión lectora, responden a la pertinencia correspondiente a la encuesta tipo Likert la cual facilitó conocer los diversos contextos que ataúnen el aula de clase, y construir desde el conocimiento pragmático del mismo, los estudiantes encontrarán en este plan curricular la pertinencia de temáticas asociadas con su cotidianidad, facilitando a su vez, la comprensión las temáticas. Lo que conlleva a mostrar una constante fiabilidad y validez en el tema, demostrando así la utilidad de este tipo de procesos académicos al interior de la educación primaria.

Referencias

- Alcedo, L. (2018). Recreación, lúdica y juego. Neurociencia, pedagogía del siglo XXI. Editorial Magisterio.
- Arias, F. (2016). El proyecto de investigación. Editorial episteme sexta edición.
- Baena, a. (2022). Estrategias innovadoras en la práctica educativa. Editorial Wanceulem
- Camacho, P. (2020). Estrategias de enseñanza innovadora para nuevos escenarios de aprendizaje. Recursos Octaedro.
- Calero 2017. Estrategias innovadoras. Editorial LID
- Cassany, D. (2021). La cocina de la escritura. Anagrama.
- Cassany, D. (2017). Aproximaciones a la lectura crítica: teoría, ejemplos y reflexiones. Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa, (32)., 113-132.
- Cassany, D. (2013). Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea. Barcelona: Anagrama.
- Cassany, D. y Castellà, J. (2010). Aproximación a la literacidad crítica. Perspectiva, 28(2), 353- 374. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2010v28n2p353>
- Cassany, D. (2005). Navegando con timón crítico. Cuadernos de pedagogía N° 352, 36-39.
- Cassany, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. Aproximaciones a la comprensión crítica. Lectura y vida N°25 (2), 6-23.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Carrero, J. A. M. (2021). Aprendizaje Reflexivo y Lectura Crítica: Procesos Necesarios para la Formación de Ciudadanos Competentes. *Paradigma: Revista de Investigación Educativa*, 28(46), 113-132.
- Cassany, D. (2021). *La cocina de la escritura*. Anagrama.

Cassany, D. (2017). Aproximaciones a la lectura crítica: teoría, ejemplos y reflexiones. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, (32)., 113-132.

Cassany, D. (2013). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.

Cassany, D. y Castellà, J. (2010). Aproximación a la literacidad crítica. *Perspectiva*, 28(2), 353- 374. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2010v28n2p353>

Cassany, D. (2005). Navegando con timón crítico. *Cuadernos de pedagogía N° 352*, 36-39.

Cassany, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. Aproximaciones a la comprensión crítica. *Lectura y vida N°25* (2), 6-23.

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.

Chancay-Alcívar, J. G., & Rivadeneira-Barreiro, J. C. (2022). Influencia de la lectura intensiva en el pensamiento crítico de los estudiantes: Un enfoque correlacional. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 1614-1633.

Chancay-Alcívar, J. G., & Rivadeneira-Barreiro, J. C. (2022). Influencia de la lectura intensiva en el pensamiento crítico de los estudiantes: Un enfoque correlacional. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 1614-1633.

Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). Ley 115. Por la cual se expide la Ley general de Educación. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Contreras, M. R. C. G. (2022). Modelo de estrategias de comprensión lectora para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(1), 181-201.

Cubides Avila, C. P., Rojas Higuera, M., & Cárdenas Soler, R. N. (s.f.). Lectura Crítica. Definiciones, experiencias y posibilidades. *Universidad Libre*, 12(2). <https://r.issu.edu.do/l?l=10869fpa>

Durango, Z. (2017). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria Rafael Núñez. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. (51),156-174.

<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/850/1368>

Ennis, R. H. (1989). Critical Thinking and subject specificity: Clarification and needed.

research. *Educational researcher*, 18(3), 4-10.

Facione, P. (1990). Pensamiento Crítico: Una declaración de consenso de expertos con fines de evaluación e instrucción educativa. *The california*, 315-423.

Facione, P. (2015). Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante? [En línea] <http://www.eduteka.org/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.pdf> .

Freire, P. (1991). *La importancia de leer y el proceso de liberación*. Siglo XXI.

Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Paz e Terra SA.

Gamboa, J. M. O. (2019). Fortalecimiento de la lectura crítica, a partir de aprendizaje basado en talleres, en los estudiantes del grado undécimo c, de la institución educativa Alonso Carvajal Peralta, del municipio de Chitagá. *Paideia Surcolombiana*, (24), 101-109.

Garamendi, R. L. (2022). Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 159-166.

Galaviz, M. (2.021). La lúdica como estrategia innovadora en la enseñanza proactiva. Medellín Colombia

Gómez, S. (2019) la lúdica como estrategia para fomentar la enseñanza de la educación física. Caracas Venezuela <https://www.unesco.org>

Gómez, S. L. (2022). Teatro infantil. Una estrategia pedagógica de formación en la primera infancia. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación HORIZONTES*,

6(24),1034-1046.ISSN:Disponible:
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/466/4663445011/>

Hernández, Fernández y Baptista (2007). Metodología de la investigación. Mc Graw Hill

González, F. (2000) Investigación Cualitativa en Psicología. Rumbos y Desafíos. México. International Thomson Editores.

Hernández Castilla, R. y Opazo Carvajal, H. (2010). Apuntes de análisis cualitativo en educación. Recuperado el día 22 de octubre de 2019

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2014). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Education.

Jaugueri, S. (2018). La transversalidad curricular: algunas consideraciones teóricas para su implementación curricular. . *Boletín Redipe* , 65-81.

Jurado Valencia , F. (2008). Los aportes de la semiótica en los estudios sobre la formación del lector crítico. *Acta poética*. <http://www.scielo.org.mx/scielo.php>, 329-360.

Jurado Valencia, F. (2008). La formación de lectores críticos en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46. , 89-105.

Jurado Valencia, F. (2014). La lectura crítica: el diálogo entre los textos. *Ruta Maestra Santillana*, 8(1), 10-15.

Jiménez, C. (2017). La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego. Cooperativa editorial magisterio.

Kemmis, S., Wilkinson, J., Edwards-Groves, C., Hardy, I., Grootenboer, P., Bristol, L., ... & Bristol, L. (2014). Praxis, practice, and practice architectures. *Changing practices, changing Education*.

Lipman, M. (1988). Critical thinking - What can it be? *Educational Leadership*, 46(1), 38-43.

Larraona 2020. Competencias lúdicas. Editorial deportiva s.l

Landeau, (2.018) métodos de la investigación. Alpha editorial.

López, C. (2016) condiciones de aprendizaje siglo XXI editores. Guatemala

López, R. A. (2021). *Manual del pensamiento crítico. Reflexiones, estrategias y matrices de valoración para su desarrollo desde la lectura y la escritura*. Editorial Magisterio.

Marín Mendoza , M. P., & Gómez Pajoy, D. L. (2015). *La lectura crítica: un camino para desarrollar habilidades del pensamiento*. Universidad Libre.

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2022). Informe nacional de resultados del examen saber 11°. <https://www2.icfes.gov.co/web/guest/saber-al-detalle-de%C2%A0>.

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Decreto 1075, 26 de mayo de 2015. Decreto Unico Reglamentario del sector Educación. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>.

Morales Zuñiga, L. C. (2014). El pensamiento crítico en la teoría educativa colombiana. *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”*, 1-23.

Muñoz, C., & Ruiz, A. (2022). Programa estratégico lector para desarrollar el pensamiento crítico-creativo en estudiantes de secundaria. *Revista Innovación Educación*, 4(2), 159-175.

Paul, R. & Elder, L. (2005). Estándares de competencia para el pensamiento crítico. *Estándares, Principios, Desempeño, Indicadores y Resultados. Con una Rúbrica Maestra en el Pensamiento Crítico*. 20(3), 2015.

Paul, R. y Elder, L. (2003). *La miniguía para el pensamiento crítico, conceptos y herramientas*. Fundación para el pensamiento crítico.

Ramos, Y. B. B. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 243-264.

Rivera, D. (2019). Aportes de la lectura crítica y su necesaria influencia en el sistema educativo colombiano Dialéctica. *Revista de Investigación Educativa. Universidad Pedagógica Experimental Libertador*.

Romero-Olarte, B., & Ramírez-Rojas, M. I. (2021). Lectura crítica a partir de problemas socialmente relevantes. *Pensamiento y Acción*, (30), 6-20.

Samper Ibáñez, J. E., & Ospino Rihaza, I. (2018). Competencias ciudadanas desde la perspectiva de la lectura Crítica en la Educación Universitaria. *Enfoque Latinoamericano*, 1(2), 63-77.

Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122.

Serrano de Moreno, S., & Madrid de Forero, A. (2007). Competencias de lectura crítica: Una propuesta para la reflexión y la práctica. *Acción Pedagógica N°16*, 55-68.

Stake, R. E. (2005). Investigación con estudio de casos. *Investigación con estudio de casos*, 1-156.

Vásquez Lopera, C., & Arango Vásquez, S. (2011). Propuesta metodológica para la investigación comprensiva: interacciones comunicativas en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Lasallista de investigación*, 8(2), 112-123.

Van Dijk, T. (1980). *Texto y Contexto*. Ediciones Cátedra S.A.

Wallace, C. (2003). La lectura crítica en la enseñanza de idiomas. Palgrave Macmillan.

Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). "What Kind of Citizen? The Politics of Educating for Democracy." *American Educational Research Journal*, 41(2), 237–269.

Zemelman, H. (2015). Pensamiento y construcción de conocimiento histórico una exigencia para el hacer futuro. *Revista El Agora USB*, 15(2), 343-362.

Marín-Suelves, D., Becerra-Brito, C. V., & Rego-Agraso, L. (2022). Los recursos educativos digitales en educación infantil: Analizando las visiones del profesorado. *Digital Education Review*, 41, 85-99.

Martinez, M. (2010). Estrategias de lectura y escritura de textos. Universidad de Sonora.

Martinez, G. (2019). El huego y el desarrollo infantil. Editorial Octaedro.

Manjarrez L. (2.020). La comprensión lectora una mirada didáctica a los aprendizajes escolares. Bogotá Colombia.

Medina, r. (2019). A leer se aprende leyendo. La mediación de la lectura en la formación de lectores críticos. Colección galeras y pinceles.

Munch y Ángeles, (2.017). Métodos Y técnicas de investigación. Editoriales trillas

Palella y Martins (2.011). Metodología de la investigación cualitativa. Fedeupel

Pérez, M. (2021). Definiciones básicas. Neurociencia, pedagogía para el siglo XXI. Editorial juan de castellanos

Pimienta, J. (2022). Estrategias de enseñanza y de aprendizaje.

Ramírez, L. (2022). Actividad física para la salud, deporte y rendimiento. Universidad Pedagógica Nacional.

Real academia española. (2023). Diccionario de lengua española. Asociación de academia de lengua española.

Rovira 2019. Pedagogía de la creatividad. Magisterio editorial. Neisa

Ronda, g 2018. Recreación, lúdica y juego. Aula alegre magisterio.

Rondón, L. (2.020). Comprensión lectora como requisito fundamental en el desarrollo escolar. Barquisimeto Venezuela

Rondón, F. E. (2018). Beneficios de leer cuentos a nuestros niños. Educere, 22(71), 193-196. Universidad de los Andes.

Romero, E. (2018). La lúdica un espacio metodológico en la enseñanza de la lengua. Universidad de la sabana.

Saldaña, D., y Fajardo, I. (2020). El juego teatro y su implementación en educación inicial. CIEG, revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales Barquisimeto - Venezuela) Pág. 202-209. ISSN: 2244-8330

Salazar Arango, E., & Rincón Sánchez A 2023 Educación en el siglo XXI editorial desclée de Brower. Sevilla España

Somaza, J. (2019). Libros sobre juego y creatividad. Biblioteca digital del magisterio.

Tamayo y Tamayo, M. (2009) El proceso de investigación científica (5^a edic.) México: Limusa

Torres A. (2.021). Estrategias didácticas en los entornos virtuales. Bogotá Colombia

Torres, E. (2017). Estrategia para fortalecer la fluidez y comprensión lectora. Editorial académica española.

Universidad Pedagógica Experimental Libertad. Vicerrectorado de Investigación y Postgrado (2010). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas

Vázquez, L. (2.020). Comprensión lectora frente a los cambios innovadores en los estudiantes de la segunda etapa de educación básica en Maracay Venezuela.

Vélez, J. (2.021). Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Cúcuta Colombia

Zeinali, H. (2017). Los títeres como herramienta educativa para niños de infantil y primaria.Tesis doctoral, Universidad de Alcalá. Universidad de Alcalá. <http://hdl.handle.net/10017/41472>

Anexos

ANEXO

A-1, A-2, A3

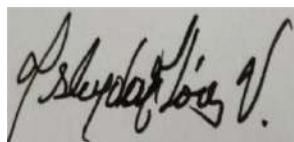
JUICIO DE EXPERTOS VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

ACTA DE VALIDACIÓN A-1

Quien suscribe ciudadano (a): **ISLEYDA FLOREZ VILLAMIZAR**, con C.I. N° **14217984**, de profesión: **DOCTORADO EN EDUCACIÓN**, a través de la presente hago constar que he revisado el instrumento de investigación para ser aplicado a fin de recabar información

sobre la investigación titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**. El cual forma parte del Proyecto de Trabajo de Grado Presentado como Requisito Parcial para Optar al Título de Magister en Innovaciones Educativas

En la ciudad de 11, a los días de septiembre de 2024.



Firma del Validador

C.I. 14217984

ACTA DE VALIDACIÓN A-2

Quien suscribe ciudadano (a): **José Gregorio Rondón R.**, con C.I. Nº9146291, de profesión: **Docente**, a través de la presente hago constar que he revisado el instrumento de investigación para ser aplicado a fin de recabar información sobre la investigación titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**. El cual forma parte del Proyecto de Trabajo de Grado Presentado como Requisito Parcial para Optar al Título de Magister en Innovaciones Educativas

En la ciudad de 11, a los días de septiembre de 2024.

Firma del Validador

C.I. 9146291

ACTA DE VALIDACIÓN A-3

Quien suscribe ciudadano (a): LEYDYS EYMAR RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, con C.I. N°12228862, de profesión: DOCENTE UNIVERSITARIA, a través de la presente hago constar que he revisado el instrumento de investigación para ser aplicado a fin de recabar información sobre la investigación titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**. El cual forma parte del Proyecto de Trabajo de Grado Presentado como Requisito Parcial para Optar al Título de Magister en Innovaciones Educativas

En la ciudad de San Cristóbal, a los 11 días de septiembre de 2024.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Luis G. Gómez".

Firma del Validador

ANEXO

B-1

PROPUESTA DE LAS ACTIVIDADES DIDACTICAS

SUSTRACCIÓN DE LA TABLA DE DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE LAS ACTIVIDADES, PARA ACCEDER A CADA UNO DE LOS VINCULOS, FAVOR HACER CTRL + CLIC AL VINCULO TITULADO PROPUESTAS DE LAS ACTIVIDADES DIDACTICAS EN LA PARTE SUPERIOR.

DISTRIBUCIÓN SEMANAL DE LAS ACTIVIDADES

<u>Semana 3</u> <u>La máquina de palabras</u>	<u>Semana 4</u> <u>Literaria-mente</u>	<u>Semana 5</u> <u>Cartel del cine</u>	<u>Semana 6</u> <u>Cápsula del tiempo literaria</u>	<u>Semana 7</u> <u>¿Adivina quien? Versión griega</u>
<u>Semana 8</u> <u>Escape Room literario</u>	<u>Semana 9</u> <u>Mapa literario</u>	<u>Semana 10</u> <u>El Bosque Mágico y la Búsqueda de la Piedra de Luz</u>	<u>Semana 11</u> <u>Laboratorio de Palabras</u>	<u>Semana 12</u> <u>Árbol genealógico griego</u>

SEMANA 1 EL BOSQUE MÁGICO Y LA BÚSQUEDA DE LA PIEDRA DE LUZ- CUENTO INTERACTIVO



EL BOSQUE MÁGICO Y LA BÚSQUEDA DE LA PIEDRA DE LUZ

Luna y su hermano Leo siempre habían sido curiosos. Un día, mientras exploraban el bosque cerca de su casa, descubrieron un antiguo mapa escondido bajo una roca gigante.

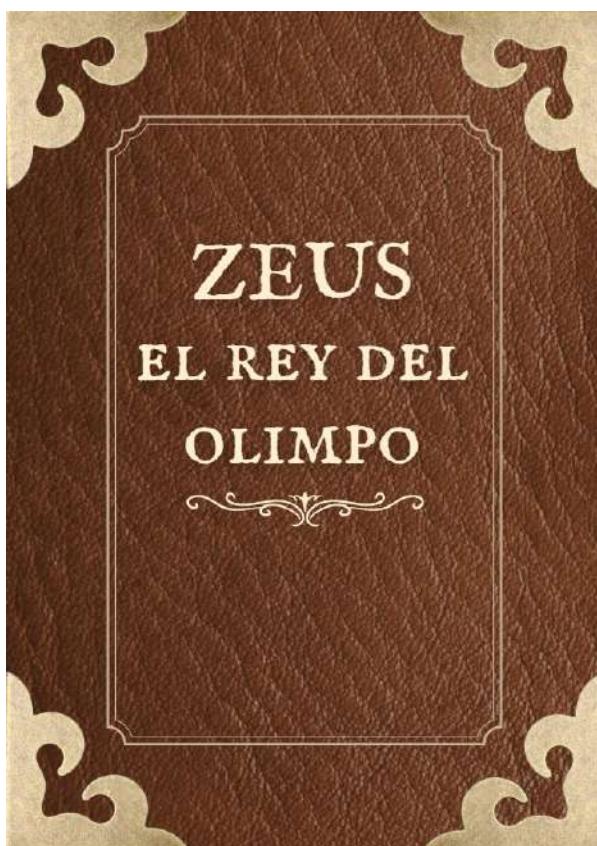
El mapa mostraba el camino hacia la misteriosa Piedra de Luz, un artefacto legendario que, según las leyendas, podía otorgar grandes poderes a quien la encontrara.



Ambos sabían que el viaje sería peligroso, pero también sentían que era una aventura que no podían dejar pasar. Con valentía, decidieron seguir el mapa, sin saber qué les esperaba.



SEMANA 2: ZEUS EL REY DEL OLIMPO



Bienvenido al cuento interactivo, sigue las pistas y los acertijos basados en el contenido del libro que han leído.

[ZEUS, EL REY DEL OLIMPO](#)

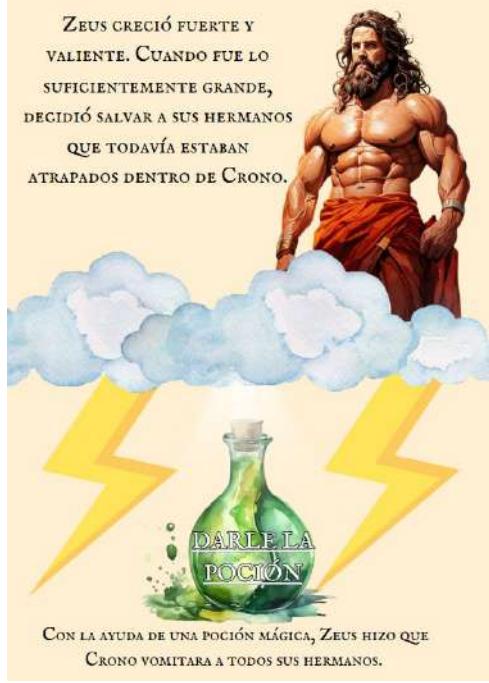
ZEUS EL REY DEL OLIMPO

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO, HABÍA UN PODEROSO TITÁN LLAMADO CRONO. ÉL ERA EL REY DEL MUNDO, PERO TENÍA MIEDO DE QUE ALGUNO DE SUS HIJOS LO DESTRONARA, ASÍ QUE CADA VEZ QUE NACÍA UN BEBÉ, CRONO SE LO TRAGABA PARA QUE NO PUDIERA CRECER Y QUITARLE SU PODER.

ESCOJE TU PERSONAJE



ZEUS CRECIÓ FUERTE Y VALIENTE. CUANDO FUE LO SUFFICIENTEMENTE GRANDE, DECIDIÓ SALVAR A SUS HERMANOS QUE TODAVÍA ESTABAN ATRAPADOS DENTRO DE CRONO.



CON LA AYUDA DE UNA POCIÓN MÁGICA, ZEUS HIZO QUE CRONO VOMITARA A TODOS SUS HERMANOS.

UN DÍA, SU ESPOSA REA TUVO UN HIJO ESPECIAL LLAMADO ZEUS.

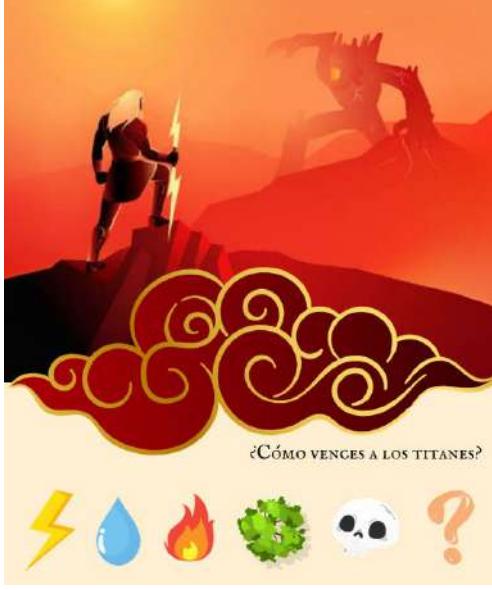


REA NO QUERÍA QUE CRONO SE LO COMIERA, ASÍ QUE ENGAÑÓ A CRONO Y LE DIO UNA PIEDRA ENVUELTA EN UNA MANTA EN LUGAR DEL BEBÉ. CRONO SE TRAGÓ LA PIEDRA PENSANDO QUE ERA SU HIJO, MIENTRAS REA ESCONDÍA A ZEUS EN UNA CUEVA PARA PROTEGERLO.

ELIGE TU CAMINO



DESPUÉS, ZEUS Y SUS HERMANOS TRABAJARON JUNTOS PARA DERROTAR A CRONO Y LOS OTROS TITANES.



¿CÓMO VENGEZ A LOS TITANES?

SEMANA 3: LABORATORIO DE PALABRAS



RECURSOS



El viaje del héroe.
Te lo sellan al leer una novela completa



La forma Legendaria.
Te lo sellan al leer una Leyenda, mito o
fábula completa

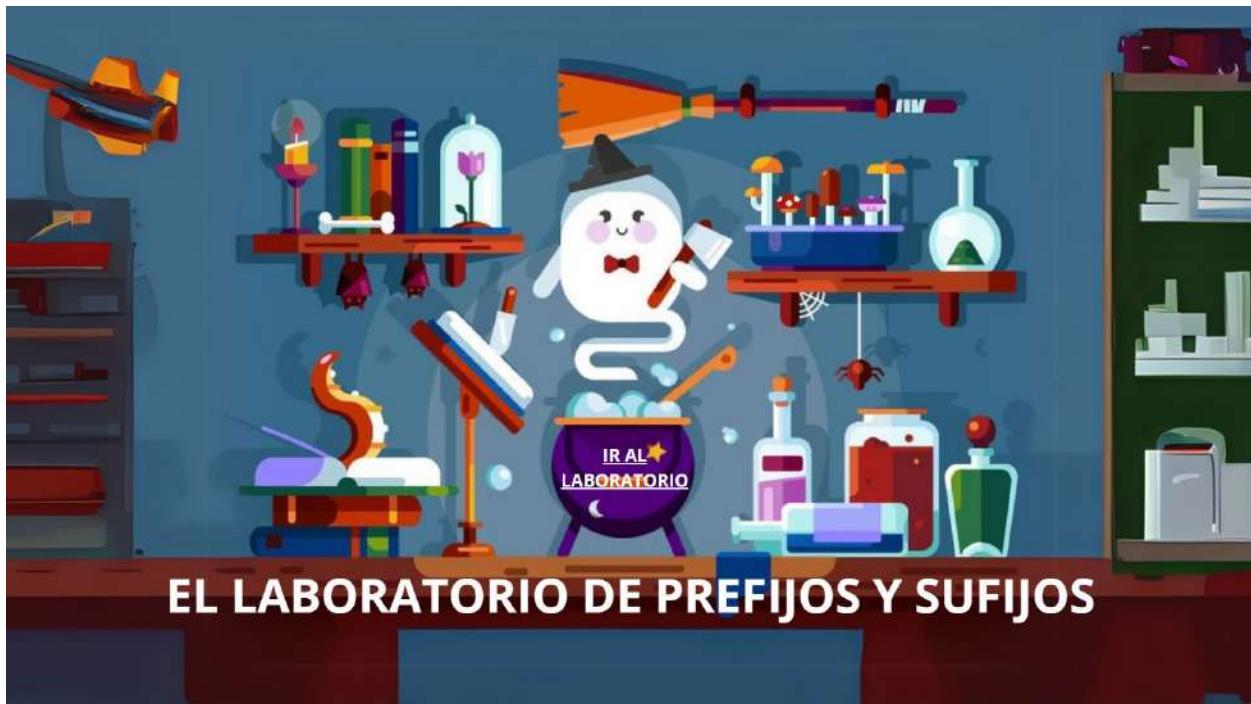


Buscador de historias.
Te lo sellan al leer una crónica completa



Fugaz del cuento.
Te lo sellan al leer un cuento completo

SEMANA 4: LABORATORIO DE PALABRAS



EL LABORATORIO DE PREFIJOS Y SUFIJOS

Vamos a crear esta poción con Prefijo Bi

BUSQUEMOS EL SUFijo CON LA SIGUIENTE ADIVINANZA
Soy un medio de transporte, que tiene dos ruedas y me manejan pedaleando

Labels visible in the image:

- BI BUEN ATERRA OSO GEO
- TELÉ ANTI MAL SUPER
- RE ESCANDAL
- FONO DAD DOTO
- CICLETA HÉROE CICLAR
- ISIMO METRÍA DOR

¡LA POCIÓN TE QUEDÓ PERFECTA!



**¡Eres un excelente
aprendiz!**



VOLVER AL LABORATORIO

**CERTIFICADO AL
MEJOR MAGO**

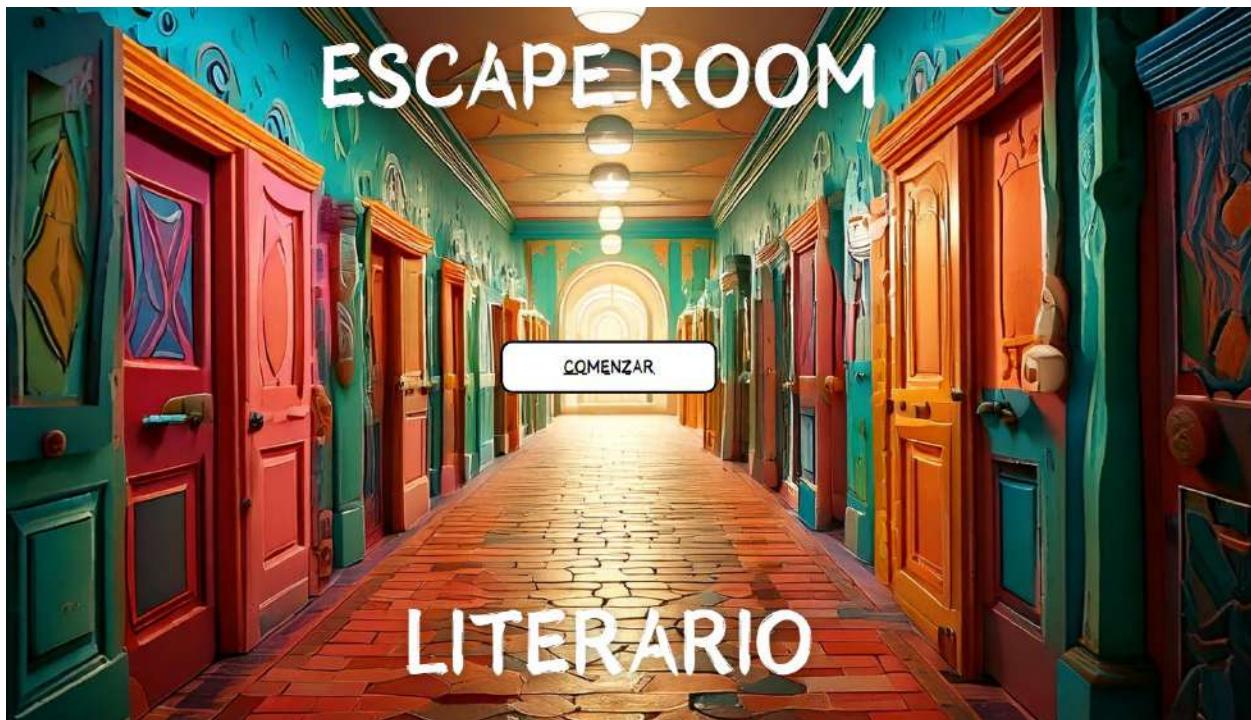


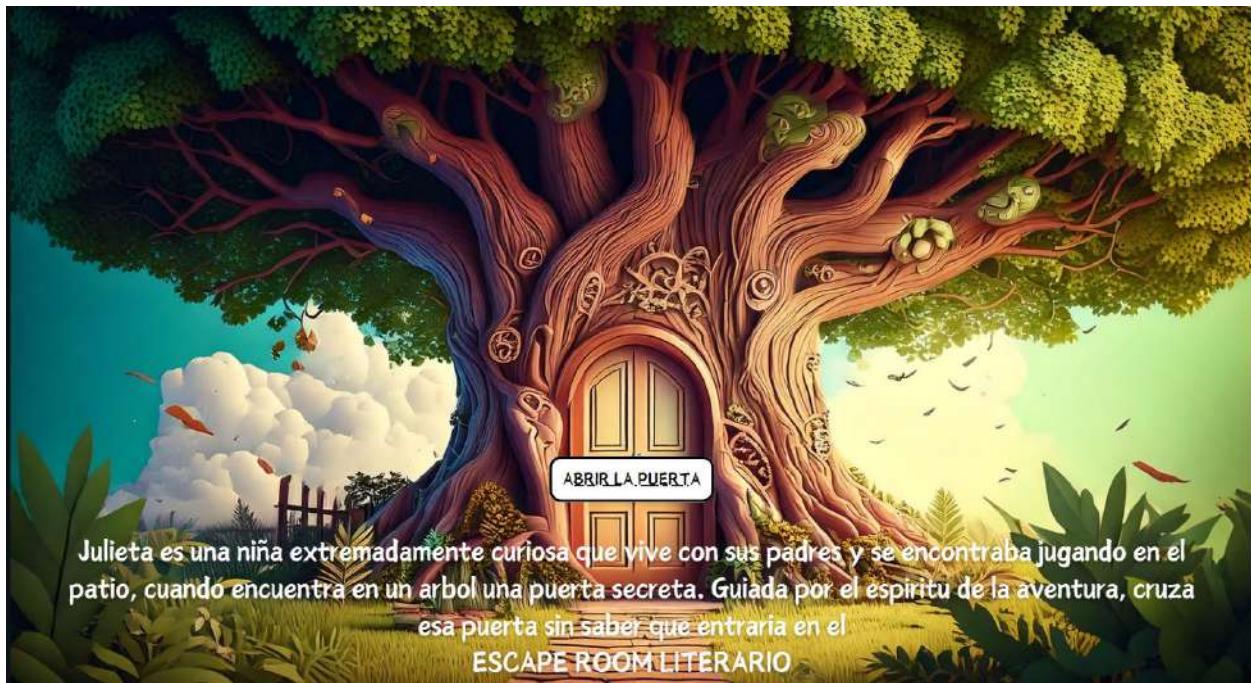
SEMANA 5: CAPSULA DEL TIEMPO LITERARIA

SIMULACIÓN



SEMANA 6: ESCAPE ROOM LITERARIO



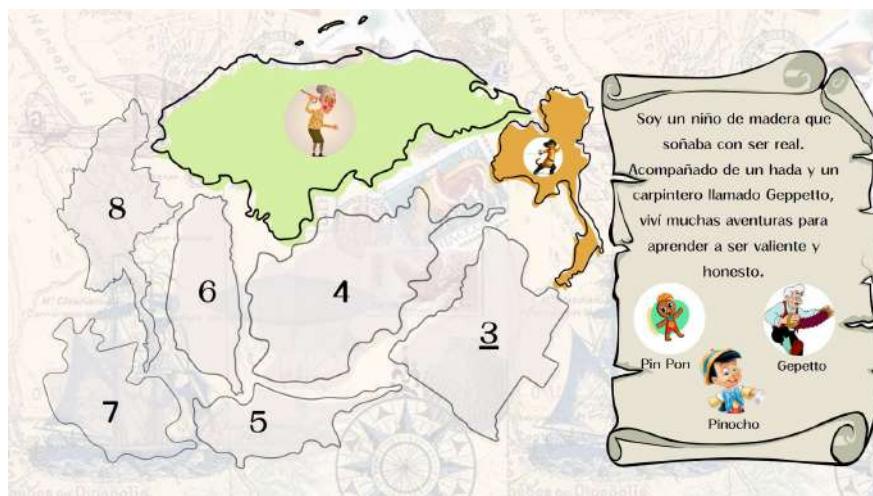
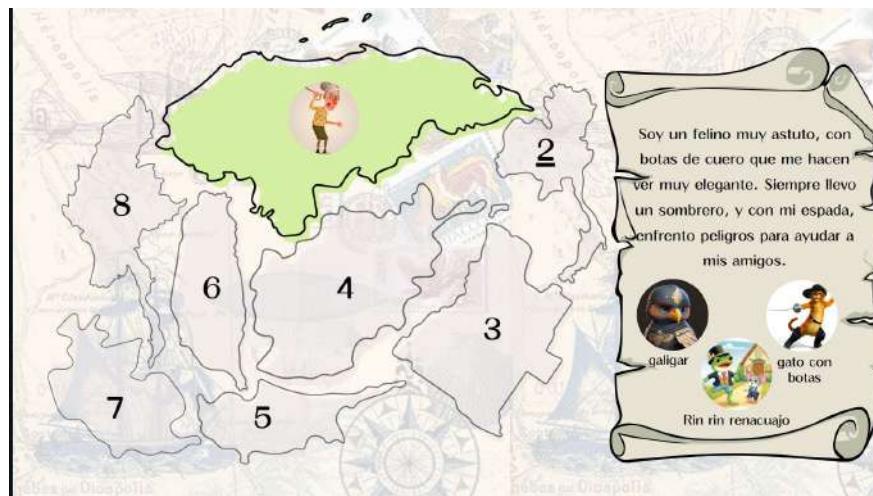


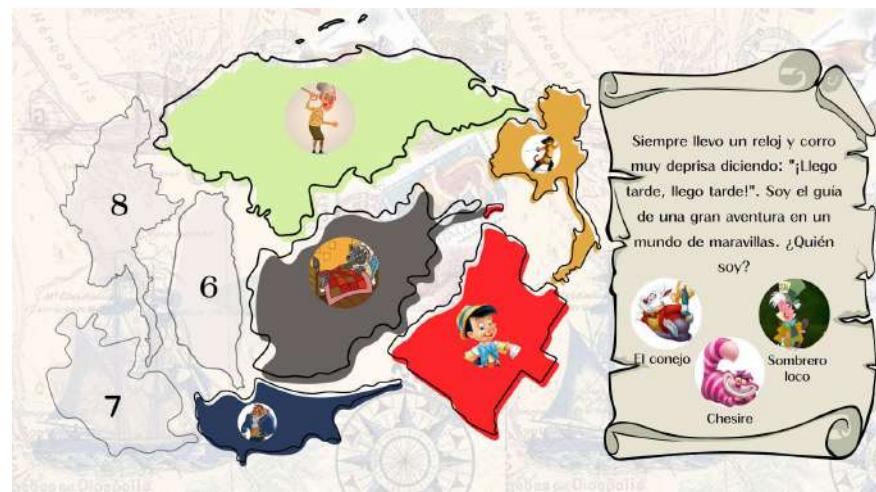
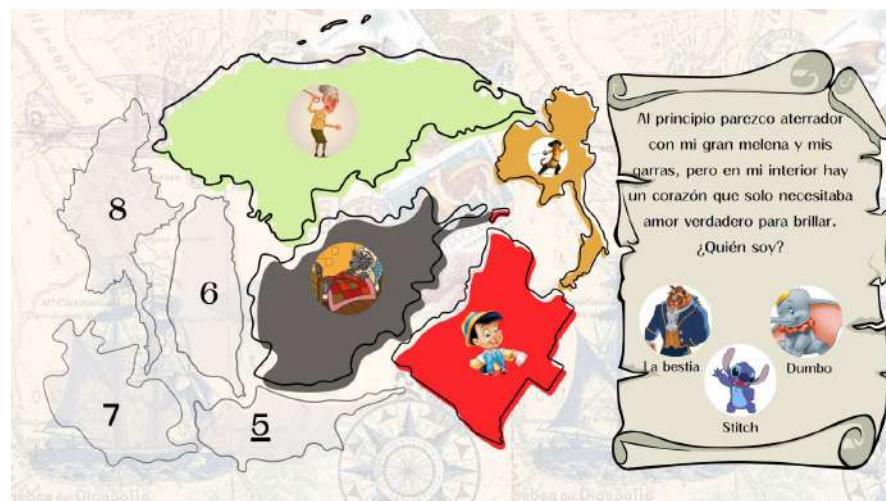
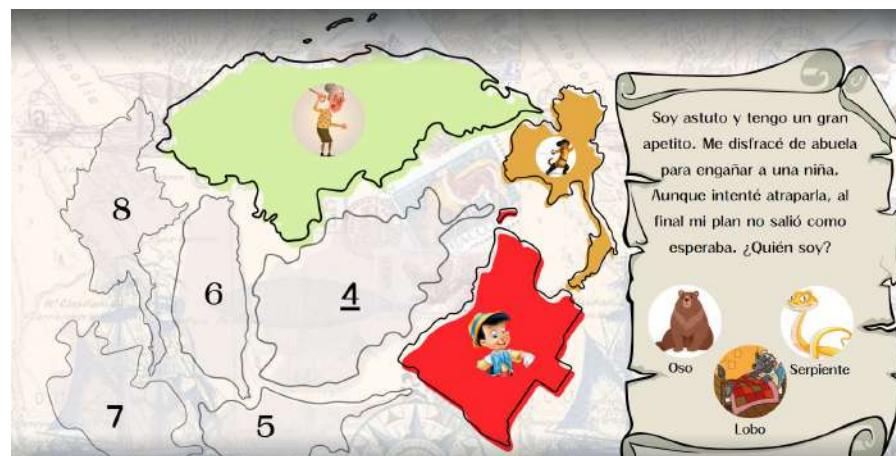
Julieta es una niña extremadamente curiosa que vive con sus padres y se encontraba jugando en el patio, cuando encuentra en un arbol una puerta secreta. Guiada por el espíritu de la aventura, cruza esa puerta sin saber que entraría en el
ESCAPE ROOM LITERARIO

SEMANA 7: ADIVINA QUIEN, VERSIÓN GRIEGA



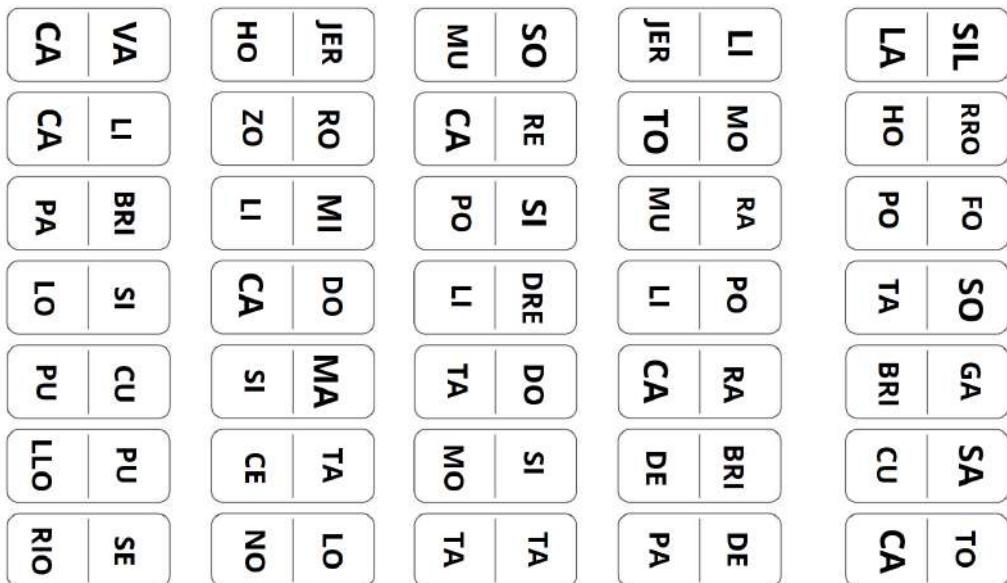
SEMANA 8: MAPA LITERARIO







SEMANA 9: LA MAQUINA DE PALABRAS



SEMANA 10: LITERARIAMENTE



RECURSOS

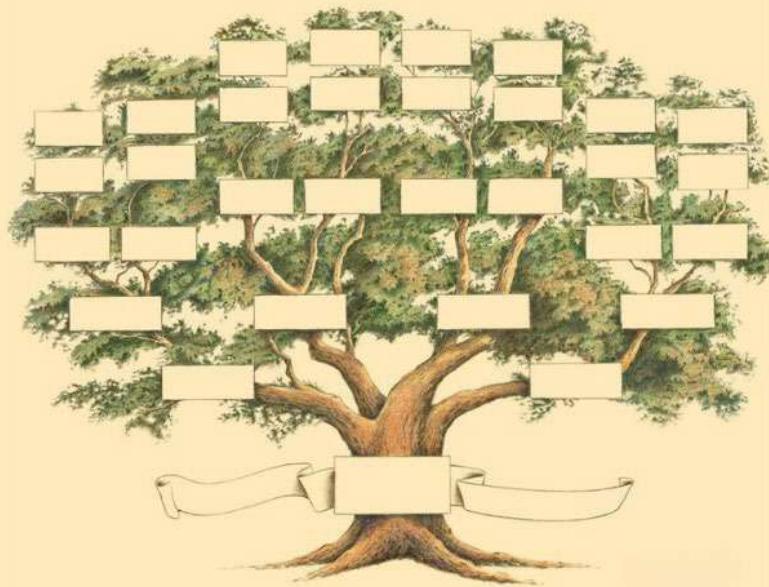


SEMANA 11: CARTEL DE CINE



SEMANA 12: ARBOL GENEALOGICO GRIEGO

ARBOL GENEALOGICO



Y GRIEGO

ANEXO

C-1

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADO CON ALPHA DE CRONBACH

PARA ACCEDER A LAS TABLAS DE EXCEL, FAVOR HACER CTRL + CLIC AL VINCULO TITULADO RESULTADOS APLICADO CON ALPHA DE CRONBACH.

Id	Columna1	Columna2	Columna3	Columna4	Columna5	Columna6	Columna7	Columna8	Columna9	Columna10	Columna11	Columna12	TOTAL
1	5	4	5	3	4	3	3	2	4	5	4	3	45
2	3	5	5	4	3	1	3	4	5	5	3	1	42
3	2	4	4	4	4	4	3	3	5	2	2	2	39
4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	4	3	1	38
5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	2	2	51
6	5	4	5	3	5	5	3	4	5	4	4	4	51
7	2	3	5	4	2	3	3	5	3	3	5	4	42
8	4	3	4	3	2	2	2	3	3	4	2	2	34
9	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	40 <small>IC: 12</small>
10	4	3	4	4	4	3	2	4	5	4	2	2	44 <small>VL: 11,0016</small>
11	4	3	5	2	4	3	1	4	6	5	2	2	43 <small>VL: 23,3186</small>
12	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	55
13	5	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	52 <small>AI: 0,730695</small>
14	5	4	4	5	5	5	1	3	3	3	4	1	46
15	5	3	3	4	4	5	3	3	4	3	4	5	45
16	5	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	5	51
17	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	53
18	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	49
19	5	3	3	4	3	3	2	1	2	3	2	1	32
20	5	3	5	5	4	3	3	4	4	2	1	1	40
21	4	4	3	5	4	5	3	4	4	5	1	1	43
22	5	3	5	5	3	5	3	2	5	4	3	2	45
23	5	4	4	5	3	5	3	5	5	3	3	1	46
24	5	3	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	50
25	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	48
Varianz	1,0976	0,5504	0,5024	0,5344	0,7456	1,1424	0,72	1,1264	0,7936	0,7744	1,1744	1,84	33,3184

ANEXO

D-1

ENCUESTA TIPO LIKERT

PARA ACCEDER A LA ENCUESTA, FAVOR HACER CTRL + CLIC AL VINCULO TITULADO RESULTADOS APPLICADO CON ALPHA DE CRONBACH.



Actividades lúdicas como estrategia innovadora

* Obligatorio

1. A manera de diagnóstico de las actividades que realiza usted en el aula de clase. ¿En qué medida está de acuerdo con las siguientes afirmaciones? *

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
Como docente, utilizó la lectura repetitiva, a modo de estrategia para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.	<input type="radio"/>				
En las clases, se fomenta la lectura silenciosa como una práctica regular para fortalecer la comprensión de los textos.	<input type="radio"/>				
El docente promueve la lectura en voz alta como una estrategia clave para mejorar la comprensión lectora entre los estudiantes.	<input type="radio"/>				
La lectura grupal se utiliza regularmente en el aula como una herramienta para desarrollar habilidades de comprensión lectora	<input type="radio"/>				
Se incentiva a los estudiantes a realizar lecturas entre líneas para profundizar en la interpretación de los textos.	<input type="radio"/>				

2. En la Identificación de las actividades lúdicas empleadas en el aula de clase. ¿En qué medida está de acuerdo con las siguientes afirmaciones? *

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
Las planificaciones diarias de las clases incorporan herramientas de dramatización y teatro como estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.	<input type="radio"/>				
He ocupado el uso de títeres, marionetas o personificaciones; en las clases como una forma lúdica para que el estudiante comprenda la lectura.	<input type="radio"/>				
La utilización de la pantomima es una herramienta útil en las clases para que el estudiante despierte interés en la actividad propuesta	<input type="radio"/>				
El uso de cuentos en un contexto lúdico se emplea como un medio de interacción donde el estudiante es creativo, propositivo e ingenioso	<input type="radio"/>				
La utilización de herramientas digitales en el aula, se convierten en herramientas que median la educación de los estudiantes y les permite desarrollar su potencial en el aula de clase	<input type="radio"/>				

3. Al momento de establecer la factibilidad de diversas actividades lúdicas empleadas en el aula de clase. ¿En qué medida está de acuerdo con las siguientes afirmaciones? *

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
Los recursos disponibles en mi institución, son suficientes para la adecuada planificación de un programa basado en actividades lúdicas, para fortalecer la comprensión lectora.	<input type="radio"/>				
Existe una capacitación adecuada para los docentes, en mi institución, que les permita implementar un programa sustentado en actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora.	<input type="radio"/>				