UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004
Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Maestría en Administración y Planificación Educativa

ESTRATEGIA LÚDICA A TRAVÉS DEL JUEGO QUE APORTE AL PROCESO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA GRADO OCTAVO DEL INSTITUTO TÉCNICO EDUCATIVO LA PRESENTACIÓN SEDE LA RIVERITA DEL MUNICIPIO DE SAN LUIS DE PALENQUE DEL DEPARTAMENTO DE CASANARE, COLOMBIA.

BELSY MARITZA GUALDRÓN

Panamá, Agosto 14 de 2017

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004
Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

ESTRATEGIA LÚDICA A TRAVÉS DEL JUEGO QUE APORTE AL PROCESO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA GRADO OCTAVO DEL INSTITUTO TÉCNICO EDUCATIVO LA PRESENTACIÓN SEDE LA RIVERITA DEL MUNICIPIO DE SAN LUIS DE PALENQUE DEL DEPARTAMENTO DE CASANARE, COLOMBIA.

Informe presentado como requisito para optar al grado de Magister en Administración y Planificación Educativa.

Autor: Belsy Maritza Gualdrón
Tutor: Javier
Andrés Vargas Guativa
Panamá, Agosto 14 de 2017

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico de todo corazón al Dios todopoderoso, por su infinita bondad y a mis hijos quienes han sido mi fuente de apoyo incondicional.

UNEOT

AGRADECIMIENTOS

Doy mis más sinceros agradecimientos a mi PADRE CELESTIAL, a mis hijos, por ser quienes me brindan apoyo y amor incondicional, a mis estudiantes por ser ellos el eje central en el desarrollo de este proceso de investigación, a mis colegas y superiores por permitirme el apoyo necesario para la ejecución y desarrollo de esta Tesis y a toda la comunidad educativa por hacer parte de este proyecto.

UNEXT

CONTENIDO

CONTENIDO.....v

INTRODUCCIÓN ..... **Error! Bookmark not defined.**

CAPITULO I.....9

1. PROBLEMA DE INVESTIGACION: 9

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: 9

1.2. OBJETIVOS:.....12

1.2.1. Objetivo general. 12

1.2.2. Objetivos específicos......12

1.3. JUSTIFICACIÓN 13

1.1. ALCANCES Y LIMITACIONES......15

CAPITULO II.....15

2. MARCO TEÓRICO 15

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN......15

2.1.1. A nivel Internacional. 15

2.1.2. A nivel Regional......28

2.2 BASES TEÓRICAS.....28

2.2.1 Definición de la lúdica. Concepto. 28

2.2.2 Importancia de la lúdica......30

2.2.3 Lúdica y Educación......31

2.2.4 Principios de la lúdica......37

2.2.5 Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto y su relación con el juego......41

2.2.6 Importancia de la lúdica a través del juego en la labor docente......47

2.2.7 La lúdica en la lectura comprensiva......48

2.2.11 La lectura......54

2.2.12 Etapas para el proceso de la lectura......56

2.2.8. Razones para la utilización del juego en la enseñanza-aprendizaje..61

2.2.9 La comprensión lectora......65

2.2.10. Modelos de la comprensión lectora......68

CAPITULO III.....53

3 MARCO METODOLÓGICO......53

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....53

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....54

3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....55

3.4 POBLACIÓN E INFORMANTES CLAVES.....56

3.4.1 Población......56

3.4.2 Informantes claves 56

CAPITULO IV.....57

4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS 57

4.1 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....57

4.1.1 El juego.....57

4.1.2 Lúdica.....62

4.1.3 Comprensión lectora......67

CAPÍTULO V 67

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....67

5.1 CONCLUSIONES 67

5.2 RECOMENDACIONES.....68

CAPÍTULO VI.....69

6. PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA.....69

A. DESCRIPCIÓN......70

B. FUNDAMENTACIÓN. 70

C. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA......72

D. METAS......72

E. BENEFICIARIOS.....73

F. PRODUCTOS. 73

G. LOCALIZACIÓN. 73

H. METODOLOGÍA 73

I. CRONOGRAMA 75

PRIMERA SEMANA 75

J. RECURSOS. 76

K. PRESUPUESTO. 77

L. EVALUACIÓN. 77

BIBLIOGRAFÍA 76

ANEXOS 78

UNEG

INTRODUCCION

Se considera que la comprensión lectora tiene como objetivo principal, la interpretación como también se extrae un significado del texto que se está leyendo; saber leer no es sólo poder decodificar un conjunto de grafías y pronunciarlas de manera correcta, sino, fundamentalmente, se trata de comprender aquello que se lee, es decir, ser capaz de reconstruir el significado global del texto; ello implica identificar la idea núcleo que quiere comunicarnos el autor. El propósito que lo lleva a desarrollar dicho texto, la estructura que emplea, se puede decir que implica una acción intelectual de alto grado de complejidad en la que, el que lee elabora un significado del texto que contempla lo escrito por el autor.

La comprensión es el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen: es el proceso por medio del cual el lector interactúa con el texto. Sin importar la longitud o brevedad del párrafo, el proceso se da siempre de la misma forma.

Por tanto, la compresión tal y como se concibe, actualmente, es un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto; el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente; este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es el proceso de la comprensión.

En definitiva, leer más que un simple acto de descifrado de signos o palabras, es por encima de todo un acto de razonamiento, ya que trata es de saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporcione el texto y los conocimientos del lector y, a la vez, iniciar otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación de tal forma que se puedan detectar las posibles incomprensiones producidas por la lectura.

Para comprender un texto, los lectores necesitan tener unos esquemas adecuados de conocimiento, además, han de aplicar unas estrategias apropiadas. Esta diferencia está en relación directa con la distinción que realiza la psicología cognitiva entre conocimiento declarativo y procedimental; que está presente en la actual reforma del sistema educativo colombiano. Este tema dará más instrucciones a través del desarrollo del mismo para ampliar los conocimientos en cuanto a la comprensión lectora por medio de la investigación.

La lúdica se han introducido en los últimos años como una herramienta didáctica para la adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas en los niños, niñas y jóvenes en edad escolar, en las diferentes áreas del currículo de los sistemas educativos e incluso también en la vida del ser humano; considerando que ésta puede proporcionar condiciones muy favorables para el sano desarrollo cognitivo, social, emocional y personal. Existen autores y psicólogos que han expuesto los beneficios de la lúdica en diferentes campos educativos y en distintas áreas por las características didácticas y pedagógicas que ha mostrado , para alcanzar las metas propuestas en el proceso de enseñanza- aprendizaje que hoy día demanda de innovación puesto que se compite con la tecnología y redes sociales que ocupa gran parte del tiempo de los jóvenes de secundaria, quienes encuentran aspectos interesantes en estas, y que debe ser contrarrestadas por el sistema educativo que debe adaptarse a los cambios y hacer de estos un factor que facilite los procesos, para que los educandos muestren interés en aprender.

Se hace necesario el uso de nuevas estrategias pedagógicas que involucren diversidad de aspectos tales como la recreación, el juego y la lúdica en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de todos los niveles, sin embargo para este caso se tiene en cuenta el nivel de secundaria, recalcando en la importancia de este fortalecer los procesos lectores a través del juego, puesto que influye considerablemente en el desarrollo de las competencias lectora haciéndose imprescindible fortalecer este aspecto en la vida escolar.

De lo antes expuesto, el propósito de realizar aportes que contribuyan a mejorar la comprensión lectora a través de la lúdica y/o juego en los estudiantes de Educación Básica Secundaria la presente investigación contempla en el Capítulo I lo concerniente a la situación problema que existe en la actualidad sobre el alto índice de estudiantes que presentan debilidad en la comprensión lectora en el Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia, así mismo se refleja la necesidad de aplicar estrategias lúdicas a través del juego para el mejoramiento de la comprensión lectora. Conjuntamente se plantean las interrogantes que conllevaron a la investigación, los objetivos propuestos, además de la justificación de la misma. En el Capítulo II, se presenta las bases teóricas sobre las cuales se basa el estudio como es lo relacionado los antecedentes de la investigación a nivel internacional, nacional y regional como teoría respecto a la lúdica, la lectura y la compresión lectora.

En el Capítulo III: hace referencia a la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación, la misma se realizará bajo una modalidad cualitativa basándose en la metodología de Investigación Acción Participativa, con técnicas pertinentes al estudio como la entrevista y observación directa. De la misma se caracteriza la población y los informantes claves. Con relación al Capítulo IV: en este capítulo hace relación al análisis e interpretación de la entrevista y la observación a través de categorías. Para efecto del Capítulo V se presentan las conclusiones y recomendaciones y el capítulo VI: Se presenta una propuesta, basada en estrategias lúdicas a través del juego para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Básica Secundaria.

CAPITULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACION:

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Actualmente una de las razones que más preocupa a las instituciones educativas y en particular a docentes de las diferentes áreas, tiene relación con la capacidad de comprensión lectora de los diferentes grupos de estudiantes, por ello los profesionales de la educación deben buscar las estrategias que les permitan acercar a sus estudiantes a comprender lo que leen y por ende la intención y hasta el pensamiento de los diferentes autores, en busca de darle sentido e incluso utilizarlo en su vida diaria más allá de la parte académica. Existen variadas apreciaciones sobre las posibles causas que determinan esta problemática, sin embargo algunos coinciden en que una de las más recurrentes puede estar relacionada con la metodología utilizada en este proceso.

Respecto al tema, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) manifiesta que la lectura es un aspecto trascendental en el desarrollo humano de los países que la conforman y le otorga un papel determinante para los seres humanos. En vista de lo anterior expone sus diferentes apreciaciones frente al tema resaltando la importancia de leer más allá de un descifrado de códigos de un alfabeto. Igualmente este organismo da a conocer algunas apreciaciones respecto a la relación que el lector debe establecer entre él y el texto con la intención de establecer una relación entre lo que sabe o conoce en relación con lo que lee.

Al leer, se debe tener presente que se trata de algo más que llevar el sentido de la vista a través de diferentes líneas de un texto, debe convertirse en una

representación mental que consiga establecer una estrecha relación de los sentidos y donde juega un papel importante la atención e imaginación que articulados pueden ser el resultado de una comprensión exitosa.

Para la enseñanza de la comprensión lectora existen muchas estrategias que han evolucionado exitosamente; pero poco significado se le ha dado al juego por parte de los docentes como padres de familia a esta actividad lúdica como un medio de aprendizaje para una efectiva comprensión lectora, lo que conduce a que en la vida adulta, se tenga muy poco hábito a la lectura por placer.

En el Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia; se ha evidenciado que hace falta fortalecer el hábito de lector, lo que repercute en una inadecuada comprensión de lo que se lee. Se tiene la idea de que lo que se hace con agrado es mejor hecho y siendo que para la niñez un aspecto de satisfacción es el juego se asume entonces que si esto se aplica para que comprenda lo que lea, se logrará una mejor comunicación con sus semejantes, cambiando la visión que tiene de la escuela, aburrida, tediosa y sí le agrega el maltrato por parte del maestro por no haber dado la lección, por una visión de agrado, interés y un ambiente acogedor de acuerdo a sus necesidades, sentirá un verdadero interés por la lectura.

En el Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque no tienen acceso a buenos textos de lectura o de consulta; y agregándole a esto la falta o bajo apoyo y estimulación de los padres o familiares, hacia sus niños en el proceso de lectura, dejando toda la responsabilidad a la institución educativa; por consiguiente los docentes han evidenciado que algunos estudiantes presentan problemas en la lectura y escritura de textos al no reconocer ni asociar grafemas y fonemas, la lectura lenta, inversión de letras, omisión de letras, sílabas o palabras en la oración, baja comprensión e interpretación en la lectura o escucha de una narración, por consiguiente muestran

apatía por las actividades que implican leer diferentes clases de textos y al entregárseles actividades que requieren una lectura comprensiva e interpretativa expresan desmotivación preguntando qué es lo que deben hacer sin interesarse por el acercamiento al texto.

Dentro de las diferentes dificultades identificadas se encuentran las de lenguaje oral y escrito, evidenciándose situaciones en las que incluso pueden olvidar las palabras para expresar las ideas que quieren dar a conocer, lo que lamentablemente puede desencadenar en dificultades en su proceso de enseñanza aprendizaje y por ende del desarrollo de las diferentes competencias lectoras que deben ir adquiriendo a medida que trascurre el tiempo y que avanzan de un nivel a otro donde el grado de comprensión de textos debe ir en aumento y no lo contrario porque sería retroceder, en este proceso indispensable para la formación a lo largo de su vida escolar e incluso profesional. Infortunadamente a pesar de la implementación de algunas estrategias organizadas no se evidencia un alto grado de entusiasmo por las prácticas lectoras.

La mayor dificultad de la sociedad, yace en la falta de dirección, planeación, ejecución y control de actividades que pretendan el desarrollo de su grupo social, de construcción de comunidad y por consiguiente lograr unas metas comunes, es decir, que los integrantes de dicha comunidad sean capaces de hacer de la lectura nuevas situaciones sociales y de encontrar ellos mismos como colectivamente las soluciones posibles.

El principal problema que se presenta es que a los estudiantes se les dificulta la adquisición del hábito lector, porque no saben leer, por consiguiente no hay comprensión lectora, la dificultad es notable. Generalmente, llegan al aula y viven el proceso de educación sistemática, donde asimilan los contenidos, pero la mayoría de ellos alude deficiencia que implica la no comprensión del contenido de un texto en primera lectura.

De ahí, nace la necesidad de canalizar la situación que presentan los estudiantes antes descritos, se deja ver la carencia de estrategias de aprendizaje dirigidas por los docentes de Educación Básica Secundaria, con el objeto de mejorar la comprensión lectora a través de la lúdica y el juego. Ante este planteamiento se genera el siguiente interrogante y los objetivos correspondientes con miras hacia la búsqueda de posibles alternativas de solución:

¿Cuál es el aporte de una estrategia lúdica a través del juego en el desarrollo y fortalecimiento de la comprensión lectora en la educación Básica Secundaria grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación sede La Riverita del Municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia?

1.2. OBJETIVOS:

1.2.1. Objetivo general.

Desarrollar una estrategia lúdica a través del juego que aporte al proceso de la comprensión lectora en estudiantes del grado Octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del Municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

1.2.2. Objetivos específicos.

a) Diagnosticar el nivel de comprensión lectora presente en los estudiantes de Básica Secundaria grado Octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del Municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.
b) Diseñar una estrategia lúdica a través del juego que aporte a los procesos

de comprensión lectora en estudiantes del grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

c) Aplicar y validar el aporte de la estrategia lúdica implementada a través del juego para la comprensión lectora en los estudiantes del grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

1.3. JUSTIFICACIÓN

La planeación pedagógica hace parte del ejercicio docente, este aspecto es importante dentro de la administración y planificación educativa y de las estrategias de la didáctica que propendan por el desarrollo de procesos pedagógicos que permitan el aprendizaje en los estudiantes de la comprensión lectora en un contexto de calidad, basado en un modelo y un enfoque que permita a la institución educativa dirigir sus procesos formativos en el desarrollo de estrategias que busque mejorar en los estudiantes el crecimiento de capacidades, habilidades y competencias; de esta manera entregar a la sociedad personas capaces de liderar proyectos, programas y procesos en beneficio de todos los actores de la sociedad (Organización de Estados Iberoamericanos).

La Planificación Educativa pretende promover la construcción de una acción pedagógica facilitadora del proceso educativo y motivadora a los actores educativos para que se comprometan con la elaboración de sus propias metodologías donde la construcción del conocimiento y el aprendizaje significativo se dé a partir del desarrollo de las capacidades e intereses individuales en relación e interacción con el entorno, desarrollando las competencias básicas, las competencias ciudadanas y las competencias laborales que demanda la actualidad (Ministerio de Educación Nacional). En este sentido, el docente planea sus actividades teniendo en cuenta que el elemento más importante de la planificación es el estudiante y con base a ello se planifica para identificar cuáles

serán las capacidades que los alumnos deberán desarrollar partiendo siempre en función de unos objetivos previos que luego de realizar los trabajos propuestos, el docente deberá observar e identificar si los educandos lograron los objetivos que se propusieron o pretendían (Solé, I. (1994).

Partiendo de lo anterior a través de la planificación educativa se busca fortalecer el proceso de comprensión lectora a través de la lúdica en los estudiantes del grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia. El fortalecer los procesos para la comprensión lectora les conviene a todos los estamentos de la comunidad que participaron en él. Los docentes responsables de su quehacer pueden obtener resultados enriquecedores en el proceso lúdico pedagógico ya que a partir de estrategias lúdicas los estudiantes pueden exponer ideas útiles y muy prácticas para desarrollar habilidades lectoras y de esta manera entender la importancia de la pedagogía lúdica para un cambio de actitud pedagógica por parte de los docentes y de sus estudiantes en la dinámica de estudio y de los hábitos lectores, logrando beneficios cognitivos y sociales para mejorar la capacidad de interpretación, creatividad e imaginación.

De ahí que la presente investigación se justifica debido a la importancia que tiene la comprensión lectora en todos los ciclos educativos, razón que motiva el desarrollo del estudio en buscar estrategias lúdicas mediante el juego para fortalecer la didáctica de la enseñanza en búsqueda de soluciones viables que garantice el éxito del proceso de aprendizaje del estudiante en relación con la comprensión lectora y de esta manera mejorar la calidad educativa. Con la presente investigación, se pretende lograr que los docentes apliquen estrategias de aprendizaje lúdicas en el aula para la comprensión lectora, permitiendo que el estudiante disfrute a través de su desarrollo del proceso.

Esta experiencia es significativa para el futuro profesional de los docentes en donde se puede recurrir a diferentes materiales lectores que se transversalicen con la lúdica para que los docentes tenga a la mano estrategias didácticas para iniciar de forma satisfactoria y agradable, al estudiante en el proceso de la lectura;

además, de motivar y estimular a los padres de familia y representantes para que se incorporen a dicha tarea, de acuerdo a las actuales tendencias de la educación. Es indispensable motivar a los estudiantes en el proceso de comprensión lectora a partir de experiencias amenas, de las cuales se practique distintos estilos como también experiencias lúdicas que les permitan organizar su pensamiento, expresar sus ideas, formular hipótesis, plantearse preguntas, descubrir significados, producir textos, compartir puntos de vista, además de desarrollar su pensamiento lógico y reflexivo (Bourdieu, P. & Passeron, J. C. (1990).

La investigación tiene Relevancia social y trascendencia, puesto que inicialmente beneficia a los estudiantes de educación básica secundaria De igual manera, se persigue servir de guía o ejemplo y aportar soluciones viables para otras instituciones que atraviesen por situación similar o igual a la planteada como problema, así como también servir de antecedentes y sustentación para investigaciones que se desarrollen en el futuro en torno a las variables del estudio, con igual modelo de investigación..

En este sentido la investigación se relaciona con la administración y planificación educativa en cuanto al proceso de la enseñanza de la comprensión lectora (Brigg, 2000), puesto que esta se relaciona con elementos de organización y orden al sistema de educación institucional con el propósito de hacerlo más preciso y efectivo, para de esta forma poder conseguir los objetivos y metas propuestas en las clases de educación física a través de la estrategia lúdica. En este sentido se enmarca en la línea de investigación currículo, en la temática de organización curricular y rendimiento estudiantil orientado por la Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología UMECIT.

1.1. ALCANCES Y LIMITACIONES.

La investigación busca fortalecer los procesos pedagógicos en la enseñanza de la comprensión lectora promoviendo la estrategia pedagógica de la lúdica mediante el juego en los estudiantes de la educación básica secundaria buscando formas

más efectivas y agradables que generen el gusto y una actitud activa e integradora en la formación de los estudiantes. De esta manera se espera trasformar los espacios educativos a través de proyectos de aula en las diferentes áreas del conocimiento como espacios motivadores del aprendizaje que respondan a la vida y a los valores positivos para generar bienestar, felicidad y dinamismo, articulados atreves de la acción lúdica con compromiso, interacción y conciencia.

En esta investigación no se presentó limitantes ya que el grupo elegido es el orientado por la investigadora.

UNEC

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Para el presente proyecto de investigación se tuvo en cuenta referente de tipo internacional como nacional relacionados a continuación:

2.1.1. A nivel Internacional.

En primer lugar se encuentra, Medina (2008) realiza una investigación con el propósito de explorar el aporte de una mediación centrada en procesos inferenciales para la comprensión de textos escritos. El grupo observado estuvo conformado por dieciocho estudiantes del Segundo Semestre de la asignatura Castellano Instrumental II de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. El trabajo destaca como estrategia de enseñanza la mediación docente y prestigia la elaboración de inferencias entre las estrategias de aprendizaje, obteniendo como logros del trabajo la apropiación de estrategias inferenciales y la valoración de la lectura como proceso reflexivo.

Dicha investigación, se realizó con el propósito de interpretar y analizar el proceso del cuento infantil como recurso didáctico para el enriquecimiento de la lectura de un escolar, contribuyendo de ésta manera a un proceso más fluido en la medida que se favorece un ambiente de participación y expresión espontánea, ayudando al desarrollo de la creatividad y la imaginación. Los datos obtenidos constataron que las estrategias seleccionadas para su aplicación motivaron al estudiante al acto de escribir textos, creando historias reales o fantasiosas a través de cuentos ilustrados.

En segundo lugar se encuentra Vásquez b. Roxna Valeria. (2014). En su tesis para optar el grado académico de Magíster en Educación titulada “efectos del programa “aprendo jugando” para la mejora de la comprensión lectora de textos narrativos en niños de segundo grado de primaria del colegio Lord Byron”. La investigación consistió en la aplicación y validación del programa “Aprendo jugando” para la mejora de la comprensión lectora, el cual se basa en el aprendizaje significativo y en el constructivismo. Se aplicó en el colegio particular Lord Byron en La Molina. La muestra estuvo constituida por 20 niños de 2do grado de primaria los cuales presentaban dificultades a nivel semántico en la comprensión de textos, mas no tenían dificultades perceptivas o léxicas. Para poder elegir a los niños se dialogó con la profesora del curso de Comunicación Integral y con la evaluadora de los niveles de aprendizaje del colegio. La distribución de los niños fue de 10 en el grupo experimental y 10 en el grupo control.

Como conclusión se demostró que los niños del grupo experimental mejoraron su desempeño en la comprensión lectora de textos narrativos después de la aplicación del programa “Aprendo jugando”. Es de gran importancia esta investigación a la nuestra ya que demuestra que mediante el juego como estrategia didáctica se pueden fortalecer los procesos de comprensión lectora, que hacia dónde va encaminada la presente tesis.

En tercer lugar se encuentra a Suárez (2009) en su investigación el cual llevó por título “El cuento infantil como recursos didáctico para el enriquecimiento de la escritura en un escolar de 3er. grado de la Unidad Educativa “Manuel Rodríguez Vázquez”; Ubicada en la Avenida Las Ferias del Estado Carabobo, realizándose una exploración durante el año escolar 2009-2010, con un tipo de investigación descriptiva, con una modalidad de campo y un diseño no experimental, por lo que se usan varios modelos de instrumentos que fueron imprescindibles para obtener resultados satisfactorios.

En cuarto lugar la meta de cognición en la comprensión lectora, Mckeown y Bechk (2009), encontraron que la aplicación de estrategias en forma de instrucciones hace que se dé una transferencia del control de otros en la comprensión de lectura hacia sí mismo, y que se comprende cuando se es capaz de poner la información del texto en sus propias palabras.

En quinto lugar, Otero (2009), realizó algunos estudios sobre la generación de preguntas y detección de anomalías en textos, haciendo énfasis en la utilización de formulación de preguntas como recurso meta cognitivo, considerando esta estrategia como medio por el cual el individuo es capaz de promover su propia comprensión, y como tal se convierte en una poderosa actividad meta cognitiva. Gavelek y Rafael (1985), citado por Otero, afirman que tal actividad del interrogatorio implica la supervisión, el control y la regulación para buscar la información relevante en los textos.

En sexto lugar, Martínez-Díaz, Díaz y Rodríguez (2011), realizaron la evaluación de los procesos de comprensión lectora en estudiantes universitarios a partir de un programa de andamiaje asistido para la comprensión lectora sobre los niveles de comprensión de textos científicos, en el que se evaluaron los procesos meta cognitivos utilizados por los estudiantes durante la lectura y la evaluación de la comprensión lectora, a partir de la producción de una síntesis personal, a fin de re-crear el texto mediante la articulación de las experiencias, resultado de conocimientos previos, indagación en diversas fuentes como artículos, investigaciones y textos, entre otras. Los resultados de la investigación evidenciaron que es posible mejorar la comprensión en lectoescritura de textos científicos con la mediación del docente.

En séptimo lugar se encontró que en Mérida, Prada (2010), llevó a cabo un estudio con el objetivo de renovar las prácticas de aula para los grados primero y sexto en la asignatura de español, por medio de la implementación de un marco conceptual constructivista. Su metodología está basada en investigación – acción,

busca construir el conocimiento por medio de la práctica partiendo de una necesidad, que en este caso fue la mejora de los procesos de enseñanza de la lengua y de la comunicación en el nivel primaria. Esta investigación le permitió concluir que a partir del diseño e implementación de la planeación de acuerdo al marco de la EPC pudieron observar y guiar de manera más constructiva el proceso de aprendizaje en la implementación de las unidades, a la vez que los estudiantes pudieron explorar nuevas formas de acceder al conocimiento a partir del uso de diferentes recursos didácticos. Esto enriqueció los contenidos programáticos de la asignatura, por un lado al incluir el trabajo de habilidades de comunicación diferente a la verbal (escrita y oral). Por otra parte, al relacionar la información de otras asignaturas con la clase de español.

Lima En octavo lugar en, Perú, Sánchez, Ramos, Apolinario y Velásquez (2010), hicieron una investigación para corroborar si incorporando estrategias innovadoras centradas en integrar los tópicos generativos y las metas de comprensión en las sesiones de aprendizaje se promovería el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa San Martín de Porres. Aplicaron el enfoque de investigación acción, realizaron diversas actividades y tareas para determinar las dificultades y deficiencias en los educandos y aplicaron diferentes técnicas a fin de identificar, reflexionar y atender a los estudiantes de manera directa e inmediata. Este estudio les permitió concluir que la aplicación de las sesiones de aprendizaje considerando un tópico generativo de interés para los estudiantes es generadora de un aprendizaje más significativo porque despierta el interés de cada uno de ellos, haciéndolos participar de manera activa; el diseñar las sesiones con tópicos generativos abre el abanico de posibilidades para establecer varias conexiones entre áreas y temas que pueden trabajarse con los niños y niñas del nivel primario; los estudiantes poco a poco toman conciencia de que ellos mismos son los protagonistas de su propio aprendizaje, se muestran más autónomos, dispuestos

a romper el viejo esquema de la clase magistral y adoptar las innovaciones ofrecidas.

En noveno lugar se encontró que en la Serena, Chile, García, Georgina (2010), desarrolló una investigación con el fin de implementar una propuesta didáctica para estimular el nivel de desarrollo del razonamiento analógico verbal en niños con déficit atencional de tercer año básico. La propuesta se aplicó por un período de dos meses, con tres sesiones semanales de una hora de duración, en grupos de cinco niños con un moderador. Para recolección de datos utilizó el Instrumento de Medición de Inferencias Pragmáticas (IMIP) en el pretest y la Prueba de Razonamiento Analógico Verbal (RAV) en el pos test. Este estudio permitió concluir que los niños, luego de ser sometidos a esta propuesta, aumentaron significativamente su nivel de razonamiento analógico verbal, además, aumentaron su nivel de comprensión de significados figurados en la lengua oral, de esta manera se favorecería la capacidad de los sujetos de pensar en y con el lenguaje.

En décimo lugar encontramos el proyecto “claves para la enseñanza de la comprensión lectora”, dicho antecedente se desarrolló por Jesús Alonso Tapia en la ciudad de Madrid-España, en el año 2005. El propósito era entender: la intención del texto o saber que habla el autor, que desea transmitir el autor, de quienes habla el autor, el contexto en el que se llevó a cabo lo escrito en el texto o la información a dar. (Contexto que vive el texto), de igual forma es fundamental identificar las ideas principales o secundarias, lo cual permite entender la intención del texto.

En once lugar se encontró en González y Ríos (2008) su estudio: “Aplicación de un Programa de estrategias para la comprensión lectora de los alumnos ingresantes a una Escuela de Educación” (Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú), realiza dos pruebas. La primera prueba de pre-test se

identificaron los gustos, hábitos lectores y también las deficiencias en el proceso lector; la segunda prueba de post-test se determinaron los efectos del programa a aplicar los resultados de la primera prueba evidenciaron que un 65% de los encuestados no superan el nivel básico de comprensión lectora, es decir, los lectores no son capaces de deducir el tema central del texto o inferir el significado de palabras a partir del contexto. Finalmente después de la aplicación del programa este porcentaje de lectores sube su nivel de comprensión lectora, pero sólo al nivel básico. De esta forma, se concluye que existe una necesidad en desarrollar estrategias cognitivas y meta cognitivas que permitan al estudiante emplear con autonomía sus conocimientos previos y evaluar su proceso lector.

En doce lugar se encontró según el estudio de Zabaleta (2006, Universidad Nacional de la Plata) se evidencia que el acto de leer no reside en la capacidad de recordar información explicita del texto, sino en la posibilidad de inferir información implícita, que se vincula con la construcción de un modelo mental a partir del lenguaje. Siguiendo lo anterior, si bien se necesita el desarrollo de estrategias, también se requiere que el lector seleccione y evalúe cuál estrategia utilizar según la finalidad del texto, lo cual se conoce como Meta comprensión.

En décimo tercer lugar se encontró en Núñez y Donoso, su estudio donde realizan un análisis a los textos escolares de los niveles básicos y medios, para poder indagar si éstos proporcionan a los estudiantes situaciones de lectura que promuevan el desarrollo de estrategias de comprensión lectora.

Las investigadoras, crean una matriz de análisis donde se fijan categorías de: conceptos y tipos de textos, conocimientos previos, objetivo de la lectura, jerarquía de las ideas, estrategias de lectura, metacomprensión y evaluación. Los resultados del análisis dan cuenta que los textos escolares a nivel general presentan falencias en el desarrollo de la comprensión lectora, puesto que si bien se especifican aspectos de conceptos y tipos de textos, arista como la metacomprensión, objetivo de la lectura y evaluación se abordan superficialmente o se encuentran ausente.

En catorce lugar se encontró que Iturra (2010) en su investigación “Análisis de las prácticas lectoras en las aulas de Chile. Un estudio sobre la distancia entre las propuestas formuladas por el MINEDUC y lo que los profesores hacen en sus aulas” (Universidad de Salamanca, España) plantea que al ceñirse sólo a un recurso que generalmente es el texto escolar, la comprensión lectora no tan sólo se vuelve mecánica, sino que también las actividades se vuelcan sólo a la unidad de desarrollo, dejando fuera la unidad de inicio y cierre, el no desarrollar las unidades de inicio y cierre, según Iturra (2010) imposibilitan a que los y las estudiantes activen sus conocimientos previos, los cuales permiten elaborar un marco de referencia para la posterior lectura e interpretación del texto. Es posible observar que no tan sólo el aspecto cognitivo influye en el desarrollo de la comprensión lectora, sino que también el aspecto socio-cultural, tal como lo demuestra Iturra (2010) y también diversas investigaciones. Se plantea, que factores como experiencias de ambientes familiares y de los centros educativos van conformando el equipamiento cognitivo y verbal que se requiere para el desarrollo de la comprensión lectora.

En quince lugar se encontró Pizarro en su investigación “Aplicación de los mapas mentales en la comprensión lectora en estudiantes del ciclo I de instituciones de educación superior” (2008, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú), concluye que, existe un bajo nivel de comprensión lectora, lo cual se debe a que hay un bajo ejercicio del hábito de lectura en la salas de clases, como también a la ausencia de talleres de lectura y la falta de bibliotecas especializadas y actualizadas que constituyen una debilidad para el desarrollo de la comprensión lectora tanto para el estudiante como para el docente. Este estudio entrega una serie de propuesta que permitan mejorar la comprensión lectora.

En dieciséis lugar se encontró que Telles y Bruzual en su investigación “Diagnosis del proceso de compresión lectora en la segunda etapa de educación básica” (Rev. Paradigma, 2005, vol.26, no.2) concluyeron que existe un

desconocimiento y uso inadecuado de la lengua, por parte de las y los estudiantes. Es decir, existe una carencia de la competencia comunicativa, lo cual imposibilita captar de manera concreta el significado del texto, según Celce, Murcia y otros (1995), la competencia comunicativa engloba una serie de componentes que se centran tanto en el conocimiento, como en la habilidad requerida para comprender el significado de los enunciados. Así, los más indicados en desplegar actitudes y estrategias que desarrollen la comprensión lectora, son las y los profesores, como también lo plantea Zavala en su investigación “Relación entre el estilo de aprendizaje y el nivel de comprensión lectora en estudiantes de 5to. De secundaria de colegios estatales y particulares de Lima Metropolitana” (2008, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú).

En diecisiete lugar se encuentra la investigación “Estudio descriptivo de estrategias de comprensión lectora en estudiantes de 5º y 8º año básico de la comuna de Osorno” (Rosas, Jiménez, Rivera y Yáñez, 2003, Chile) también postula que la comprensión lectora se ve influencia por la gestión de los y las profesoras. Según Tiburcio, en su estudio “Representaciones de la comprensión lectora en docentes de nivel primaria en el estado de Veracruz” (2009, Universidad Veracruzana, México) concluye que existe en los docentes la representación del texto como un proveedor de significados, también la importancia de la forma de leer, ya que según éstos influyen en el desarrollo de la comprensión lectora. Por esta razón, se considera artificial la división entre lectura y comprensión, ya que según los docentes en las actividades se deben desarrollar ambas aristas, ligando de esta forma la comprensión lectora con el desciframiento del texto. Al no existir una separación entre lectura y comprensión, ésta última se desarrolla de manera superficial, puesto que en las actividades sólo se ve como el desciframiento del texto. Además da cuenta que gran parte de las actividades ejecutadas, tienden a ser mecánicas y las preguntas incitan a respuestas literales; de acuerdo a ello, hay mayor cantidad de preguntas sobre información explícita, que sólo solicitan identificación o recuerdo de información.

En dieciocho lugares se encuentra la investigación de Madariaga, Chirac y Goñi (Rev. Española de Pedagogía, nº 243, 2009) “Entrenamiento al profesorado para la enseñanza de estrategias de comprensión lectora” plantea la importancia de realizar una capacitación al profesorado para promover la utilización de estrategias para la comprensión y metacomprensión al interior del aula. 22 La metodología utilizada consistió en fases previas a la intervención educativa, la aplicación concreta de la intervención y finalmente realizar la conexión entre las estrategias adquiridas con las experiencias previas y cotidianas del aprendizaje en la sala de clases. Los principales resultados plantean el mejoramiento de la comprensión gracias a: la capacitación en sí misma, que permitió al profesor trabajar diversas estrategias para la comprensión lectora, y el vocabulario de los estudiantes; explicando que a mayor vocabulario de los mismos, mayor es el aprovechamiento del programa, permitiendo el aumento de las puntuaciones de la comprensión lectora, y finalmente la motivación por parte del estudiantado que influyó en el desarrollo de dicho programa para mejorar la comprensión y metacomprensión lectora.

Entre los más importantes, destacan los estudios de evaluación sobre habilidades de comprensión lectora, que refieren al entendimiento de textos leídos por una persona permitiéndole reflexionar, indagar, analizar, relacionar e interpretar lo leído con el conocimiento previo (Monroy, 2009, p. 37).

2.1.2 A nivel Nacional.

En primer lugar se encuentra a Ardila O. Lina M., Castaño Q. Ana I. y Tamayo V. gloria E. (2015) en su trabajo de grado titulado: “Estrategias lúdico pedagógicas para el fortaleciendo de la comprensión lectora”. El proyecto nace de la problemática encontrada en la Institución Educativa CASD, Sede Santa Eufrasia

de Armenia, al compartir procesos Comprensión Lectora se viene observando que muchos estudiantes del grado tercero aún no han alcanzado la comprensión de textos por lo cual se elabora el proyecto “La Lúdica en el Desarrollo de las Competencias Básicas de Niños y Niñas con Dificultades en la Comprensión de Textos a través de la motivación de ayudarlos a superar estas dificultades y que puedan mejorar su nivel ilustrado reflejándose sus logros en un contexto académico y social.

En lo concerniente a las conclusiones se manifiesta que el enfoque socio constructivista se propone para enmarcar el desarrollo de los procesos, respaldado por la actitud positiva por parte de los estudiantes, para realizar actividades grupales en la consecución del desarrollo de competencias en comprensión lectora. Esto denota la importancia de fortalecer los procesos lectores a través de la lúdica como estrategia para que los estudiantes se acerquen de manera positiva y divertida al acto lector y comprensivo.

En segundo lugar se encuentra Gómez R., Tatiana, Molano Olga P. y Rodríguez C., Sandra. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Quienes en su tesis formularon como objetivo general Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, el cual se relaciona con el de la presente investigación puesto que postulan la lúdica como una estrategia que puede fortalecer aspectos relacionados con el proceso de enseñanza. Lo que puede considerarse importante porque día adía se debe mejorar las estrategias de enseñanza para alcanzar los objetivos formativos de jóvenes para que sean competentes en esta sociedad globalizada y tecnológica.

En cuanto a las conclusiones se evidencia claramente en sus reflexiones el papel de la lúdica como un factor determinante en la acciones pedagógicas donde se le permite al estudiante ser el protagonista y eje en torno a quien gire las transformaciones educativas, por ello los docentes deben reflexionar y cuestionarse frente a su labor educativa a la hora de escoger las mejores estrategias y adaptarlas a las necesidades de sus educandos.

En tercer lugar se encuentra a Ordoñez, A. Diana P. y Ramírez O., Karol A. (2008). La lúdica y el trabajo cooperativo como estrategias pedagógicas para fomentar el desarrollo de las competencias científicas, quienes en su propuesta de investigación plantearon como objetivo general: Elaborar e implementar una propuesta metodológica que involucre la lúdica y el trabajo cooperativo como estrategia pedagógica para fomentar el desarrollo de las competencias científicas en los estudiantes del grado sexto y séptimo de la institución educativa Las Américas en el área de ciencias naturales y educación ambiental, el cual se relaciona con el segundo objetivo específico de este proyecto, considerando la relevancia que en la actualidad tienen las estrategias tanto metodológicas como pedagógicas en la enseñanza, de todas las asignaturas denominadas como obligatorias al igual que de las optativas. Cabe resaltar que la lúdica se puede transversalizar en cualquiera de éstas gracias a su amplio campo de acción.

En cuarto lugar se encuentra una monografía titulada “Intervención pedagógica para movilizar el proceso de comprensión lectora en niños y niñas de educación básica primaria”, realizada en el 2007 en la Pontificia Universidad Javeriana, por la estudiante Virginia Pardo López de la Facultad Ciencias de la Educación perteneciente al programa de Licenciatura en Educación Básica Primaria. En su introducción, propone algunas alternativas de mejoramiento de la comprensión lectora de niños y niñas de la Institución Educativa Juan de la Cruz Posada sección Agustín Nieto Caballero de la ciudad de Medellín.

En quinto lugar se encuentra que en San Juan de Pasto, Argoty, Champutis, López y Vallejo (2008), realizaron una investigación con estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto, con el objetivo de analizar la contribución de la estrategia Enseñanza para la Comprensión en la enseñanza de las ciencias naturales y educación ambiental, aplicando el enfoque metodológico critico–social, que en la participación y compromiso con la acción social transformadora. Según los autores, la EpC, como alternativa didáctica, propone romper esquemas tradicionales vigentes en el sistema educativo, puesto que es de gran importancia reestructurar esquemas, buscar estrategias acordes con las situaciones de la cotidianidad; con la aplicación de dicha estrategia didáctica lograron que los estudiantes fueran pensadores críticos, planearan y resolvieran problemas, fueran capaces de sortear la complejidad e ir más allá de la rutina, pero sobre todo que su comprensión fuera pieza control en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto en las actividades dentro del aula como en el trabajo de laboratorio.

En sexto lugar se encuentra que el ámbito nacional, se encontró la investigación realizada por Perdomo (2012), con estudiantes de grado Quinto de Educación Básica Primaria en la Institución Educativa Rural Rio Negro, con objetivo de implementar una propuesta metodológica para fortalecer la comprensión lectora del texto narrativo a partir del mito. Se trata de un estudio de caso de tipo pedagógico que les permitió concluir que el enfoque didáctico Enseñanza para la comprensión permitió mejorar significativamente los niveles de comprensión de lectura en los estudiantes y el proceso de evaluación continua propuesta en el modelo, permitió identificar dificultades durante el proceso de enseñanza/aprendizaje facilitando hacer una reingeniería constante dada la flexibilidad y apertura de la propuesta. Al comparar los logros alcanzados mediante la intervención y la prueba diagnóstica evidenciaron cambios positivos en los niveles inferencial y crítico intertextual, mientras que el nivel literal se mantuvo casi igual en sus resultados.

En séptimo lugar se encuentra que en la Universidad Pedagógica Nacional (2010), González y Viveros realizaron una investigación con el objetivo de indagar acerca de los efectos que tiene un ambiente hipermedial, producido en el grado quinto, en el aprendizaje de la literatura de los niños del grado mencionado. Entre los resultados más relevantes se pueden señalar el progreso de los niños en cuanto a la comprensión y producción de texto artístico breve, la disminución de la brecha digital y el fomento de una inteligencia colectiva virtual con intención literaria; la interacción de los niños con el Ambiente Hipermedial permitió una enriquecedora aproximación al mini cuento digital, las producciones creativas realizadas por los estudiantes, luego de su interacción con el Ambiente, mostraron significativos logros en el desarrollo de competencias discursivas, creativas y argumentativas.

En lo concerniente a las conclusiones indican que la lúdica puede convertirse en una herramienta eficaz en variedad de campos educativos y más aún cuando se acompaña de otros aspecto como el trabajo cooperativo. Ineludiblemente los resultados de varias investigaciones coinciden en que la actividad lúdica ayuda bastante en el mejoramiento del proceso de aprender, que se considera importante para afrontar los retos de la vida académica indispensable para la formación personal y profesional.

En octavo lugar se encontró Un estudio del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación Superior, Icfes, basado en una aplicación hecha para los grados 3, 5° y 9° en tres áreas, incluida la del lenguaje, en las pruebas Saber 2009, muestra las deficiencias de los estudiantes colombianos en el proceso de lecto-escritura. Si los resultados son pobres en todo el país, Cali no escapa a este panorama. De 7.451 estudiantes de 5°, pertenecientes a 182 colegios, sólo un 39% alcanzaron un nivel satisfactorio o avanzado en las pruebas de lenguaje. Y

de los 6.734 alumnos de 9°, pertenecientes a 157 instituciones, sólo un 44% alcanzan el nivel mínimo de comprensión lectora. Es decir, los alumnos reconocen ideas principales y establecen algunas relaciones, pero muy pocos son capaces de comprender textos complejos, analizar, inferir, relacionar información implícita y explícita en diferentes textos escritos y menos para asumir una posición crítica y argumentar sobre ello. En una frase, leen pero no comprenden y así es muy difícil apropiarse del conocimiento y ser generadores del mismo. Las consecuencias son más graves aún, señala Isabel Fernández, subdirectora de análisis y divulgación del Icfes.

2.1.2. A nivel Regional.

A nivel regional no se encontraron investigaciones relacionadas con el tema a investigar ya que las personas que realizan estudios de postgrados pocas veces publican sus investigaciones y no reposan en las bibliotecas a nivel municipal.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 Definición de la lúdica. Concepto.

El término lúdica/o proviene del latín ludus, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: “Lúdica, dícese de lo perteneciente o relativo al juego, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano”. Para comprender específicamente la palabra lúdico se refiere al juego didáctico del cual se obtiene la participación del niño/a que por naturaleza le encanta jugar.

La palabra lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en el hombre una serie de emociones orientadas hacia la distracción y la diversión, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones.

Cabe mencionar que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial del educando, el desarrollo de la personalidad, pone en evidencia valores, también orienta hacia la adquisición de saberes, en el que encierra una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

De acuerdo al Diccionario de Psicología de Merani, A. (2009, p.93) señala:

> Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas.

No se puede involucrar, lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer toda recreación es lúdica pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de una simple habilidad de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos.

La sociedad evoluciona y la educación con ella, por ello se debe estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los educandos, por razones muy justificadas que van desde que el niño aprende el 20% de lo que escucha, el 50% de lo que ve y hace el 10% de tal manera, que con la aplicación de estrategias lúdicas se potencia el 80% de sus capacidades.

Mientras que Jiménez, A. (2010, p.34) define a la lúdica como:

> Una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, ni actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica 9.(pág. 34)

Entonces, la lúdica es más bien una actitud positiva, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce alegría, goce, acompañado de la relajación que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego. Finalmente la mayoría de los juegos son lúdicos, pero no sólo se reduce a la experiencia del juego, en este sentido es una concepción, difícil de definir, pero se afirma, se vive y se le reconoce en muchos escenarios culturales.

Pudiendo resumir, lo lúdico es una experiencia educativa, reciproca docente - estudiante, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo. Por lo que plantear actividades lúdicas es una partida riquísima que comprende el juego preparatorio, el cuerpo o medular y el juego final.

2.2.2 Importancia de la lúdica.

La lúdica o actividad lúdica favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño

afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

Sin duda, el ser humano desde la niñez hasta la vejez está rodeado de situaciones que posibilitan el uso de la lúdica para hacer más amenas las actividades de su diario vivir,

2.2.3 Lúdica y Educación.

Para algunos niños, niñas y jóvenes el proceso educativo desde el preescolar hasta la educación media puede verse como algo complejo, es ahí donde la lúdica permite acceder más fácilmente a la complejidad y entender su incertidumbre, acceder a un lenguaje que no necesita explicaciones, un lenguaje de sensaciones conociendo lo que es. Lo lúdico genera conocimiento y el conocimiento es lúdico.

Lo lúdico es el juego connatural del ser humano que le presenta la posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida.

En relación de la pedagogía con la lúdica lo nuevo e innovador no depende, de que el docente aplique nuevos juegos y prácticas lúdicas en su proyecto de aula con la intención de proporcionar solamente diversión, sino de encontrar nuevos modos para establecer nexos entre los procesos cognitivos y emocionales que satisfagan los nuevos retos del aprendizaje en el contexto social que se desarrollan.

Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos.

La lúdica permite el abordaje de los siete saberes que Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible. Estos saberes son:

a) Las cegueras del conocimiento:
b) el error y la ilusión.
c) Los principios de un conocimiento pertinente.
d) Enseñar la condición humana.
e) Enseñar la identidad terrenal
f) Afrontar las incertidumbres
g) La ética del género humano.

Es interesante ver como desde varias perspectivas se concibe la lúdica no solo como un componente netamente educativo y de relación con la escuela y sus actores sino como un camino en el que el ser humano puede transitar en busca de mejorar su calidad de vida en todos los aspectos e incluso encontrar uno de las emociones que más llenan el corazón de un ser humano: la felicidad.

Desde una perspectiva sociológica y antropológica, las prácticas lúdicas constituyen reproducciones simbólicas de la sociedad en contextos culturales específicos, en las cuales se expresan, o se contienen, imaginario culturales y diferentes formas de recreación fantásticas de la conciencia.

En la educación y pedagogía se habla de la escuela lúdica como aquella donde se utiliza el juego como estrategia para ayudar a resolver los problemas de adaptación infantil a través de la ludo terapia. Una escuela lúdica está organizada en ludotecas con escenarios, espacios, actividades, estrategias, proyectos que pueden estructurarse para organizar un programa o proyecto divertido que ayude a motivar a los educandos hacia la escuela y el aprendizaje.

La lúdica genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido. Quien tiene expectativa por algo, se interesa por ese algo, y quien se interesa en algo endógenamente se motiva por él: quien se motiva centra su atención y quien centra su atención actitudinal mente se dispone a aprender. La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje.

Por esta razón la lúdica no se reduce al juego ni tampoco al placer, exclusivamente, Su contenido está presente en múltiples manifestaciones del espíritu y la creatividad del ser humano.

El término “diversión” proviene de la raíz latina diversio-onis que significa “recreo”, pasatiempo” lo que implica que divertir es una forma de entretener, alegrar, distraer, recrear, solazar, todo lo contrario a aburrir. El término “juego” tienen origen en la raíz latina iocus que significa entretenimiento, pero sujeto a normas establecidas.

El juego no es solamente diversión, entretenimiento, pasar un buen rato, hacer travesuras,, reír, recrearse, distraerse, implica intervenir inteligentemente, participar activamente, arriesgarse conscientemente, aventurarse y voluntariamente en situaciones previamente organizadas y estructurada de una manera sistemática, con una didáctica diseñada para alcanzar, no solo la diversión y el entretenimiento, sino el aprendizaje y la pasión por aprender.
“La lúdica no se reduce al juego, como tampoco éste a la infancia. Se expresa en él como una de las manifestaciones más significativas y, de ningún modo, en todo juego se expresa la característica esencial de lo lúdico”

En las manifestaciones más significantes en el ser humano por la relación existentes entre la acción y el fenómeno que surge de su significado, está presente la lúdica. Lo lúdico produce diversión, placer, alegría que se identifica con la recreación y expresiones culturales como: El teatro, danzas, música, competencias deportivas, juegos infantiles, entre otros; estas acciones se viven desde la infancia hasta la etapa de la vejez.

La expresión lúdica debe ser considerada desde el aspecto más significativo de la recreación sin cometer el error de compararlo con el juego, ya que lo lúdico se expresa mediante unas características bien marcadas y amplias dentro del contexto del hombre relacionándolo con la práctica socio-cultural y la expresión del “Yo”.

Como concepto y categoría superior, la lúdica debe estar relacionada con todas las ciencias del hombre y se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, competencias deportivas, juegos de azar, juegos infantiles, fiestas populares, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, actividades de recreación, la pintura, la poesía, la narrativa, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo sico-social como se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distorsionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

Las prácticas lúdicas son representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológicos-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría en las cuales los sujetos que la reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del “Yo”.”

En las prácticas Lúdicas se identifican dos componentes básicos. Uno, relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos; el otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales.

En los imaginarios se sustentan la racionalidad de las prácticas Lúdicas, y son el encanto y el regocijo de la imaginación. Son sus propias determinaciones como facultad del pensamiento. En ella se contiene la fantasía, que la diferencia de otras formas de representaciones construidas como principio de realidad.

La Lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter Lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración. Es la subjetividad misma, dinámica de la condición humana.

A partir de la acción lúdica los niños se apropian de la cultura del contexto, afirman su identidad y esta se desarrolla con la interacción con otros.

La lúdica se debe relacionar como practica sociocultural, donde se expresan representaciones simbólicas de los contextos y como expresión del Yo. El sentido Lúdico en su manifestación más elemental y primario lo constituyen el juego y este es fundamentalmente una acción simbólica.

En los niños, a diario se practican y se producen los juegos que protagonizan los mayores logros en un sentido básico de acción Lúdica y del aprendizaje de las reglas de la Cultura – Moralidad, entre otras. Estas situaciones imaginarias que

construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, para lo cual podríamos argumentar que el juego es una situación imaginaria, de hecho, es un juego provisto de reglas en la que los niños al final del periodo preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de las reglas de la Cultura. Desde el punto de vista espacio tiempo lo Lúdico solo tiene significado y sentido en el presente.

Desde el punto de vista ético y moral en lo Lúdico existe el respeto y el reconocimiento del otro.

La Lúdica va inherente en el desarrollo del ser humano. De esta manera las prácticas lúdicas, son representaciones simbólicas de los contextos reales que viven las personas, expresadas en imaginarios ideológicos-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del “Yo”:

El juego, en muchas de sus manifestaciones, se encuentra ligado al goce, al placer, al deseo y a un proceso de distensión apto para la creación misma; pero como ya había dicho, no es tan simbólico como aparenta ser; puesto que en la actividad del niño, el juego, opera con significados separados de los objetos; diferente a lo que sucede en un adulto, para el cual una cerilla, una postal puede ser un caballo, porque este se encuentra en capacidad de hacer uso de sistemas simbólicos complejos.

2.2.4 Principios de la lúdica.

Para Díaz Mejía (2006). La interpretación de principios reguladores de la función y las prácticas lúdicas está orientada a comprender y explicar las condiciones de su existencia, sentido y significado. Estos dos términos han sido utilizados a lo

largo de este estudio como punto de llegada de la investigación. En el intento por comprender ese sentido y significado de la lúdica en la existencia del ser humano, es posible considerar una diferencia entre esas expresiones lingüísticas, aunque resulte problemático y discutible, pero en rigor el análisis lo exige. El significado de una acción esta dado a partir del sentido que el sujeto le atribuye de un modo consciente, el cual es el objeto de estudio del etnógrafo cuando se plantea comprender el significado de las acciones de un grupo social o cultural determinado.

Principio de acción o fantasía. La fantasía es necesario comprenderla desde dos planos fundamentales para no caer en el terreno de la pura subjetividad. Uno, desde la actividad del inconsciente, para lo cual el psicoanálisis ofrece los conocimientos necesarios para la interpretación; el otro, desde lo sociológico y lo antropológico para interpretarla desde la actividad sociocultural del sujeto. De este modo la fantasía es comprendida como la fuente para la actividad creadora, que luego se somete a la transformación de los datos extraídos de la realidad externa.

Principio de alteridad. Hay en el lenguaje filosófico y artístico un sentido de la alteridad, para significar la condición de ser otro. De este sentido, se deriva y se formaliza el principio de la alteridad para incorporarlo a la estructuración de la función lúdica del sujeto. Este principio expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales.

La relación del sujeto con la realidad social y cultural es conflictiva y problemática debido al condicionamiento de la libertad por los códigos morales y las reglas que regulan las instancias de poder en la vida material. Estas circunstancias crean en el ser humano la necesidad de encontrar otros tiempos y espacios para satisfacer necesidades, emociones y curiosidades que lo son negadas en el mundo material. Esta carencia de posibilidad real se transfiere al plano de la ficción para

construir los mundos imaginarios y posibles para encontrar, paradójicamente, la realización de su yo. En el fondo de esta acción subyace el principio de alteridad como fundamento primario de la lúdica.

El sujeto al construir los mundos imaginarios y recrearlos en diferentes formas culturales lo hace a partir de representaciones simbólicas, construidas sobre el mundo de la vida y las incorpora sobre sí mismo incorporándose en actor de las situaciones, asume roles con ellas y actúa como sí. Es el juego de transformar su yo, prisionero de la vida social y material, en el otro yo libre en el mundo de la ficción.

Principio del placer. El placer ha sido el concepto más utilizado por los especialistas para interpretar el sentido del juego. Sin embargo este principio por sí mismo no explica la existencia de muchas prácticas lúdicas.

A partir del placer, no se puede explicar por qué existe el teatro, o la danza, o las fiestas populares; aunque en todas ellas se contiene y no sería posible admitir una práctica lúdica al margen de ella; el placer es un principio fundamental y es condición para comprender el sentido de la lúdica en interacción con la ficción y el principio de alteridad.

La relación de la lúdica y el placer permite comprender la función que finalmente cumple la experiencia lúdica en el sujeto.

El placer es acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseo y emociones. Lo significativo desde una perspectiva sociológica, se halla presente en una situación particularmente relacionada con el juego y la competencia. En todas las prácticas lúdicas cuando hay competencia entre los actores, de una u otra forma se confronta simbólicamente el poder y la eliminación del otro.

Aparentemente es un acto de violencia pero esta puesto en el plano de lo simbólico y tiene un sentido y razón de ser.

Principio de identidad. Finalmente a los anteriores principios subyace la identidad personal y la identidad colectiva. La identidad personal o identidad del yo, es la condición ultima de la función lúdica; sin este principio el sentido de la lúdica quedaría desarraigado de la experiencia del sujeto, pues finalmente este satisface las necesidades, emociones y deseos. El sentido de identidad implica el reconocimiento de sí mismo del yo frente al otro.

Esta búsqueda permanente no solo es una condición manifiesta en la función lúdica del sujeto, también está presente en todas las acciones. La identidad colectiva es un estado de conciencia y un sentimiento más o menos explícito de pertenecer a un grupo o categoría de personas y formar parte de una comunidad. Este sentimiento de pertenencia o comunión, emerge de una cierta unidad de intereses y condición; afianzada en un movimiento reflexivo del yo al otro, al exponerse en un nosotros frente a Ellos.

Respecto a la compresión lectora la utilización de la lúdica, inciden en principios que son imprescindibles de tomar en cuenta al momento de aplicar uno de ellos para desarrollar la lectura del texto.

El dinamismo: el juego es la inclinación, desarrollo, interacción activa en la dinámica del transcurso pedagógico. Influye en la comprensión porque los niños pueden leer e interactuar en espacios dóciles donde lo que se provoca es significativo, cada uno experimenta el empezar y terminar la actividad.

La participación: Aquí se nota el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, la participación como una necesidad intrínseca del ser humano,

porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no prevenir significa dependencia, la aprobación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica que trabaje sus actividades acordes a sus intereses y emociones.

El entretenimiento: Implica las acciones amenas e interesantes que el estudiante puede hacer cada vez que lee y aprende a recalcar personajes, ideas primordiales, escenarios, pero jugando activamente en compañía o simplemente desde la individualidad.

El desempeño de roles: Momentos en que se le da a los estudiantes responsabilidad para efectuar los ejercicios de principio a fin lo que empieza alcance a terminar.

La competencia: Al obtener las competencias con apoyo de la lúdica se reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego, estimulando el nivel físico e intelectual del educando.,

El juego es un elemento presente en la existencia de niños, niñas jóvenes, por ello es pertinente plantearle actividades que, de forma sencilla, faciliten el desarrollo de diferentes movimientos y desplazamientos y habilidades no solo motrices Tal como lo manifiesta González (1998), el juego es un canal fundamental para desbloquear la concepción mecanicista de la Educación Física en la que se persigue el desarrollo de la condición física y de la habilidad motriz con miras a la eficacia y al rendimiento.

2.2.5 Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto y su relación con el juego.

Para DÍAZ M. Héctor A. (2006). “En el juego, como la manifestación más elemental y primaria de la lúdica, podemos comprender esta naturaleza simbólica. Cuando los niños y niñas juegan a representar personajes y actúan como otros, expresan sus afectos y desafectos, imaginan situaciones y las personifican, se están expresando simbólicamente.”

La función simbólica de la lúdica se puede entender como la capacidad de la persona para construir o producir un símbolo que le sirva para representar o evocar aquellos que la persona conoce y que no está presente. La consecuencia de pensar la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos Lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión Lúdica.

La acción lúdica en el hombre representa significados simbólicos, donde se puede retomar desde el sentido de espiritualidad, sustentada en la ficción y la fantasía que llevan a representar realidades dependiendo de los contextos sociales y culturales; distinguimos unas formas Lúdicas como: el juego, las manifestaciones artísticas y folclóricas, competencias, mascaradas y rituales. De estas formas se pueden identificar estructuras, características, clasificaciones, relaciones con el contexto y su desarrollo.

La lúdica debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que

los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

En la búsqueda de querer entender el sentido de la Lúdica no es posible comprenderlo desde las formas, pero estas responden a unas manifestaciones del sujeto Lúdico.

¿Existe entonces una función Lúdica? ¿Cómo se da en el hombre? Si existe, se da partiendo de la función simbólica que es la capacidad del sujeto de representar las cosas a través de signos y símbolos, entonces:

- L a relación entre formas Lúdicas y sujeto Lúdico es simbólico.
- La función Lúdica en el hombre se da en el sentido Lúdico ya que la acción Simbólica es la manifestación más elemental y primaria (juego).
- La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano.

El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

Según Enrique Velásquez en el período comprendido entre los 7 a los 12 años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La última prima sobre lo imaginario, sin que éste desaparezca. A través de la experiencia de aceptar libremente la norma, reformarla o formularla para que el juego pueda ocurrir, los niños aprenden a comportarse en relación con la realidad de las instituciones. Aprender a usar la regla a través del juego es muy distinto a someterse a ella mediante la presión adulta y la represión.

En la medida que el niño va creciendo el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a penetrarse en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia.

En síntesis, tanto para Mujina como para Vygotsky, no existen juegos sin reglas; mientras que para Winnicott si pueden existir, -en la tercera zona que no es

interna, ni externa, como ya lo habíamos analizado en capítulos anteriores. En lo relacionado con el juego desde el punto de vista externo (psicologías conductivas, neo-conductista y algunas psicologías cognitivas), sólo ven al juego en términos funcionales o didácticos para potenciar comportamientos y conductas humanas.

Ahora, si aceptamos parcialmente las teorías de Vygotsky, sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo próxima, la cual "No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz", el sentido de la didáctica del juego cambia.

De acuerdo con los planteamientos anteriores, el juego podría facilitar la zona de desarrollo proximal para aquellas funciones del desarrollo humano que no han madurado y que, según este autor, se encuentran en estado embrionario como "capullos" o "flores del desarrollo" en lugar de frutos del desarrollo; lo importante no es cómo llega el niño a ser lo que es, sino cómo puede llegar a ser lo que aún no es; ésta es en síntesis la diferencia fundamental entre la psicología norteamericana y la psicología soviética (Vygotsky - Luria - Leontiev - Elkonin - Liublinskaia .

La función de la escuela, retomando las teorías de Vygotsky, en lo relacionado con la zona de desarrollo proximal, debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano; es decir, adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer. En relación con esto Vygotsky, afirma: "La zona de desarrollo próximo proporciona a los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. Utilizando este método podemos tomar en consideración no sólo los ciclos y procesos de maduración, que ya se han completado, sino también aquellos que se haya en estado de

formación que están comenzando a madurar y a desarrollarse. Así pues, la zona de desarrollo próximo nos permite trazar el futuro inmediato del niño".
Las teorías de Vygotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado del significado real de los objetos; los cuales surgen a partir de las ideas imaginarias, más que de las cosas, sin dejar de tener en cuenta el significado del objeto en contexto del juego: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

La actividad lúdica se ha planteado como modelo de actividad integral que relaciona diversos factores entre ellos el juego como herramienta que facilita experiencias físicas, sensoriales, motrices, entre otras. Por lo anterior es necesario hablar de la manera como se relacionan. A continuación se exponen algunas definiciones de éste.

La vega (1998) y Puig (1994) recogen la siguiente definición de Zapata:

> “El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un afectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”

Para Piaget (1981), el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala: “El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

Bracchieri (2004), estima que el juego es una estrategia metodológica para abordar el desarrollo psicomotor; por diversas razones entre estas la más preponderante es que el niño juega cuando pinta, dibuja, modela pliega, canta, construye, y es obvio mencionarlo cuando corre, salta y trepa.

El juego es una herramienta de crecimiento personal para todo ser humano, especialmente en la edad escolar, porque le permite ir integrándose a su entorno al respecto

Díaz y Martín (2007), refieren que la escuela debería ser sensible a la naturaleza del juego, pues las representaciones ficticias forman parte de las actividades de los niños. También señalan esto autores que: “El juego es la actividad placentera por excelencia. Así pues, podía ser el medio de educar para la felicidad y las buenas relaciones afectivas”

También Ortega (2007), precisan su significado de la siguiente manera:

El juego es un factor de desarrollo, como el lenguaje o la función simbólica. A través del juego se ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporcione al ser humano la dirección de ser libre, activo y seguro.

El juego le permite al niño participar en una actividad sin sentirse a realizar esfuerzo, simplemente lo ejecuta en un ambiente libre, disfrutándolo. Pero además, el juego reúne toda una gama de aspectos que lo hacen imprescindible en la vida cotidiana del infante pues desarrolla capacidades psicomotrices, le da la oportunidad de determinar la dimensión de su entorno y le permite conocer las reglas sociales. Para reforzar el planteamiento de la importancia que tiene el juego para desarrollar las capacidades psicomotrices del niño, Contreras (2006) señala:

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente la espacial. Ello es crucial para lograr la coordinación óculo-manual, así como para lograr el alto nivel de destreza que muchas actividades deportivas requieren.

2.2.6 Importancia de la lúdica a través del juego en la labor docente.

Siempre es preciso establecer que este campo ofrece grandes beneficios, pero a la labor docente le da una especie de ayuda enriqueciéndolos, haciendo que crezca en el uso de una metodología didáctica provechosa con los que puede enlazar a los juegos didácticos con los objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Para precisar aún más los múltiples beneficios se debe en primer lugar destacar que posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, permite que exista correspondencia con los avances científicos y técnicos, así con la edad del alumno, a la formación de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido o a la rigidez, da origen a enlazar los lazos entre el maestro-estudiante. Además es una vía para manipular materiales y tecnología elemental acorde al desarrollo científico técnico actual.

Esto permite determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los educandos, en forma, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, psicofisiológicas y psicológicas. Este último recubre especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de motivación y desarrollo intelectual del alumno así como de la estimulación intrínseca hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

En consecuencia la lúdica en el proceso educativo favorece en una perspectiva interdisciplinaria en el que intervienen tanto los estudiantes como los profesores y elimina así una interrelación vacía entre las diversas áreas. Es necesario concebir las participaciones para aumentar la integración del equipo de aula, para eliminar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el desarrollo y el aprendizaje.

2.2.7 La lúdica en la lectura comprensiva.

Entendiéndose a la lúdica como una actividad libre, donde los niños juegan por placer; precisamente por el poder de suplir a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad en el aula de clases o en lugares abiertos como el propio entorno.

Todo lo que es lúdico se aparta de lo habitual, conduce a parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se ejecuta según una norma o regla, seguido de una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. Por consiguiente, el juego se puede considerar como la actividad fundamental de la lectura comprensiva, porque se van creyendo los objetivos, se hace más fácil la comprensión de acciones y actitudes connotativas del texto.

Influye en la animación de participar en las clases, donde se debe considerar lo expuesto por SALGADO, A. (2012, p.67) manifiesta que “Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil”. En todo esto no se puede dejar a un lado la motivación intrínseca y extrínseca, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también SALGADO Clara, (2012) Pedagogía

contemporánea. Colombia. Está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

La evolución histórica.

Partiendo del concepto según el cual "no haber asimilado nuestra historia, sino haberla ignorado, nos ha hecho ajenos a nosotros mismos y ha impedido reconocer la multiplicidad que encierra nuestro espíritu"1, es necesario rescatar y reconocer la historia de la educación física colombiana, que transcurre en el contexto de los cambios sociales y culturales del país y por tanto de sus avalares y definiciones políticas. Se ha dado en medio de las guerras y ha sido influida por ellas. Ha participado como disciplina moralizante y generadora de criterios de orden en los tiempos de calma y posteriores a los grandes conflictos; ha sido una estrategia de fomento de higiene y de salud; una tecnología encargada de la actualización de habilidades y destrezas para los cambios en las fuerzas productivas; medio de preparación de deportistas de calidad; se le ha privilegiado como actividad preparatoria para el uso del tiempo libre y la recreación; se ha asumido como actividad complementaria de las tareas intelectuales, aglutinadora de la escuela y promotora de espectáculos; ha sido organizadora de juegos deportivos escolares e intercolegiados; ordenadora de desfiles y rituales simbólicos de actos patrióticos, promotora de paseos y excursiones, campamentos ecológicos y de actividades de interrelación con el ambiente; gestora de la actividad artística; actividad preventiva del alcoholismo y la drogadicción; controladora u orientadora de deseos. Estos o similares objetivos han predominado en distintos momentos de la historia colombiana aún en algunos casos en los que ha habido cambios de matices, intenciones y proporciones.

En su historia como asignatura escolar ha recibido influencias de concepciones y prácticas pedagógicas, militares, religiosas, médico, biológicas, psicológicas, deportivas, artísticas, recreativas y, en consecuencia, su enseñanza se ha desarrollado con diferentes modelos pedagógicos que expresan teorías y formas

de organización a través de las cuales se han conformado los hábitos, prácticas conceptos y representaciones que ha tenido y tiene hoy la sociedad colombiana sobre el particular.

Por lo anterior es inevitable hablar de educación física no como una asignatura sino como una disciplina que abarca más allá de juegos al azar o campeonatos de diferentes deportes o de simplemente un tiempo establecido en el currículo de un establecimiento educativo sin darse cuenta que va más allá. Por esto es importante lo establecido en la ley general de educación que menciona los siguientes objetivos

a) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente; el conocimiento y ejercitación del cuerpo, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados la edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.
b) También es de enseñanza obligatoria como proyecto pedagógico transversal, el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá su difusión y desarrollo.

Este marco educativo permite elaborar un concepto de educación física como práctica social, como disciplina del conocimiento, como disciplina pedagógica y como derecho del ser humano que la fundamentan como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social a través de la actividad física, recreativa y deportiva para contribuir al desarrollo del ser humano en la multiplicidad de sus dimensiones.

EDUCACIÓN FÍSICA

Como práctica social y cultural, es inherente a la naturaleza humana para la supervivencia, adaptación, desenvolvimiento y transformación de las condiciones de vida en una interacción inseparable con el medio, a través del movimiento corporal y sus múltiples manifestaciones. En esa interacción se producen prácticas, técnicas y usos del cuerpo, formas de vida, convivencia y organización social, determinadas por las características de cada cultura.

- Como disciplina del conocimiento, es objeto de reflexión, sistematización e investigación desde diferentes enfoques orientados a su explicación, comprensión, experimentación y formas de aplicación en función del ser humano. Desde esta perspectiva orienta la acción educativa y las relaciones con las demás disciplinas y las necesidades del contexto.

- Como disciplina pedagógica asume una tarea de formación personal y social de tal naturaleza que el alcance de sus logros es caracterizado por la visión desde la cual se establezcan relaciones e interrelaciones en distintos campos del desenvolvimiento del ser humano, sus formas de movimiento y expresión, las significaciones de la acción y su sentido.

- Como derecho está incluida en la Carta Constitucional y la legislación que permite desarrollarla como un servicio público, para satisfacer necesidades fundamentales de calidad de vida, bienestar y competencias sociales para la convivencia.

Desde esta perspectiva la concepción curricular busca responder al para quede la educación física según unos propósitos contenidos en los fines y objetivos de la educación y la Constitución Política colombiana; analizar los referentes socio-culturales en que está inscrita; conocer el tipo de estudiante que pretende formar, afrontar el reto de definir qué tipos de procesos desarrolla la educación física, cuáles son las competencias que fundamenta en el estudiante, qué prácticas culturales y conocimientos enseña; cómo investiga, diseña, organiza los planes y programas, cómo realiza la evaluación y cuáles son las exigencias que hace al educador.

La Educación Física es una de las áreas que favorecen más al desarrollo integral de la persona, la maduración del estudiante y la integración, ya que se trabaja mayoritariamente mediante actividades colectivas que permiten mucho más que el escolar se conozca a sí mismo, participe, resuelva problemas y conviva con el grupo-clase. Por tanto la educación física ha de ser practicada por todos los individuos

Propósitos de la educación física.

Cada una de las asignaturas de un plan de estudio expone propósitos con la intención de alcanzarlos, por tal razón la educación física no es ajena a este proceso, a continuación se muestran los referentes a ésta.

1. Aportar a los actores del proceso educativo, en el contexto de sus intereses, necesidades de salud, derechos, deberes y responsabilidades individuales y sociales, a través del conocimiento, valoración, expresión y desarrollo de la dimensión corporal, la dimensión lúdica y la enseñanza de la diversidad de prácticas culturales de la actividad física.
2. Contribuir al desarrollo de procesos formativos del ser humano la organización del tiempo y el espacio, la interacción social, la construcción de técnicas de movimiento y del cultivo y expresión del cuerpo, la experiencia lúdica y recreativa.
3. Orientar una educación física que reconozca su desarrollo histórico y responda a las exigencias de la educación, la cultura y la sociedad, en las condiciones actuales.
4. Generar prácticas sociales de la cultura física como el deporte, el uso creativo del tiempo libre, la recreación, el uso del espacio público, la lúdica, la salud, la estética y el medio ambiente interrelacionados con diferentes áreas del conocimiento, que respondan a la diversidad en un marco de unidad nacional.
5. Promover acciones que ayuden a transformar las concepciones y prácticas de la educación física, la dinámica de cambio de la escuela y la construcción de los Proyectos Educativos Institucionales.
6. Impulsar una nueva didáctica pertinente a los procesos formativos; que sea investigativa, participativa y generadora de proyectos creativos.
7. Orientar el establecimiento de las condiciones educativas que permitan los cambios requeridos en los ambientes de participación y organización de materiales, espacios físicos, tiempos y equipos adecuados y necesarios para el mejoramiento cualitativo de la educación física.
8. Orientar para que se asuma la investigación como actitud y proceso cotidianos y permanentes del trabajo curricular, como estrategia pedagógica para que el área responda a las necesidades actuales del desarrollo pleno de la personalidad.

9. Promover la cualificación de los docentes como gestores y constructores de cambios educativos; impulsar la adquisición de nuevas competencias disciplinares, éticas, políticas pedagógicas y consolidar las comunidades académicas del área.

2.2.11 La lectura.

La etimología de la palabra Lectura proviene del latín lectura. Su definición, según La Real Academia de la Lengua Española (2002); la misma hace referencia al significado de la acción de leer, el cual permite la interpretación del sentido de un texto; el sentido del texto, la disertación delo contenido del texto, exposición o discurso.

Entendiendo la lectura como un proceso integral, ésta se define como una forma de acercamiento y enriquecimiento del mundo que nos rodea, por lo que resulta importante tomar en cuenta el contexto en el cual se desenvuelve el lector, para que su aprendizaje sea realmente significativo. Además, en la medida que tengan mayores experiencias, mayor será su capacidad de comprender textos más complejos que ofrecen mayor experiencia a los lectores.

En el desarrollo del lenguaje oral, se produce una serie de interacciones, intercambios de ideas, pensamientos, sentimientos, deseos, actitudes, entre otros, siendo el uso del gerundio el resultado de este intercambio enriquecedor y formativo para quienes interactúan; si es que éste se desarrolla en un plano de circularidad y un cierto nivel lingüístico, afectivo y con objetivos comunes.

Así, en el acto de leer también se producen interacciones de este tipo, por el cual, el habla codificada gráficamente se transforma en imágenes en la mente del lector; Conceptualmente la lectura es un proceso interno (intrapsicológico) y hasta cierto punto inconsciente. Cuando se desarrollan estos mecanismos a nivel de

habilidades mentales, podemos estar afirmando que los estudiantes están desarrollando sus propias estrategias; de la misma forma el maestro podrá administrar estrategias adecuadas; para que ellos a su vez vayan construyendo ideas sobre el contenido del texto y extrayendo de él lo que les interesa realmente. (Solé 1996).

El hecho está en que a diferencia del lenguaje oral, en la lengua escrita sólo hay un cambio de código, con interlocutores ausentes, siendo el aprendizaje de la comprensión no natural como es el caso del primero. En ambos casos, las herramientas utilizadas para comunicarse y construir el pensamiento son indispensables, también para la construcción de la personalidad del sujeto. Vygotsky citado por Carrasco 2003) para quien "los instrumentos mediadores, como los signos no modifican el medio sino a la persona que los utiliza" (p. 75).

Ojalvo (2005) hace referencia a Vygotsky en el sentido del proceso comunicativo, (en este caso, lo manejo a través del proceso que realiza el lector), en el cual intervienen fenómenos de carácter psicológico e intrapsicológico (relación del pensamiento del autor con la experiencia o saberes previos del lector). El fenómeno intrapsicológico, es la interiorización de la reflexión del mensajes en la conciencia del lector; de esta manera la lectura se convierte en una acción constructora del pensamiento y de la persona misma.

El sujeto (lector), en este caso, construye dicha realidad haciendo uso de su experiencia (saberes previos) y competencia lingüística (dominio adecuado del código lingüístico como sistema); de manera que, esta idea funciona de acuerdo a lo expuesto por Joliberth (2000) y Pérez (1999), en cuanto a: Que leer es atribuir directamente un sentido al lenguaje escrito. Es poner a prueba las hipótesis de interpretación en base a los saberes previos relacionando y construyendo el tejido de significados.

Rosenblat (1978), en su teoría sobre la lectura como Proceso Transaccional, asegura que en ella se produce un proceso doble y recíproco entre el lector y el texto. Conceptualmente, la lectura es un proceso interno (intrapsicológico) que hasta cierto punto es inconsciente. Cuando se desarrollan estos mecanismos a nivel de habilidades mentales, podemos estar afirmando que los estudiantes están desarrollando sus propias estrategias; de la misma forma, el maestro podrá administrar estrategias adecuadas para que ellos, a su vez, vayan construyendo ideas sobre el contenido del texto y extrayendo de él lo que les interesa realmente (Solé, 1994).

Por lo general, el maestro opta por asignar un texto único para todo un grupo de estudiantes, durante el año escolar, desde libro de lectura como de otras áreas de conocimiento; de ahí este, debe ser leído en forma oral y silenciosa, luego deben responder cuestionarios que, por lo general, son sobre el texto mismo; o sea, el texto por el texto, pero no para la comprensión del mismo.

Para Rosenblat (1985): "la lectura es un momento especial en el tiempo que reúne un lector particular con un texto particular en el que existen unas circunstancias también muy particulares" (p.67). Dada las condiciones y características de la lectura, se infiere que dicho proceso es heterogéneo por las características como las capacidades de cada lector o de cada grupo que conforma un aula de clase.

Para Solé (ob.cit.), la lectura tiene sub-procesos, entendiéndose como etapas del proceso lector: Un primer momento, de preparación anímica, afectiva, así como de aclaración de propósitos; en segundo lugar, la actividad misma, que comprende la aplicación de herramientas de comprensión en sí; para la construcción del significado, un tercer momento la consolidación del mismo; haciendo uso de otros mecanismos cognitivos para sintetizar, generalizar y transferir dichos significados.

2.2.12 Etapas para el proceso de la lectura.

La lectura como proceso de adquisición de habilidades de carácter cognitivo, afectivo y conductual, debe ser tratada estratégicamente por etapas. En cada una de ellas ha de desarrollarse diferentes estrategias con propósitos definidos dentro del mismo proceso lector.

Antes de la Lectura

Como todo proceso interactivo, primero debe crearse las condiciones necesarias, en este caso, de carácter afectivo. Es decir, el encuentro anímico de los interlocutores, cada cual con lo suyo: Uno que expone sus ideas (el texto) y el otro que aporta su conocimiento previo motivado por interés propio. Esta es en síntesis la dinámica de la lectura.

En esta etapa y con las condiciones previas, se enriquece dicha dinámica con otros elementos sustantivos: el lenguaje, las interrogantes e hipótesis, recuerdos evocados, familiarización con el material escrito, una necesidad y un objetivo de interés del lector, no del maestro únicamente.

El docente puede proponer a los estudiantes ciertas preguntas como:

- ¿A qué te recuerda este título? (los estudiantes no deben ver aún el contenido del texto).
- ¿Por qué crees que el autor ha elegido este título? (Hay que ver que la primera y esta última tienen diferentes propósitos).
- De acuerdo con el título, ¿Cuál será la idea principal de este texto? (Propósito inferencial).
- Los alumnos narran lo que han leído o les han contado antes. Formulan hipótesis sobre lo que dirá el autor, argumentarán lo que dicen. Además, pueden predecir si el contenido del texto que tienen

a la vista colmará sus expectativas o dará solución a sus problemas (objetivo lector).

Durante la Lectura

Es necesario que en este momento los estudiantes hagan una lectura de reconocimiento, en forma individual, para familiarizarse con el contenido general del texto.
Seguidamente, pueden leer en pares o pequeños grupos, y luego intercambiar opiniones y conocimientos en función al propósito de la actividad lectora.

- Es en esta parte donde se podrán comprobar las hipótesis planteadas.
- Pueden identificar las ideas en cada párrafo, reflexionarlas y proponer la idea o ideas más importantes; resaltando la función de cada una en el texto.

Se considera necesario hacer una función integradora, éste es un auténtico momento para que los estudiantes trabajen los contenidos transversales, valores, normas y toma de decisiones; sin depender exclusivamente del docente. Claro está que él, no es ajeno a la actividad. Sus funciones son específicas, del apoyo a la actividad en forma sistemática y constante.

Después de la Lectura

De acuerdo con el enfoque socio-cultural (Vygotsky, 1973), la primera y segunda etapa del proceso propiciará un ambiente socializado y dialógico, de mutua comprensión. La actividad ha de instrumentalizar el lenguaje como herramienta eficaz de interaprendizaje, de carácter ínter psicológico.

De esta manera, si la actividad se finaliza tan sólo con un cuestionario que responda a intereses y objetivos personales del maestro ignorando únicamente a

los propios lectores, entonces se les estará limitando acceder realmente a la verdadera comprensión.

En esta etapa todavía está vigente la interacción y el uso del lenguaje, cuando se les propone a los estudiantes la elaboración de esquemas, resúmenes, comentarios, entre otros. Donde la actividad se maneja desde lo reflexivo, crítico, generalizador, meta cognitivo, metalingüístico; es decir, que el aprendizaje entra a un nivel intrapsicológico. La experiencia activada con el lenguaje se convierte en imágenes de carácter objetivo; los que vienen a integrarse a los esquemas mentales del sujeto, para manifestarse luego en su personalidad (formación integral).

El fin supremo en todo aprendizaje significativo es eso, formar nuevas personas con un nivel de razonamiento acorde, crítico, creativo, con criterios de valoración propios al cambio.

Muchos investigadores sostienen que el dominio de la lengua es fundamental; Yorio (1971) es uno de ellos. Él afirma que en la lectura intervienen cuatro factores: conocimiento de la lengua, habilidad para predecir o adivinar, para hacer elecciones correctas; habilidades para recordar los indicios anteriores y para hacer asociaciones entre las elecciones realizadas.

Por el contrario Jolly (1978) afirma que para leer se requiere de transferencia de habilidades ya adquiridas, no de aprender otras "nuevas", es decir, o bien el lector no posee habilidades adquiridas "viejas" o no sabe transferir.

Resumiendo, los problemas de la comprensión de la lectura radican en: el desconocimiento del léxico y/o la gramática, la falta de habilidades de predecir,

seleccionar ideas principales y secundarias, evocar saberes previos (conocimiento de mundo) hacer relaciones, transferir y manejar estrategias.

Rumelhart (1980) refiriéndose a la lectura comprensiva, entre otras interrogantes de interés reflexivo se pregunta: ¿Qué papel juega la construcción de los esquemas mentales?, ¿cómo se produce la adquisición de conocimientos a partir de la lectura..?, ¿De qué modo y en qué magnitud se afectan los elementos cognitivos y psicolingüísticos intervinientes en la comprensión lectora? De esta manera se consideran estas preguntas para comprender mejor, cómo, en el proceso lector realmente entran en juego una serie de habilidades: en la etapa de comprensión, como captación de significados, reconocimiento de ideas, personajes, actitudes y secuencias. Esto implica reconocer que el sentido del texto está en estructuras menores y mayores como palabras, frases, oraciones y párrafos, el cual debe ser descubierto por el lector.

Pero, para ello se requiere de otras habilidades como, las relaciones que se puedan establecer entre lo que el lector sabe acerca del texto que lee. Estas operaciones mentales y afectivas y socioculturales son incorporadas, luego generalizadas de distintas maneras como: conceptos, principios, reglas y conclusiones.

En tal sentido, los investigadores citados, de una u otra manera muestran preocupación por el desarrollo de habilidades que son transferidas en el proceso de la comprensión. Contrariamente a esta preocupación, hay un desconocimiento de quienes tenemos que asumir este reto.

Tomando en cuenta la investigación realizada Smith (1983) acerca de la comprensión lectora en ella revela que tanto los conceptos de los docentes sobre lo que es aprender a leer, como las actividades propuestas en el aula no incluyen aspectos relacionados específicamente con la comprensión lectora. Estas, como

ya lo veníamos diciendo son sencillas tareas o prácticas de lectura. Pensando que la comprensión sólo depende de practicar, olvidando que para comprender es necesario reconceptualizar al reconocer las condiciones en que deben aplicarse determinadas estrategias; aparte de las motivaciones intereses a partir de los saberes previos de los lectores.

2.2.8. Razones para la utilización del juego en la enseñanza-aprendizaje.

No hay nada más serio que un juego: no existe otra actividad humana que esté tan estructurada y que tenga tantas reglas, contenidos, procedimientos, objetivos, límites de tiempo e incentivos como un juego. De hecho, la única manera de que funcione es que todos sus participantes “se lo tomen en serio”, comprendan y respeten las instrucciones y procedimientos, piensen y discutan sobre un tema y no hagan trampa. Así, jugar no sólo fomenta la unión de lo cognitivo con lo emocional, sino que necesita de esa unidad como condición de posibilidad.

A continuación lee las 15 razones por las que los docentes usan los juegos como una de las mejores estrategias de enseñanza-aprendizaje:

1. Una opción inteligente: las personas tienen una inteligencia analítica y una práctica, la primera permite reflexionar lógica y teóricamente y la segunda, ejecutar acciones y tomar decisiones intuitivamente. Además, existe el pensamiento convergente y el divergente, el primero sintetiza la solución a un problema y el otro, imagina diferentes ideas y posibilidades. Los enfoques tradicionales de formación consideran sólo la inteligencia analítica y el pensamiento convergente, mientras que el aprendizaje a través de juegos y simulaciones toma en cuenta también la inteligencia práctica y el pensamiento divergente. Los juegos requieren ejecutar acciones prácticas así como idear nuevas formas de resolver un desafío, además de plantear espacios de meta cognición y apuntar a un consenso en ciertos puntos.

2. Integran y valoran la diversidad dentro de un grupo: los cursos se han vuelto mucho más diversos, tanto por el nivel de conocimientos previos como por los niveles sociales, culturales, étnicos y/o generacionales de los cuales provienen sus integrantes. La formación a través de juegos se preocupa de atender y considerar los diferentes estilos de aprendizajes dado ese escenario. Jugar es un método que se adapta a las diferencias entre los participantes, especialmente a sus diferencias de ritmos y estilos de aprendizaje.

3. Promueven las ventajas del aprendizaje activo: se ha comprobado que las estrategias pasivas no producen resultados efectivos en el aprendizaje de los alumnos. La investigación actual sugiere que cualquier cosa que se puede -y se debe- enseñar, es recomendable hacerlo a través de métodos que requieran necesariamente un involucramiento activo de los estudiantes para que ellos descubran el sentido que tiene aprender eso.

4. Facilitan la participación de estudiantes introvertidos: los alumnos más introvertidos suelen sentirse amenazados cuando están obligados a participar respondiendo una pregunta o resolviendo un ejercicio delante del resto de sus compañeros, lo que genera un bloqueo emocional y la consecuente pérdida en su potencial de aprendizaje . Por lo mismo, los juegos permiten a todos los alumnos integrarse e involucrarse al poder participar en grupos pequeños que evitan el verse expuestos frente a todo el curso, a diferencia de los sistemas tradicionales que, en definitiva, sólo se concentran en aquellos estudiantes con más personalidad o seguros de sí mismos para participar.

5. Vinculan la educación con el entretenimiento: hoy más que nunca los estudiantes quieren pasarlo bien y tener una experiencia gratificante mientras aprenden nuevas habilidades y conocimientos. Dado el desarrollo de las nuevas tecnologías, los procesos de formación se encuentran en una seria desventaja a

la hora de captar la atención de los estudiantes y de focalizarlos en una tarea. Por lo mismo, es necesario ofrecer recursos y actividades que sean atractivos y que integren una diversidad de estímulos, un mayor dinamismo y una activa participación de los alumnos.

6. Fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo: una estrategia probada para un aprendizaje eficaz es alentar a los participantes a aprender unos de otros, es decir, potenciar el aprendizaje colaborativo entre pares. Muchos juegos apuntan a éste y permiten desarrollar una amplia gama de competencias y habilidades personales y sociales: cuando un participante avanzado enseña a un principiante, ambos ganan en su dominio de nuevas habilidades y conocimientos, tales como la capacidad de diálogo, tolerancia a distintos puntos de vista, empatía y trabajo en equipo entre muchas otras, además de aumentar la complejidad del razonamiento y la profundidad de la comprensión, puesto que la reconstrucción intrapsíquica de lo vivenciado interpsíquicamente se ve enormemente enriquecida con distintas percepciones y opiniones.

7. Ayudan a aprovechar el tiempo libre: un juego es una alternativa eficaz para modelar las conductas de los estudiantes hacia la práctica de dinámicas activas en reemplazo de acciones pasivas como ver televisión o jugar videojuegos, lo que conlleva una serie de ventajas como mejorar la salud física, mental y social del jugador.

8. Permiten adaptar con rapidez los cambios en los contenidos: muchos juegos utilizan plantillas, folletos, videos, grabaciones, papelógrafos, tableros, etc. para las distintas actividades, recursos que se pueden adaptar y actualizar fácilmente de acuerdo a los cambios en los contenidos. En ese sentido, es posible mantener la estructura del juego intacta y actualizar el contenido para proporcionar la información más reciente. Además, esto facilita bastante el diseño y planificación de una clase para distintos cursos y niveles de aprendizaje.

9. Proporcionan una evaluación periódica y sistemática de aprendizajes: a través de juegos como crucigramas, competencias por equipos, bingos, etc., es posible evaluar efectiva y concretamente el impacto de la enseñanza en el aprendizaje de los alumnos, fomentando la participación e involucramiento de todos. En ese sentido, permiten comprobar periódicamente el dominio de contenidos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, y así contar con un diagnóstico efectivo para planificar las clases siguientes.

10. Ofrecen instancias para aplicar contenidos: la participación en un juego requiere que los aprendices tomen con frecuencia decisiones y ejecuten determinadas actividades, aplicando de distintas maneras y en distintos contextos los contenidos, y haciendo un fuerte hincapié en el rol activo de los alumnos.

11. Permiten una participación a gran escala: muchos juegos hacen posible que grupos grandes participen activamente en una clase, interactuando entre los diversos integrantes sin importar la cantidad. De esta forma, facilitan la organización y estructuración de una clase dirigida a muchos alumnos y permiten que todos se puedan involucrar y aprender activamente.

12. Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor: a través de las dinámicas lúdicas el profesor debe preferentemente adoptar una actitud de guía u orientador en lugar de un sabelotodo que prescribe una única respuesta correcta. Esto permite que puedan llevar a cabo clases más dinámicas, interactivas y dialogantes con los participantes, pudiendo compartir distintos puntos de vista, creando vínculos afectivos más cercanos y, en definitiva, alcanzando aprendizajes más significativos y duraderos en los alumnos.

13. Potencian el trabajo en equipo y sus habilidades asociadas: en el mundo actual, las denominadas “habilidades blandas” o “habilidades no cognitivas” tales como empatía, comunicación asertiva, tolerancia, apertura a la experiencia,

resolución pacífica de conflictos, etc., son fundamentales para desempeñarse adecuadamente dentro de organizaciones cada vez más complejas y cambiantes. La mayor parte del trabajo hoy se lleva a cabo en equipos que exigen la integración de diversas perspectivas, experiencias y profesiones, a partir de un enfoque multidisciplinario. Una gran ventaja de los juegos colectivos es que, entre otras cosas, apuntan precisamente al desarrollo de esas habilidades y son una poderosa instancia de trabajo en equipo.

14. “Los seres humanos son la especie más ‘juguetona’ de todas”: además de otros aspectos esenciales, una de las características que más nos diferencia del resto de los animales es que somos la especie que más juega y se divierte lúdicamente, por lo que jugar constituye una actividad central dentro de la vida humana. Tanto es así, que el filósofo e historiador holandés Johan Huaina bautizó a la especie humana como Homo Ludens u “hombre jugador”, lo que apoya aún más el uso de juegos para la enseñanza y formación de los seres humanos. Asimismo, se ha comprobado que el juego estimula la actividad cerebral y activa redes neuronales esenciales, generando un estado emocional óptimo para aprender.

15. Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada: la mejor manera de adquirir el dominio fluido de la mayoría de las habilidades es practicar repetidamente conductas apropiadas y recibir una retroalimentación o feedback inmediato que permita identificar las fortalezas y aspectos a mejorar. El principal objetivo de los juegos es poner en práctica, mediante actividades entretenidas y motivantes, contenidos y habilidades que se asocian directamente con el fortalecimiento de los aprendizajes, lo que posibilita obtener una retroalimentación al instante tanto para el profesor y la efectividad de sus métodos de enseñanza como para el alumno y su nivel de aprendizaje.

2.2.9 La comprensión lectora.

La comprensión lectora se ha determinado de numerosas maneras, de acuerdo con la orientación metodológica de cada uno de los autores estudiosos del tema. Así, desde un enfoque cognitivo, la comprensión lectora se la ha calificado como un producto y como un proceso.

El tratar actividades de compresión, se logra que en la mente del niño/a está especialmente el moverse, hacer, crear, imaginar, etc. en cada instante por lo tanto quiere decir que ese dinamismo se lo debe aprovechar para que por medio de la lúdica puede aprender jugando que resulta un aprendizaje significativo.

Debido a la intencionalidad del presente estudio cuyo pilar psicológico se basa en la "Teoría del juego" propuesta por Karl Groos, en la cual establece al juego como una maniobra anticipada para futuras capacidades.

De ello HILL, W. (2008, pág. 201), define “La naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande11”. Por consiguiente el juego es pre acción de funciones ineludibles para la vida adulta.

La importancia del juego en el ilustración escolar reside en que es fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo. Del tipo de juego que se aplique se favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se plantean deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen.

Éste juega un papel predominante sobretodo en la educación inicial. Sin embargo, aún durante el resto de años escolares el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a

medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Por medio del juego se reconoce su importancia en el progreso socio-emocional de los niños. A través del esparcimiento los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La avenencia social requiere que sus miembros se convengan a las normas que la sociedad establece.

A través del juego los niños aprenden a ajustarse a ellas ya que todo juego establece reglas necesarias para su desenvolvimiento. Estas reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios como el juego de roles o socio-protagonizado o explícitas como en los juegos con reglamentos como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria según Vygotsky.

2.2.7 Ventajas y Beneficios del Aprendizaje Basado en Problemas.

Ventajas del ABP. Son muchas las ventajas que podemos destacar en el ABP, dentro de las cuales podemos señalar:

1. Los estudiantes toman sus propias decisiones y aprenden a actuar de forma independiente.
2. Es un aprendizaje motivador, puesto que es parte de las experiencias de los estudiantes y de sus intereses y facilita las destrezas de la motivación intrínseca.
3. Las capacidades construidas y los contenidos aprendidos son más fácilmente transferibles a situaciones semejantes. Este proceso de aprendizaje facilita la comparación de estrategias y conceptos lo cual permite enfocar la

solución correcta desde perspectivas diferentes, hecho que favorece la transferencia de conocimiento.

4. Se fortalece la autoconfianza
5. Los mismos estudiantes configuran las situaciones de aprendizaje.
6. Favorece la apropiación de los contenidos puesto que facilita la comprensión lógica del problema o tarea.
7. El aprendizaje se realiza en forma integral (aprendizajes metodológicos, sociales, afectivos y psicomotrices).
8. Dado que el estudiante practica la inducción en el proceso de análisis de casos concretos, deduce principios y relaciones, formula hipótesis que demuestran en la práctica o las rechaza para inducir nuevas hipótesis de acción, es decir ejercita el pensamiento científico.
9. Se fomentan niveles superiores de aprendizaje (transferencia y forma de actuar orientada a la resolución de problemas).
10. Se fomenta formas de aprendizaje investigativo.

2.2.10. Modelos de la comprensión lectora.

Definir la comprensión lectora implica dar cuenta de las posiciones desde las cuales ésta ha sido abordada. Históricamente los abordajes han sido diversos, conformando modelos explicativos que van desde aquellos que se centran en el texto, hasta aquellos que se centran en los esquemas mentales del lector o en la interacción entre el texto, el lector y el contexto. Para este caso retomamos tres tipos de modelos: el ascendente, el descendente y el interactivo, expuestos por Solé:

El primero es el modelo expuesto por Solé (2009) es el ascendente, éste plantea que:

> “El lector, ante el texto procesa sus elementos componentes, empezando por las letras, continuando con las palabras, frases. En un proceso ascendente secuencial y jerárquico que conduce a la compresión del texto. Las propuestas de enseñanza se basan en la habilidad de descodificación, pues consideran que el lector puede comprender el texto, porque sabe descodificar. Es un modelo centrado en el texto y que no puede explicar fenómenos como el hecho de que continuamente inferimos informaciones, el que leamos y nos pasen inadvertidos determinados errores tipográficos, y aun podamos comprender un texto sin necesidad de entender en su totalidad cada uno de sus componentes.”

Este es un modelo centrado en el texto, que considera el acto de compresión como el reconocimiento progresivo de los componentes que lo conforman, para ello el lector parte del reconocimiento de la micro-estructura para llegar a la macro- estructura, esto es, del reconocimiento de letras, palabras y frases, a los párrafos y los textos completos; la tarea del lector consiste en decodificar esta información para encontrar el sentido que está en el texto mismo. Este modelo retomado en la enseñanza, se centra en enseñar a descodificar, desde el supuesto que reconocer los componentes del texto, permitirá dar sentido a lo que éste dice, convirtiendo el texto en eje central, portador de información y de la comprensión, en una especie de descifrado del sentido; por tanto la comprensión está en el texto.

En cuanto al segundo modelo, el descendente, este plantea que:

> “El lector no procede letra a letra sino que hace uso de su conocimiento previo y de sus recursos cognitivos para realizar anticipaciones sobre el contenido del texto, y se fija en este para verificarlas. Así cuanta más información posea un lector sobre el texto que va a leer, menos necesitará fijarse en él para construir interpretación. El proceso de

> lectura es secuencial y jerárquico, pero en este caso descendente: A partir de las hipótesis y anticipaciones previas, el texto es procesado para su verificación. Las propuestas de enseñanza a que ha dado lugar este modelo han enfatizado el reconocimiento global de palabras en detrimento de las habilidades de descodificación".

Es un modelo centrado en el lector, el cual sostiene que entre más información tenga éste sobre el contenido del texto, podrá realizar mejores inferencias, debido a que el lector tendrá un espectro amplio de hipótesis que le permitirá realizar anticipaciones; el texto tiene sentido en tanto, en cuanto le proporciona índices útiles al lector para confirmar o rechazar sus hipótesis. Este modelo retomado en la enseñanza, parte de potenciar los esquemas mentales del lector, que se visibilizan en los conocimientos previos y se confrontan a modo de anticipación y verificación en la globalidad del texto, siendo un proceso que parte de la macro- estructura a los componentes micro-estructurales del texto; la comprensión se ubica en los esquemas mentales del lector.

Finalmente se encuentra el modelo interactivo, éste plantea que:

> "En la lectura interviene tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer necesitamos, simultáneamente manejar, con soltura las habilidades de descodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas; necesitamos implicarnos en un proceso de predicción, e inferencia continua, que se apoya en la información que aporta el texto y en nuestro propio bagaje, y en un proceso que permita encontrar evidencia o rechazar las predicciones e inferencias de que se hablaba"

El modelo interactivo integra el texto, el lector y el contexto. En este sentido, la compresión se entiende como la interacción entre los conocimientos y las intencionalidades que tiene el lector sobre el contenido del texto (esquemas mentales) y sus componentes, los cuales permiten sustentar o rechazar las hipótesis planteadas por el lector y, el contexto en el que se presenta el texto (el que le da sentido a lo que se lee). De este modo, la información que se procesa funciona como generadora de inferencias, para pasar a otros niveles de comprensión, de la misma manera crea expectativas a nivel semántico y global, para guiar la lectura. En este proceso el lector utiliza los conocimientos tanto del mundo, como del texto con el fin de encontrar una interpretación que llene sus expectativas y que tenga índices de correspondencia con el texto leído.

Cuando este modelo es retomado en la enseñanza, se privilegia la construcción de una representación organizada y coherente del texto, relacionando la información que éste posee, con los esquemas relativos a los conocimientos previos y las expectativas que el texto genera en los lectores, para nuestro caso los niños. En efecto Montenegro y Hache19 afirman que la comprensión, desde este modelo, es:

> "… un proceso esencialmente dinámico que quien lee desarrolla a medida que establece conexiones coherentes entre la información que posee en sus estructuras cognoscitivas y la nueva que suministra el texto". Por lo tanto, se resalta que este proceso lleva consigo unas características que cambian tanto el paradigma tradicional como el de tradición lingüística, basados en la descodificación".

En este proyecto se asume para la enseñanza de la comprensión lectora el modelo interactivo para la comprensión de los textos narrativos, desde el cual se elabora una secuencia didáctica para el trabajo de los textos narrativos.

CAPITULO III

3 MARCO METODOLÓGICO.

Metodológicamente es una investigación cualitativa, La investigación cualitativa es una actividad que localiza al observador en el mundo. Consiste en un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible. Estas prácticas transforman el mundo, lo convierten en una serie de representaciones, que incluyen las notas de campo, las entrevistas, conversaciones, fotografías, registros y memorias. En este nivel, la investigación cualitativa implica una aproximación interpretativa y naturalista del mundo. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en su contexto natural, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en función de los significados que las personas le dan. (Denzin y Lincoln, 2005, p. 3).

El presente estudio se orientó bajo un enfoque cualitativo, el cual se realizó un proceso de recolección y análisis datos, para dar respuestas a los objetivos planteados, así como, abordar las necesidades en cuanto a las Estrategias Lúdicas mediante el juego para mejorar la Compresión Lectora dirigido a estudiantes del grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare Por otra parte, se utilizó para recabar y procesar la información por los sujetos participantes en la investigación.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio corresponde al tipo de investigación descriptiva, según Arias (2005) que señala, “busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier fenómeno que sea sometido a análisis. De igual forma, miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar” (p.90). Asimismo, se encuentra enmarcada dentro del diseño de

campo, pues se obtendrán los datos directamente de la realidad; como lo sostiene Hernández y otros (2003): “son aquellas que recogen los datos de forma directa de la realidad mediante el trabajo concreto del investigador” (p. 227).

Es descriptiva porque se identifica el comportamiento, actitudes y reacciones de los estudiantes dentro de la Institución Educativa para verificar si estos poseen un buen nivel de comprensión lectora y si tanto los docentes como las autoridades del Plantel rigen sus normas en cuanto a promover la comprensión lectora mediante estrategias lúdicas, los cuáles serán analizados en base a la observación de recolección de datos, para así poder combinar ciertos criterios de clasificación que ayude a ordenar, agrupar y sistematizar los objetos involucrados en el estudio del problema.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se empleó el diseño de investigación acción, su precepto básico es conducir a cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio proceso de investigación. Se indaga al mismo tiempo que se interviene. (Sampieri, 2014), p. 496).

Este trabajo es una investigación de tipo investigación acción, en este sentido, el principal objetivo de la I-A es transformar la realidad, es decir, se centra deliberadamente en el cambio educativo y la transformación social. Para ello, la I-A se orienta hacia la resolución de problemas mediante un proceso cíclico que va desde la "actividad reflexiva" a la "actividad transformadora".

De acuerdo a lo anteriormente señalado en la investigación se diagnosticó, en función de la identificación del problema, buscando recoger y procesar toda la información relacionada con la temática a abordar. Para los fines de esta investigación el diagnóstico se realizó mediante observación directa a los docentes de Educación Básica Secundaria en cuanto a la aplicación de estrategias en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes, en ese sentido

se procede a revisar la necesidad que se presenta con la intención de lograr una efectividad en la comprensión lectora en el nivel antes mencionado.

3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas e instrumentos, que se emplearon para la recolección de datos de esta investigación son:

- **Observación.**

“La observación es un método para reunir información visual sobre lo que ocurre, lo que el objeto de estudio hace o cómo se comporta. La observación es visual. Se utilizan los propios ojos, quizás asistido con una cámara fotográfica u otro instrumento de grabación. La observación descriptiva significa que usted no desea modificar la actividad en ninguna manera, usted apenas quiere registrarlo tal como sucedería sin su presencia.

- **Entrevista.**

La modalidad que se utilizó fue la entrevista semiestructurada con una guía donde según “Bonilla & Rodríguez 1997, el investigador ha definido previamente un conjunto de tópicos que deben abordarse con los entrevistados. La guía de entrevista procura un marco de referencia a partir del cual se plantean los temas pertinentes al estudio, permite ir ponderando que tanta más información se necesita para profundizar un asunto y posibilita un proceso de recolección más sistemático y por lo tanto un mejor manejo de la información” (p.96).

Con esta técnica se recopilará información para establecer un balance de las falencias en torno a la comprensión lectora y la utilización de la estrategia lúdica, entrevistando a los docentes y estudiantes del Instituto. La entrevista se realizó a los 13 educandos del grado octavo y a los docentes.

3.4 POBLACIÓN E INFORMANTES CLAVES

3.4.1 Población.

La población está considerada por 117 estudiantes de la Educación Básica Secundaria y 10 docentes del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

3.4.2 Informantes claves

Se tomó como informantes claves a los estudiantes de Educación Básica Secundaria del grado octavo correspondiente a 13 estudiantes de los cuales 6 pertenecen a sexo femenino y que oscilan entre los 14 y 20 años de edad del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

Para la selección de la muestra, se realizó siguiendo un muestreo no probabilístico puesto que se eligieron a 13 estudiantes del grado octavo atendiendo a que es el grupo que más bajo rendimiento académico en compresión lectora presenta en el instituto y la disponibilidad de los estudiantes para responder al cuestionario de la entrevista.

Validación de los Instrumentos

La validación de los instrumentos se llevó a cabo mediante la consulta a docentes especializados en el área de Lengua Castellana que actuaron como jueces externos que analizan los enunciados de los mismos, permitiendo realizar los ajustes pertinentes. Así mismo el pilotaje

Permitió validar los instrumentos utilizados en la recolección de datos y las modificaciones que deben ser puestas en consideración.

UNEOT

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

4.1 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

En este capítulo se tuvo en cuenta tres categorías en las cuales se fundamenta la investigación como son el juego, la lúdica y la comprensión lectora con el objetivo de responder a la pregunta ¿Cómo contribuye las estrategias lúdicas a través juego en el desarrollo y fortalecimiento de la comprensión lectora en la educación Básica Secundaria grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del Municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia?

4.1.1 El juego

Atendiendo a la primera categoría establecida se observó que el juego es indispensable para los adolescentes y jóvenes de grado octavo de la Sede en cuestión, dado que se encuentran en una etapa en la que sus sentimientos, emociones y energía se encuentran en un punto máximo donde es cada vez más necesario quemar toda esa energía acumulada en diferentes actividades de la cotidianidad, más aun en el colegio que es donde pasan gran parte de su tiempo y en el que comparten con personas de su edad, las mismas ideas, e incluso con intereses y gustos similares.

En ocasiones también se observó cierta pasividad en algunos que dedicaban el tiempo de descanso para hacer uso de sus dispositivos móviles en los que interactúan sin mayor esfuerzo físico. Por ello el juego se convierte en una de las estrategias que puede ser más útil en la consecución de objetivos que se relacionan con la adquisición de competencias de todo tipo al igual que en beneficios en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los jóvenes.

Es decir que se está de acuerdo cuando se dice que en relación de la pedagogía con la lúdica lo nuevo e innovador no depende, de que el docente aplique nuevos juegos y prácticas lúdicas en su proyecto de aula con la intención de proporcionar solamente diversión, sino de encontrar nuevos modos para establecer nexos entre los procesos cognitivos y emocionales que satisfagan los nuevos retos del aprendizaje en el contexto social que se desarrollan.

Igualmente mediante la observación realizada se llega a concluir que hace falta dinamismo por parte de los profesionales de la educación, encargados de la formación de estos chicos y chicas, debido a que afortunadamente o desafortunadamente los padres de familia han dejado prácticamente todo lo relacionado con la formación de sus hijos e hijas en manos de ellos quienes deben hacerse cargo de este aspecto tan importante para la vida adulta como para la futura, por lo que los docentes deben además de otras responsabilidades institucionales pensar en la manera de llegar a sus estudiantes para apoyarlos en su preparación para la vida, sin embargo se evidenció que hace falta más esfuerzo y compromiso, en cuanto a la implementación de estrategias donde el juego tenga un rol protagonista y permita explorar talentos y aptitudes con los que cuentan sus educandos.

Aunque falta un poco en este aspecto, los docentes tienen una apreciación bastante clara del significado de este término como se puede ver en las respuestas dadas por ellos “ El juego es una actividad donde las personas interactúan y se divierten buscando una meta según la clase de juego que ejecuten” para otro de los docentes entrevistados “ El juego es una actividad donde las personas realizan diferentes acciones que les ayuda a dejar de lado preocupaciones y situaciones estresantes, interactuando con otros” y para una tercera “ El juego es una necesidad del ser humano que desde mucho tiempo atrás ha hecho uso de este recurso para divertirse”.

Según Reyes R. (1998). El juego es para niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triásico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. Es a partir de este concepto en donde el docente debe orientar las actividades de comprensión lectora en el grado octavo de manera planificada para que el estudiante a través del juego mantenga la motivación necesaria para fortalecer las competencias lectoras. Es decir que este proceso lector debe relacionarse constantemente con lúdico y de esta manera la con la motivación interna del estudiante, en donde, sea necesario articularlo con estructuras de pensamiento que fortalezcan las competencias lectoras.

De igual manera los estudiantes dan apreciaciones desde su experiencia y conocimiento referente a este vocablo como se evidencia a continuación “El juego es una actividad que realizamos en el tiempo libre en el colegio” para otro estudiante “El juego son diferentes actividades con las que nos divertimos en los descansos” y para un tercer “El juego es diversión con mis compañeros del colegio”. Se evidencia que las apreciaciones tanto de maestros como de estudiantes son dadas desde su experiencia y conocimiento sin ser uso de términos técnicos.

A la par con las apreciaciones anteriores, reconocen la importancia del juego en el ámbito educativo como se pudo ver en las respuestas de los docentes entrevistados “Si, es muy importante porque sirve como motivación y disposición a la hora de aprender”; “Por supuesto, porque es una herramienta que permite invitar a los chicos a realizar las actividades con más dinamismo” “Claro, porque la educación ha dejado de tener ese papel tradicional donde se requiere de innovación en todo lo que tenga que ver con ella”. Es innegable el papel y la importancia del juego tanto en el campo de la educación como en otros campos, sin embargo lo trascedente no es el reconocimiento a este como bueno sino el uso y la implementación en las prácticas pedagógicas, lo que es un punto a favor según los docentes ya que mencionan que “Si, utilizo el juego para mejorar la

enseñanza porque a los chicos hay que llegarles con dinamismo y juego para que aprendan de manera más activa".

Por lo mencionado anteriormente cobra importancia los aportes realizados por numerosos autores; uno de ellos Moreno (2002) para quien "el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una actividad constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos" (p.11).

Definición sencilla pero personalmente considero muy completa desde el punto de vista en que al hablar de antropología se encierran un gran números de aspectos que se deben tener en cuenta, otro factor interesante dentro del concepto emitido es el que menciona a todas las civilizaciones en lo que me encuentro de acuerdo con el autor dado que ningún pueblo o civilización sin importar el lugar donde se encuentre ha estado ajeno a la influencia del juego y de sus beneficios, es más incluso diseñan nuevos juegos que se transmiten a otras sociedades y que a medida de que esto ocurre se van modificando o cambiando a acorde a cada cultura.

Sin lugar a duda, el juego ha sido un factor determinante en toda actividad humana, desde tiempos antiguos hasta la actualidad, con más énfasis y mayores aportes por parte de estudiosos del tema en el tiempo actual donde la educación y la escuela son determinantes en la vida de los seres humanos, aun mas hoy cuando niños y niñas acceden a instituciones escolares infantiles a muy temprana edad donde según expertos el juego es más fundamental que en cualquier otra etapa y donde maestras de educación inicial deben proponerse educar desde el juego y la recreación para no aburrirlos y crear el concepto de escuela como aburrido.

En cuanto a la implementación del juego por parte de los docentes en el quehacer pedagógico los estudiantes tienen diversas e interesantes opiniones como lo señalan en las respuestas obtenidas: “Si, algunos de los profesores nos enseñan los temas con juegos en los que nos divertimos y aprendemos a la vez” Algunas veces utilizan juegos para enseñarnos temas, aunque casi siempre es al inicio de la clase” y “Si y es muy chévere porque así las clases no son tan aburridas y a uno se le pasa el tiempo muy rápido”. Lo que indica que los educandos disfrutan las clases donde los contenidos temáticos de las diferentes áreas se presentan de manera de juego y dinámica donde el proceso de enseñanza se lleva a cabo de forma diferente rompiendo con los esquemas que se crean con el paso del tiempo donde en ocasiones la gran protagonista del salón de clase es la monotonía.

No obstante se entiende que en algunas áreas la labor de incorporación del juego requiere un toque de imaginación atendiendo a la naturaleza del área, lo que no quiere decir que no se pueda, por el contrario es cuestión de ingenio y aplicación de la experiencia como agente poseedor de conocimientos y experiencias, además de ganas. Los estudiantes disfrutan a tal grado los juegos propuestos por algunos de sus docentes que también recuerdan algunos juegos en los cuales han participado en las diferentes clases “Hemos jugado a formar equipos, a concursos individuales y grupales, a concursos de puntos, concéntrese, a ubicar en el tablero”. Lo que indica que hacer uso del juego como una herramienta para enseñar puede ser muy motivante para atraer la atención necesaria para enseñar y aprender.

Se puede decir con certeza que a pesar del tradicionalismo que en ocasiones se evidencia en la educación y en sus procesos de enseñanza y de aprendizaje, ésta ofrece a los profesionales de esta rama infinidad de opciones que implementadas y exploradas de una manera eficiente dan como fruto procesos eficientes y eficaces en la formación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que son el presente y el futuro de la sociedad colombiana y del mundo entero, dado que sin importar el lugar donde se encuentren la educación fue, es y seguirá siendo una

de las armas más poderosas para enfrentarse a la pobreza, la ignorancia y la falta de oportunidades.

4.1.2 Lúdica

Atendiendo a la categoría alusiva a lúdica se observó que tanto docentes como estudiantes no tienen muy claro el concepto del término y que lo asocian con el juego inclusive piensan que se trata de lo mismo, lo que señala que se debe trabajar en la construcción conceptual de éste para no caer en errores que pueden llevar a la confusión y a ver la lúdica con la misma mirada con la que se ve el juego. Por ello al realizar las observaciones correspondientes se llegó a la conclusión de que es necesario en primera instancia dar a conocer de una manera sencilla pero clara la información pertinente respecto al tema, para construir una base sólida que no permitan caer en faltas.

Para ampliar este aspecto se muestran las respuestas dadas por algunos de los docentes “La lúdica es una rama del juego”, “La lúdica es lo mismo que el juego, una actividad que divierte a los muchachos”, Sinceramente no tengo un definición muy clara pero creo que se relaciona con la recreación y el juego”. Es importante reconocer que los procesos didácticos y el aprendizaje deben enfrentar problemas u obstáculos epistemológicos, es decir, que se reconoce que el conocimiento se produce desde la cotidianidad y sin que se produzcan desequilibrios en las representaciones dada desde este contexto.

Hay que aprovechar la vida cotidiana ya que a partir de ella y aprovechando los juegos a través de la lúdica se construyen conocimientos y se desarrollan competencias para solucionar problemas propios del contexto cotidiano. Es por este motivo que la acción lúdica adquiere un carácter activista y no desempeñando ninguna función en los procesos cognitivos, porque la

estructuración del conocimiento supone la construcción de sistemas de representación sobre la realidad.

De igual manera los estudiantes tienen ideas generales en torno al tema como se aprecia en las siguientes respuestas “La verdad no sé qué decir”, “Son actividades donde uno se divierte y juega”, Una, lúdica se refiere a jugar”. Indudablemente entre el juego y la lúdica existe una relación muy estrecha que lleva a que la mayor parte de las personas crean que se trata de lo mismo, sin embargo existen características que los hacen diferentes debido a su esencia y la utilidad en diferentes campos y principalmente en de la educación.

Atendiendo a lo anterior es importante pensar en lo expuesto por Jiménez, A. (2010), quien menciona que la lúdica es “Una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, ni actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. (pág. 34) Lo que sugiere que además del juego se trata de una dimensión del ser humano a la cual el autor le otorga gran importancia en diversos aspectos.

Para los docentes entrevistados la lúdica es importante en el campo educativo, esto se evidencia en las respuestas obtenidas: “Si es muy importante porque ofrece variedad de opciones que pueden ser implementadas en la enseñanza de los diferentes contenidos de las áreas del conocimiento que se les orienta a los jóvenes” para otro docente “Si, es importante pero no se debe pensar sólo en lo lúdico porque existen temas que no se pueden dar a conocer con juegos” Por supuesto es importante en el campo educativo puesto que uno como docente tiene que utilizar muchas estrategias para que los muchachos no se aburran en la clase y esa es una de las ventajas de la lúdica, lo que pasa es que en ocasiones no las explotamos al máximo”.

La lúdica a través del tiempo ha ido posicionándose en el campo educativo como un recurso que permite a los docentes cambiar y enriquecer su quehacer pedagógico con el ánimo de hacerlo más dinámico, agradable y en el que se creen los ambientes de interacción donde los procesos de enseñanza y aprendizaje se den activamente y donde cada estudiante sea protagonista de su proceso formativo.

En cuanto a la implementación de estrategias lúdicas a través del juego al inicio para los estudiantes fue un poco desconcertante debido a que aunque en ocasiones se habían hecho propuestas didácticas esta era totalmente diferente a las demás, así mismo la presentación fue algo novedoso lo que se convirtió en una manera de llegarle a ellos, capturar la atención y el interés al mismo tiempo que crearle una expectativa en torno a la estrategia de la cual iban a ser los protagonistas y para quienes había sido diseñada.

Seguidamente a medida de que se evolucionaba con la implementación se observó gran entusiasmo y participación por parte de los 13 estudiantes del grado octavo quienes querían estar involucrados, colaborar con la maestra investigadora, interactuar con aquellos compañeros a los que se les presentaba algún tipo de dificultad, lo que además de fortalecer los lazos de compañerismo y amistad, cumplía con el objetivo propuesto y enriquecía el trabajo cooperativo.

Al hablar de la lúdica y su carácter transversal los docentes son muy concretos con sus apreciaciones “Si, tiene un carácter transversal puesto que puede ser utilizada en todas las áreas del currículo”, Si es transversal porque ofrece diferentes opciones que se pueden utilizar según las necesidades de los estudiantes de todos los niveles”, Desde luego, dado que es un campo de acción amplio con diferentes opciones que se pueden utilizar para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de todos los niveles de educación”. Respecto a las respuestas obtenidas es claro que los docentes reconocen que la lúdica se puede transversalizar en el campo educativos sin embargo a la hora de aplicarlo no se

evidencian las propuestas porque se observa que las clases son tradicionales e incluso monótonas lo que lleva a pensar que una cosa es lo que ellos responden en las entrevista aplicada y otra situación es lo que se puede ver al momento del ejercicio de observación, lo que sugiere que existe una contrariedad que debe ser resuelta.

A lo largo de la historia de la educación, se ha ido resaltando la importancia de la actividad lúdica como un pilar de ésta. Son muchos los educadores y estudiosos del tema que han mencionado la trascendencia del juego y la lúdica para la acción educativa y la expresan o dan a conocer como una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como un acto de satisfacción física, espiritual o mental. La lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del compartir con otros, lo que favorece la atención para el aprendizaje. Por ello la lúdica llevada al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo a los educandos a introducirse en un ambiente de aprendizaje agradable de una manera sencilla y natural con un ambiente agradable donde se evidencian nueva habilidades, fortalezas, talentos estudiantes creativos, dispuestos a trabajar en el aula y por ende un contexto adecuado y favorable para todo lo que el docente plantee con la intención de mejorar y hacer.

Finalmente destaco la frase de Noguerol, F. (2009, p.311): “Las actividades lúdicas funcionan como herramientas eficaces para la animación a la comprensión lectora”. La relación de la lúdica con la motivación de los estudiantes es el primer nexo que se establece de un modo directo e inmediato en los procesos de enseñanza – aprendizaje. La lúdica favorece positivamente la relación con los procesos de aprendizaje del estudiante, además favorece la relación docente-estudiante. Y es de esta relación como se puede sustentar el fundamente de procesos didácticos y pedagógicos alternativos para fortalecer los procesos de comprensión lectora. Aquí es donde el docente debe fortalecer sus procesos motivadores en los estudiantes a través de cuatro variables como son: la

curiosidad, interés por el conocimiento, el discurso y la argumentación docente y la relación con los estudiantes.

UNEC IT

4.1.3 Comprensión lectora.

Atendiendo a la tercera categoría, al inicio se observó que la comprensión lectora la cual fue la situación que llevó a plantear esta investigación, era evidente que los estudiantes del grado octavo presentaban serias dificultades a la hora de comprender textos, incluso tratándose de textos sencillos, otra de las situaciones presentadas es la escasez en el vocabulario, la omisión de los signos de puntuación y el desinterés y la apatía hacia la lectura, lo que indica que existe un índice muy bajo en lectura lo que se refleja en esta situación, que afecta el rendimiento académico en las diferentes áreas puesto que aunque en poco o gran medida necesita ser aplicada para el desarrollo de las actividades propuestas por los diferentes docentes de las asignaturas.

La comprensión lectora es necesaria para que los estudiantes, emitan un juicio acerca de las diferentes lecturas que realizan, para argumentar y proponer soluciones a los interrogantes que surgen al finalizar una lectura de no ser así los estudiantes caen en él un circulo donde solo leen como el proceso automático donde descifran los diferentes códigos del alfabeto sin ninguna importancia, inclusive después de realizar el descifrado deben releer para formar una idea del mensaje que el autor pretende transmitir sin ni siquiera emitir un juicio sólido y convincente, Aquí cabe mencionar el concepto emitido por el Ministerio de Educación Nacional que afirma que “Leer es un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector. El significado, a diferencia de lo que sostenía el modelo perceptivo motriz de la lectura, no está sólo en el texto, tampoco en el contexto ni en el lector, sino en la interacción de los tres factores, que son los que, juntos, determinan la comprensión” (MEN, 1998, p. 72). A partir de lo mencionado por este ente y en vista de las situaciones observadas se puede decir que es claro que existe algo que no está funcionando como debe ser y que es lo que hace que no se dé la interacción mencionada y por ende tampoco una comprensión suficiente, lo que se refleja en los resultados.

En relación con el tema se puede ver que los estudiantes tienen un concepto muy vano al referirse al tema como se refleja en las respuestas obtenidas “La comprensión lectora es entender las lecturas”, Es cuando los profesores hacen preguntas sobre el texto que se ha leído y las puedo contestar”. Se trata de un tema del que se habla en la clase de español”, “Es una habilidad que se adquiere leyendo mucho”, lo anterior lleva a pensar que cuando los estudiantes no tienen claro un concepto es necesario comenzar por dar a conocer el tema para que ellos se motiven y conozcan muy bien el tema en el cual se va a basar la propuesta que se iba a implementar, y por consiguiente involucrarlos de manera activa en este proceso de formación que será útil para el desempeño escolar , atendiendo a que las pruebas diseñadas exigen un nivel de comprensión lectora que responda a los requerimientos del ente que diseñan dichas pruebas. Un panorama más alentador se evidencia en las apreciaciones que dieron los docentes al respecto “La comprensión lectora es una habilidad que desarrollan los estudiantes a medida que avanzan en los diferentes niveles la cual les permite dar razón de los textos que leen” una de las maestras respondió “Se trata de una competencia que se adquiere con el tiempo, por cierto muy importante para entender las lecturas y responder coherentemente sobre ellas”. Es aquí donde surgen los interrogantes, debido a que aunque tienen idea sobre el tema, no lo fomentan en los chicos y chicas, lo que deja entre ver que actualmente en educación se presentan grandes avances pero también grandes falencias que deben ser detectadas y corregidas para que el sistema educativo siga avanzando en vez de retroceder, porque para nadie es un secreto que los sistemas educativos deben adaptarse a las nuevas necesidades de los estudiantes y los docentes son quienes deben esforzarse por diagnosticar y buscar las estrategias que le permitan minimizarlas y erradicarlas para mejorar.

Uno de los aspectos más importantes en relación a la trascendencia d la comprensión lectora la dieron los entrevistados al preguntarle sobre la importancia de la comprensión “Si es importante comprender lo que leo porque cuando me

pregunten puedo decir de lo que se trata el texto", una de las estudiantes respondió " Si, porque cuando uno lee y no entiende le toca volver a leer y se demora más haciendo el trabajo que los profes nos colocan" y finalmente un tercer educando dijo "Si es importante porque cuando entendemos lo que leemos podemos trabajar mejor en las clases" Partiendo de lo anterior era necesario implementar no solamente una estrategia sino las que sean posibles para corregir la problemática.

Respecto a la implementación de la propuesta al momento de articular el juego, la lúdica y la comprensión lectora los estudiantes se mostraron escépticos porque llegaron a manifestar que eran clases para estudiantes de básica primaria, no obstante a medida que transcurría el tiempo el agrado y la participación fue en aumento hasta el punto que para ellos los espacios determinados para dichas actividades les parecía muy corto y querían seguir, lo que se convirtió en la principal motivación para leer ya no como un ejercicio mecánico y tedioso sino como una actividad placentera en la cual se conjugan los sentidos con la atención, la imaginación y la capacidad de trasladarse a nuevos lugares a donde por ese momento solo fue posible llegar a través de las lecturas. Fue gratificante ver cómo fueron evolucionando poco a poco con las actividades propuestas y aunque no se volvieron lectores expertos su nivel de comprensión iba aumentando y promoviendo un aprendizaje significativo aplicable en las demás asignaturas que se les orienta.

Cada docente independientemente del área que oriente tiene un conocimiento sobre comprensión lectora, puesto que en su etapa de formación debió leer bastante para documentarse y prepararse para el ejercicio de su profesión, por lo que al hablar de la articulación de la lúdica y la lectura en pro de una comprensión lectora dieron apreciaciones interesantes "Realmente si porque la lúdica y su diversidad de opciones puede hacer que la lectura sea más dinámica y llegarle a los estudiantes de manera diferente", "Si, claro porque actualmente se debe llegar a los estudiantes de forma no tradicional y que bueno hacerlo desde la lúdica que

tiene un enfoque recreativo muy interesante” y una tercer docente menciona “Si, porque la lúdica ofrece variedad de recursos que incluso no solo en el tema de la lectura funcionan, porque desde mi experiencia lo he hecho para temas de mi clases y me ha funcionado”.

Se puede señalar que existe una relación entre estos temas que los hace aplicables en diferentes contextos formativos y concretamente para el presente proyecto en el de comprensión en vista de que ésta es importante para el aprendizaje dado que se da mediante la formación de esquemas adecuados de pensamiento a través de la lúdica, que le permiten a los estudiantes procesar la información y donde la falta de esta impide la adquisición de nuevos conocimientos y por ende enriquecer los que ya se tienen. Cuestión que puede serle muy negativa en su formación académica ya que al no comprender tiende a necesitar más tiempo del establecido y por ende a buscar la manera de memorizar en vez de desarrollar sus habilidades e inteligencia; labor que en gran medida es de los docentes debido a que en la mayor parte de los hogares de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que acuden a las instituciones educativas no existe el hábito de leer e incluso en ocasiones no existen ni siquiera un libro, razón por la que el docente es el responsable de enamorar y sumergir a sus educandos en el maravilloso mundo de la lectura y encaminarlos a la comprensión, porque no tendría trascendencia educativa y formativa leer sin comprender.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Las estrategias lúdicas a través del juego son herramientas que permiten mejorar la formación en comprensión lectora en los estudiantes, debido a que ofrece diversidad de opciones que puestas en marcha minimizan la apatía hacia el acto de leer y potencian esta habilidad hasta el punto de crear un interesante gusto por la lectura ya no como una acción obligatoria y netamente relacionado con el campo escolar.

Al realizar el diagnostico correspondiente en cuanto al uso de estrategias para el aprendizaje de la comprensión lectora, permitió despejar en gran medida el panorama para trazar las acciones a seguir en pro de la consecución del objetivo, y de que la implementación de la propuesta correspondiente se lleve a cabo dentro de los parámetros establecidos.

Los ejercicios de lecturas aunque impusieron más tiempo y dedicación a los docentes participantes en cuanto a que tenían que leer y escribir artículos o textos para motivar a los estudiantes y corregir todas las veces que orientaban conocimientos las lectura lograron avances que permiten a los maestros orientar a los estudiantes con una buena didáctica a través de la lúdica los procesos pedagógicos en forma segura.

Cuando se indaga sobre las dificultades de los estudiantes en cuanto a comprensión lectora se puede establecer las actividades que se deben presentar y la manera más práctica y divertida de hacerla con la intención de captar la atención necesaria para conseguir el objetivo propuesto dado que al hacerlo

pueden descubrirse nuevos talentos al igual que el incremento de la capacidad intelectual y por consiguiente conseguir una comprensión lectora efectiva

Existen diversas estrategias para mejorar la comprensión lectora que se pueden implementar en las instituciones educativas y es en gran parte iniciativa de los docentes hacerlo en pro de la generación de cambios positivos en los estudiantes para fortalecer los proceso de aprendizaje y enseñanza y por ende la formación académica para la vida.

5.2 RECOMENDACIONES

En las diferentes etapas y niveles de educación se requiere ejecutar propuestas pedagógicas, las cuales diseñadas y aplicadas bajo medidas acorde a la necesidad se convierten en recursos que permiten obtener resultados satisfactorios, mejorando el desempeño escolar individual y grupal en todas las áreas al igual que los procesos de aprendizaje.

El quehacer pedagógico y la experiencia como profesionales de la educación deben propender a que la reflexión en cuanto a las problemáticas sea uno de los primeros pasos que convierta al maestro en un pedagogo capaz de reconocer sus desaciertos y fracasos para diseñar propuestas interesantes, formativas, contextuales, creativas, críticas y propositivas, que apunten al desarrollo de potencialidades, dimensiones y competencias tanto para la vida escolar como la personal.

Diseñar e implementar propuestas no sólo en cuanto a formación en comprensión lectora requiere de un compromiso serio; de una dedicación constate, de tal manera que sea un proceso llamativo, divertido, enriquecedor y formativo con el cual los estudiantes se den cuenta de su avance y por ende se sientan motivados a participar en las actividades que su maestro o maestra proponga sin ninguna excusa, para que la concepción de aprendizaje cambie.

.

UNECIT

CAPÍTULO VI

6.

Paredes, J. (2000, septiembre). Actividad Lúdica y proyecto de vida. Del sitio Web: www.efdeportes.com/revista digital. Buenos Aires. Año 9-Nº 64.

Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.

Paredes, J. (2000, septiembre). Actividad Lúdica y proyecto de vida. Del sitio Web: www.efdeportes.com/revista digital. Buenos Aires. Año 9-Nº 64.

Pérez, A. (1999) Hacia una cultura para el Siglo XXI. Santafé de Bogotá

Real Academia Española (2002), Madrid, Imprenta Nacional, pág. 920

Rosenblat, L. M. (1978). Lectura como proceso transaccional. New York: Modern language Asso.

Rosenblatt, L. (1985). Language, literature and values. En S. N. Tchudi (Ed.), Language schooling and society (pp. 65-79). New York: Boynton/Cook.

Salgado C. (2012) Pedagogía contemporánea. Colombia

Solé, I. (1994). Estrategias de Lectura. Barcelona: Grao.

Solé, I. (1996).Estrategias de compresión de la lectura. Barcelona. Edit. Gram.

PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA

A. DESCRIPCIÓN.

A partir de la propuesta se quiere desarrollar actividades lúdicas que fortalezcan el proceso lector en el aula de clase, para que el estudiante desarrolle habilidades lectoras que mejoren su desempeño académico.

Para la enseñanza de la comprensión lectora existen muchas estrategias que han evolucionado exitosamente; pero poco significado se le ha dado al juego por parte de los docentes como padres de familia a esta actividad lúdica como un medio de aprendizaje para una efectiva comprensión lectora, lo que conduce a que en la vida adulta, se tenga muy poco hábito a la lectura por placer.

En el Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia; se ha demostrado que hace falta fortalecer el hábito de leer, lo que repercute en una inadecuada comprensión de lo que se lee. Se tiene la idea de que lo que se hace con agrado es mejor hecho y siendo que para la niñez un aspecto de satisfacción es el juego se asume entonces que si esto se aplica para que comprenda lo que lea, se logrará una mejor comunicación con sus semejantes, cambiando la visión que tiene de la escuela, aburrida, tediosa y sí le agrega el maltrato por parte del maestro por no haber dado la lección, por una visión de agrado, interés y un ambiente acogedor de acuerdo a sus necesidades, sentirá un verdadero interés por la lectura.

B. FUNDAMENTACIÓN.

Esta propuesta surge del análisis de la problemática que se vive en el Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia y de los resultados que se obtuvieron de la entrevista realizada tanto a docentes como estudiantes en donde se mencionan tanto los métodos didácticos como la implementación de la lúdica en los procesos de enseñanza aprendizaje. Estos instrumentos arrojaron que los

estudiantes del grado octavo muestran poco interés por la lectora pero se preocupan por su desempeño, lo cual permite reconocer que es importante la implementación de nuevas estrategias didácticas que permitan el desarrollo de habilidades lectoras que arrojen buenos resultados tanto en las pruebas internas como externas para fortalecer su desempeño académico.

A partir de las actividades lúdicas se busca que los estudiantes mejoren su comprensión lectora. La lúdica debe convertirse como herramienta didáctica para los docentes y de esta manera ir erradicando las clases rutinarias y monótonas a la hora de realizar actividades curriculares, fortaleciendo en ellos las competencias lectoras y de esta manera mejorar sus rendimiento académico no solamente en el área de castellano sino en todas las áreas fundamentales.

Los estudiantes como docentes al momento de comprender un texto, debe utilizar una gran variedad de estrategias para fortalecer el proceso lector. Las estrategias didácticas juegan un papel fundamental en la comprensión lectora. Es decir, para mejorar la comprensión lectora se necesita que el docente se posesione de una serie de estrategias lúdicas

Una de estas estrategias es que los estudiantes se integren de manera activa en la cual le permita como lector unir las partes en un todo coherente. A medida que va avanzando en la lectura debe integrar elementos lúdicos que le permitan integrar elementos del texto en unidades más globales y sintéticas. Este proceso se va enriqueciendo a medida que los estudiantes poseen unos conocimientos y esquemas ricos sobre la realidad de la lectura contextualizada con su cotidianidad.

Cuando los estudiantes pueden enfrentarse al texto desde una determinada perspectiva o desde diferentes actividades lúdicas que lo inmersa en el contexto de la lectura, se facilita la tarea de la comprensión. El buen lector utiliza esta estrategia de forma automática: sabe sacar información de indicios tales como el título, las ideas que tenga sobre el tema, etc.

C. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

General.

Proponer estrategias lúdicas a través del juego para mejorar la comprensión lectora en la Educación Básica Secundaria grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

Específicos:

a. Establecer la fundamentación teóricas sobre lúdico y comprensión lectora.
b. Diseñar estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora.
c. Integrar textos con juegos lúdicos, que contribuyan al desarrollo de la comprensión lectora
d. Aplicar la estrategia lúdica a través del juego para la comprensión lectora en el grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación Sede La Riverita del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia

D. METAS.

Se busca desarrollar estrategias lúdicas a partir del juego para que el docente tenga herramientas didácticas para fortalecer el proceso lector en sus estudiantes, es decir, lograr que la labor del docente tenga buenos resultados al adquirir los estudiantes el hábito lector para la comprensión lectora, así como buscar la motivación constante para mejorar el nivel académico, puesto que al trabaja de manera conjunta se felicitará la labor buscando a través de la lúdica y el juego mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y sean los estudiantes a través del

juego quienes construyan el conocimiento por medio del análisis de textos y así desarrollar un conocimiento autónomo y crítico.

E. BENEFICIARIOS

La propuesta está dirigida a los estudiantes del grado octavo de Educación Básica Secundaria del

Instituto Técnico Educativo La Presentación del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia. Hay que tener en cuenta que esta propuesta se puede extrapolar a todos los niveles educativos de la institución.

F. PRODUCTOS.

Se busca desarrollar estrategias lúdicas a través del juego que sirvan a los docentes como medio didáctico para mejorar la comprensión lectora fortaleciendo sus competencias.

G. LOCALIZACIÓN.

La propuesta se realizará en Instituto Técnico Educativo La Presentación del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

H. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizar es desarrollar habilidades de comprensión para el fortalecimiento lector, el desarrollo del lenguaje, pensamiento y memoria a través de la lúdica como el juego en donde las lecturas sean socializadas a través de las relaciones interpersonales y grupales para luego ser desarrolladas y evaluadas con respecto a la competencia lúdica, interpretativa, argumentativa y propositiva tipo prueba SABER. Dentro de las estrategias lúdicas se pueden utilizar imitaciones, dramatizados, canciones, dinámicas, juegos tradiciones que motiven a los estudiantes en el desarrollo de la lectura y su comprensión.

Entre los principales aspectos que debe tener en cuenta el profesor que quiera desarrollar correctamente estas habilidades, deberá contemplar:

a) El establecimiento de fines cognitivos claros, marcando objetivos inteligibles, evidentes y explícitos.

b) Dividir la tarea, si es muy compleja, en partes significativas y al final procurar dar una visión sintética de la misma.

c) Ajustar las demandas de la tarea a las capacidades de los alumnos.

d) Utilizar modelos, analogías heurísticas y procedimientos que generen recursos intelectuales y que faciliten la tarea.

e) Pautar conductas cognitivas externamente con el fin de que se interioricen con su uso.

f) Desencadenar el conocimiento previo de los alumnos, condición necesaria para una buena comprensión. Esto se realiza por varios procedimientos: aclaración de vocabulario, comentarios y discusiones sobre el tema de la lectura, listados de ideas relacionadas con el tema, utilización de organizadores previos etc.

g) Estimular la discusión meta cognitiva entre los alumnos, potenciando la enseñanza y discusión recíproca.

h) Enseñar a los alumnos a planificar y organizar las tareas y a distribuir adecuadamente los recursos atencionales.

i) Por último, procurar que toda actuación docente esté presidida por un desencadenamiento de niveles altos de motivación e interés a través de actividades lúdicas.

Respecto a las estrategias a desarrollar en los alumnos, de acuerdo a las investigaciones recogidas anteriormente, se pueden trabajar en el aula mediante actividades que impliquen:

a) La relectura como medio de búsqueda de información y de síntesis.

b) La elaboración de esquemas y mapas conceptuales que ayuden a los alumnos a conseguir representaciones mentales correctas, jerarquizadas y sintéticas.

c) El hábito de autocuestionarse al hilo de la lectura, procurando comprobar hipótesis que se van generando y tomando conciencia del logro de la comprensión.

d) La utilización de algunas técnicas que desarrollan habilidades, tales como tomar notas, subrayar, esquematizar, parafrasear, etc.

e) La comprensión de las ideas principales, tomando como referencia el párrafo o el texto tomado como unidad global de significado

I. CRONOGRAMA

Etapas y tareas de la investigación	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA	QUINTA SEMANA	SEXTA SEMANA	SEPTIMA SEMANA	OCTAVA SEMANA
Búsqueda de Tema o propuesta								
Tipo y nivel de investigación,								

avance marco teórico								
Nombre de la propuesta, pregunta problema y objetivos								
Formulación de hipótesis e identificación de variables								
Elaboración de la metodología								
Entrega del informe								

J. RECURSOS.

Humanos. Los estudiantes y docentes que se desempeñan en el grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

Físicos. Espacio deportivo, biblioteca y Sala de Aula de Apoyo del Instituto Técnico Educativo La Presentación del municipio de San Luis de Palenque del departamento de Casanare, Colombia.

Técnicos. Computador, Impresora, Televisor, Grabadora, Bibliografía, Pinturas, Plastilina, Material didáctico, Resmas de papel, piola, Colores, Lapiceros, Lápices, Tablero, Marcadores, Borrador, Diferentes clases de papel.

K. PRESUPUESTO.

En el presupuesto se indica los recursos económicos previstos para el desarrollo de la propuesta indicando los montos en cuanto a recursos humanos, físicos al igual que se indica las fuentes de financiación que han sido de tipo personal.

Descripción	Cantidad	Costo
Materiales	Global para el desarrollo de las diferentes actividades con los estudiantes	500000
Impresiones	Impresión tanto de los instrumentos como para el trabajo final	50000
Refrigerios y premios	Para el desarrollo de las actividades lúdicas	$100.000
Transporte	Trasporte a realizar las diferentes actividades a la Institución	$200.000
TOTAL		**850.000**

Fuente: Elaboración propia del investigador

L. EVALUACIÓN.

La evaluación de la propuesta será permanente y de riguroso seguimiento. Se tendrán en cuenta aspectos como:

Indagar acerca de las dificultades que presentan los estudiantes del grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación del municipio de San Luis de Palenque, frente al desarrollo de competencias en comprensión lectora.

La efectividad y practicidad de los hallazgos bibliográficos encontrados relacionados con el tema en el desarrollo de las competencias en comprensión lectora.

Construcción de las diversas actividades lúdicas, para los estudiantes con dificultades en el desarrollo de las competencias en comprensión lectora.

Establecimiento de las estrategias adecuadas para el desarrollo de las competencias en comprensión lectora de los estudiantes del grado octavo del Instituto Técnico Educativo La Presentación del municipio de San Luis de Palenque.

Impacto de la propuesta expuesta a través de las estrategias diseñadas con el componente en deducción y lógica, desde el enfoque socio constructivista, presentado a los educadores y padres de familia que interactúan con los educandos

BIBLIOGRAFÍA

Arias, F. (2005). El Proyecto de Investigación: Guía para su Elaboración. Episteme. Caracas.

Bonilla Bolívar, Carlos. Una aproximación al concepto de lúdica, Kinesis N. 22, 1997.

De Borja I Solé. El juego como elemento de renovación pedagógica. Universidad de Barcelona. Lúdica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco José de Caldas. P. 57

De Borja I Solé, M. (1980). El juego infantil organización de las ludotecas. Barcelona: Oikos- Tau.

Denzin y Lincoln, (2005) Metodología de la investigación cualitativa. España: Ediciones Aljibe.

Díaz M. Héctor Ángel. (2006). La función lúdica del sujeto. Editorial Magisterio p. 16

Hernández, R. y Otros. (2003). Metodología de la Investigación. Mc Gran Hill. Argentina:

Hill, W. (2008). Teorías Contemporáneas del Aprendizaje; Paidós. Argentina.

Jiménez, C.A. (2003) Neuropedagogía, Lúdica y competencias

Jolibert, J (2000) Formar niños productores de textos. Chile: Santiago de Chile

Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Guadalajara, México.

Medina, R. (2008) Proceso de Inferencias para la Comprensión de textos escritos, Universidad de Carabobo facultad de Ciencias de la Educación.

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

Morín, E. (2001). Los siete saberes necesarios para la Educación del Futuro. París: Mesa Redonda Magisterio, UNESCO.

Noguerol, F. (2009). Escritos disconformes nuevos modelo de lectura. Madrid, España.

Ojalvo, V. (2003). Comunicación Educativa. Universidad de la Habana

Solé Isabel (2009). Estrategias de Lectura. Editorial Graó. Pág. 19

Uribe, I. y Otros. La pedagogía de la motricidad como estrategia de la promoción de la salud. Medellín, 2004. Trabajo de grado.

UNEFT

ANEXOS

UNEGT

ANEXO A.
ENTREVISTA A DOCENTES

1. Defina la palabra juego
2. ¿Para usted el juego es importante en el campo educativo? ¿Por qué?
3. ¿En su quehacer pedagógico utiliza el juego como elemento para mejorar el proceso de enseñanza de los contenidos de su área?
4. ¿En su quehacer pedagógico utiliza el juego como elemento para mejorar el proceso de aprendizaje en sus estudiantes?
5. Nombre algunos juegos que utiliza en su quehacer pedagógico
6. Defina la palabra lúdica.
7. ¿Para usted la lúdica es importante en el campo educativo? ¿Por qué?
8. ¿Utiliza la lúdica como estrategia en los procesos de enseñanza-aprendizaje?
9. ¿Cuál cree que es la relación que existe entre la lúdica y la educación?
10. ¿Considera que la lúdica tiene un carácter transversal? ¿Por qué?
11. ¿Cree que la lúdica aporta a temas del área que usted orienta?
12. ¿Por qué se debe utilizar la lúdica en las diferentes áreas del conocimiento?
13. ¿Quiénes son los encargados de innovar en los procesos de enseñanza?
14. ¿Cómo transversalizar la lúdica con temas de área?
15. Defina comprensión lectora.
16. ¿Desde su conocimiento, cree que la lúdica y la lectura puedan transversalizarse para adquirir una comprensión lectora?

UNICA

ANEXO B.

ENTREVISTA A ESTUDIANTES

1. ¿Para ti que significa la palabra juego?
2. ¿Para ti el juego es importante en el campo educativo? ¿Por qué?
3. ¿Tus docentes en su quehacer pedagógico los utiliza el juego como elemento para mejorar el proceso de enseñanza?
4. Nombra algunos juegos que los docentes utilizan en su quehacer pedagógico
5. Para ti que significa la palabra lúdica.
6. ¿Crees que el juego y la lúdica son importante en el campo educativo? ¿Por qué?
7. ¿Te gusta las clases en las que los docentes realizan juegos para enseñar temas?
8. ¿Crees que aprendes mejor cuando los profesores utilizan juegos?
9. ¿Disfrutas las clases tradicionales al igual que en las que se utiliza el juego y la lúdica?
10. ¿Consideras que los docentes pueden utilizar en todas sus clases?
11. ¿Para ti que significa comprensión lectora?
12. ¿Cuando lees textos, entiendes lo que lees?
13. ¿Crees que es importante comprender lo que se lee?
14. ¿Crees que mediante juegos puedes comprender mejor el mensaje de los diferentes textos?

ANEXO C.

GUÍA DE SEGUIMIENTO LECTOR

NIVEL DE COMPETENCIA LECTORA

Alumno: _____ **Curso:**_____

ACTITUDES	1	2	3	4
Demuestra interés por la lectura.				
Aprovecha el tiempo de lectura en el aula.				
Lee más libros de los exigidos.				
Lee con atención y extrae datos relevantes de la lectura				
CONTENIDOS Y PROCEDIMIENTOS				
Comprende globalmente los textos.				
Reconoce el vocabulario.				
Lee en voz alta con corrección.				
Es capaz de discernir entre ideas principales y secundarias.				
El ritmo lector empleado es fluido.				
Elabora con corrección sencillos textos escritos.				
Representa de manera lúdica las lecturas.				
Presenta adecuadamente las redacciones				
Argumenta bien sus escritos.				

1. No adquirido. 2. Iniciado. 3. En proceso. 4. Consolidado

ANEXO D.
LECTURA CON ESTRATEGIA LÚDICA

LOS DOS REYES Y LOS DOS LABERINTOS

Cuentan los hombres dignos de fe (pero Alá sabe más) que en los primeros días hubo un rey de las islas de Babilonia que congrego a sus arquitectos y magos y les mando construir un laberinto tan perplejo y sutil que los hombres más prudentes no se aventuraban de entrar y los que entraban se perdían. Esa obra fue un escándalo porque la confusión y la maravilla son operaciones propias de Dios y no de los hombres. Con el andar del tiempo vino a su corte un rey de los árabes y el rey de Babilonia (para hacer burla de la simplicidad de su huésped) lo hizo penetrar al laberinto donde vago afrentado y confundido hasta la declinación de la tarde. Entonces imploro socorro divino o y dio con la puerta. Sus labios no profirieron queja ninguna, pero le dijo al rey de Babilonia que el en Arabia tenia uno mucho mejor y que si Dios era servido se lo daría a conocer algún día. Luego regreso a Arabia junto con sus capitanes y con sus alcaides y estrago al reino de Babilonia con tal fortuna que derribo sus castillos, rompió sus gentes e hizo cautivo al mismo rey. Lo amarro encima de un camello veloz y lo llevo al desierto. Cabalgaron tres días y le dijo: ¡Oh rey del tiempo y substancia y cifra del siglo ¡en Babilonia me quisiste perder en un laberinto de bronce con muchas escaleras y muros; ahora el poderoso ha tenido a bien que te muestre el mío, donde no hay escaleras que subir ni puertas que forzar, ni fatigosas galerías que recorrer, ni muros que te veden el paso!.

Luego le desato las ligaduras y lo abandono en la mitad del desierto, donde murió de hambre y de sed.
La gloria sea con aquel que no muere.

COMPETENCIA LÚDICA

1. Conformar grupo de cinco integrantes y elaborar un laberinto para el juego.
2. Dramatice la lectura.

COMPETENCIA INTERPRETATIVA

1. El tema del cuento es:
a. la amistad.
b. la justicia divina.
c. la muerte.
d. la venganza.

2. Los personajes centrales del cuento son:
a. Alá, el rey de Babilonia y el rey de Arabia.
b. Dios, el rey de Babilonia y el rey de Arabia.
c. el rey de Babilonia y el rey de Arabia.
d. el rey de Babilonia, el rey de Arabia y el desierto.

3. Quien cuenta la historia es:
a. un narrador testigo (presencia de los hechos).
b. un narrador omnisciente (sabe lo que ocurre y lo que sienten los personajes)
c. el rey de Babilonia,
d. el rey de Arabia.

4. La expresión “(pero Alá sabe más)” es una aclaración de:
a. el narrador omnisciente.
b. Borges
c. los magos de Babilonia
d. un testigo de los hechos.

5. El comienzo del texto “cuentan los hombres dignos de fe (…) que en los primeros días hubo rey” hace referencia a:
a. un tiempo remoto.
b. un espacio.
c. un origen indeterminado del relato.
d. Unos personajes.

6. Las acciones que realiza el rey de Babilonia en el relato son:

a. congregar a sus magos, escoger el terreno, mandar construir un laberinto y recorrer el laberinto con el rey de los árabes.
b. congregar a sus magos, mandar construir el laberinto con el rey árabe y dejar encerrado al rey árabe.
c. congregar a sus magos. Mandar construir el laberinto y hacer entrar al rey árabe al laberinto.
d. congregar a sus magos, mandar construir el laberinto con el rey árabe al laberinto.

7. ¿Cómo era el laberinto de babilonia?
a. un laberinto de piedra, con muchas escaleras y muros.
b. un laberinto de vidrio, con muros de espejos y puertas falsas.
c. un laberinto de cobre, con infinitos muros y escaleras.
d. un laberinto de bronce con muchas escaleras, galerías y muros.

8. ¿Qué acciones realizo el rey árabe en respuesta al rey babilónico?:
a. amenazar al rey babilónico, invadir babilonia, destruir el laberinto, apresar y llevar al rey babilónico al desierto para dejarlo allí.
b. guardar silencio, invadir babilonia, apresar al rey babilónico, llevarlo al desierto y dejarlo allí.
c. guardar silencio, invadir babilonia, apresar al rey babilónico y encerrarlo en un laberinto.
d. repudiar al rey de babilonia, invadir la ciudad, apresar al rey y encerrarlo en las prisiones de su palacio.

9. El pronombre “lo” se utiliza en el texto para no repetir palabras. En la expresión; “lo amarro encima de un camello veloz y lo llevo al desierto”, el pronombre “lo” se utiliza para evitar repetir:
a. rey babilónico.
b. rey de los árabes.
c. Alá.
d. sus gentes.

10. En el texto la palabra “fortuna” hace referencia a:
a. riqueza material.
b. riqueza espiritual.
c. suerte.

d. destino.

11. En la oración “sus labios no profirieron queja ninguna”, la palabra en cursiva se puede remplazar por:
a. prefirieron.
b. emitieron.
C, expusieron.
d. propusieron

COMPETENCIA ARGUMENTATIVA

12. del texto puedes inferir que:
a. no se debe subestimar a otras personas.
b. la venganza no conduce a nada.
c. la soberbia supera la simplicidad.
d. no se debe jugar con Dios.

13. el rey de babilonia encerró al rey árabe en el laberinto porque:
a. le jugo una apuesta.
b. estaban en guerra.
c. quería burlarse de su simplicidad.
d. quería vengarse de una afrenta anterior.

14. El rey de arabia encontró la salida porque:
a. imploro ayuda divina.
b. tenía una inteligencia superior.
c. sus súbditos los rescataron.
d. los magos de babilonia lo ayudaron.

15. El laberinto del rey árabe era perfecto porque:
a. los arquitectos árabes superaban a los babilónicos.
b. era más suntuoso y complejo.
c. era tan simple como el desierto.
d. era creación de Dios.

16. Borges escoge el desierto para representar el segundo laberinto porque:
a. es infinito e inconmensurable.

b. la naturaleza es perfecta.
c. es simple y bello.
d. es inmenso y solitario.

17. Mediante el relato se quiere demostrar que:
a. existen obras humanas perfectas.
b. no existe perfección sino en la obra de Dios.
c. la naturaleza es imperfecta.
d. la arquitectura babilónica era perfecta.

COMPETENCIA PROPOSITIVA

18. Del relato de Borges se puede deducir que:
a. existe superioridad de unos hombres sobre otros.
b. los hombres son imperfectos.
c. no existen seres inferiores.
d. no existe hombre superior a Dios.

19. Cuál de estas posibilidades escogerías para dejar una enseñanza en el rey babilonio:
a. lo conducirías al desierto, pero lo rescatarías dos días después para que el rey babilonio se arrepienta y pida perdón.
b. destruirías a babilonia, excepto el laberinto, para encerrar allí su rey.
c. pedirías que apareciera Dios en el desierto para salvarlo.
d. vengarías su acto con la muerte.

20. De acuerdo con el texto, la afirmación: “la gloria sea con aquel que no muere” se podía sustituir por:
a. la gloria sea con Dios.
b. la gloria sea con el rey araba.
c. la gloria sea con el rey de babilonia.
d. la gloria sea con cristo.

UNEGIT