



Juego de roles: Estrategia didáctica para fortalecer la interpretación textual en estudiantes de básica secundaria.

Zully esperanza acero silva

Universidad de pamplona

Facultad ciencias de educación

Lic. En humanidades y lengua castellana

San José de Cúcuta

2022-2



Formando líderes para la construcción
de un nuevo país en paz

**Juego de roles: estrategia didáctica para fortalecer la interpretación textual en estudiantes
de básica secundaria.**

**Trabajo proyecto de grado como requisito para optar al título de licenciatura en
humanidades y lengua castellana**

Presentador por:

Zully Esperanza Acero Silva

Cod: 1090532707

Asesor:

Jisset Astrid López Agudelo

Universidad de pamplona

Facultad ciencias de la educación

Lic. En humanidades y lengua castellana

San José de Cúcuta

2022-2

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto de mi formación profesional, y por haberme dado mucha salud para lograr mis objetivos, además de su ayuda y bondad infinita.

De igual forma, dedico este trabajo principalmente a mi abuela Blanca Oliva, por haber estado siempre en los momentos más importantes de mi vida y crecimiento, siendo mi gran ejemplo. A mi madre Marta Silva Valderrama, por ser siempre un apoyo incondicional en mi vida, y forjar un buen futuro para mí, porque de no ser por ella, no hubiera llegado hasta aquí. A Laura Acero mi hermana, quien ha sido un apoyo en mi vida junto a mi sobrina, Blanca Sofía Acero, quien se ha transformado en el motor de nuestras vidas y demás familiares que siempre creyeron en mí, que de una u otra forma contribuyeron en mi vida y en mi proceso de formación universitaria.

Agradecimientos

Agradezco principalmente a Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto de mi formación profesional, y por haberme dado mucha salud para lograr mis objetivos, además de su ayuda y bondad infinita. De igual forma, agradezco a mi madre Marta Silva Valderrama, por ser siempre un apoyo incondicional en mi vida, y forjar un buen futuro para mí, porque de no ser por ella, no hubiera llegado hasta aquí y demás familiares que siempre creyeron en mí, que de una u otra forma contribuyeron en mi vida y en mi proceso de formación universitaria.

También doy agradecimientos a quienes fueron mis docentes a mis y compañeros en la universidad de Pamplona, porque cada uno de ellos nos enseñó lo mejor de sí mismo en este hermoso y emblemático recorrido de mi vida estudiantil, y quedan esas gratas experiencias que ayudan a enriquecer este proceso de formación docente. De Igualmente agradezco a mi docente formador, por demostrar su entrega, compromiso y trabajo con el crecimiento del programa, por ser mi tutor de práctica, por guiarnos en este proceso de formación, y su compromiso permanente con la formación de educadores de humanidades y lengua castellana.

A todos, muchas gracias.

Resumen

El presente estudio tiene una finalidad pedagógica, en el cual se implementan estrategias motivacionales como el juego de roles para mejorar y promover hábitos lectores para un mejor desarrollo educativo de los estudiantes del grado octavo, pertenecientes a la institución educativa Colegio Santos Apóstoles, en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje, dando cuenta que la comprensión e interpretación lectora es una gran aliada de los educandos para su vida profesional. En esta muestra se tuvo presente para población los estudiantes del grado 8°01 compuesta por 29 estudiantes, 8°02 compuesta por 32 educandos y 8°03 compuesto por 34 educandos, teniendo presente que sus rangos de edad circulan entre los 13 a 15 años.

La metodología se basó de manera cualitativa con instrumentos como el diagnóstico del área, observación no participantes y entrevistas con grupos focales, es una investigación cualitativa de muestras independientes para comparar y generar cambios significativos en los grupos involucrados, con esta investigación se estableció analizar cuáles son los aspectos motivantes de los estudiantes para ser empleados en la estrategia didáctica.

El método de aprendizaje utilizado en esta es de carácter activo promoviendo mejores condiciones de aprendizaje a través de la didáctica juego de roles, estableciendo una participación activa de los estudiantes siendo esta libre y espontánea, es decir, los estudiantes son los actores principales, se convierten en su propio aprendizaje, esto, a través de un enfoque constructivista, en donde, se asimila el conocimiento a través de una construcción mental, la cual, sería el resultado de la actividad cognoscitiva del sujeto que aprende, en este caso de los educandos.

En cuanto a los resultados en la propuesta se dieron de manera positiva, siendo una herramienta llamativa debido a que a través de esta estrategia los estudiantes juegan papeles

importantes en donde desarrollarán sus habilidades y conocimientos, esta experiencia es de carácter motivacional ya que convierte el proceso de aprendizaje tradicional en una actividad que despierta los intereses y gustos de los estudiantes.

En síntesis, a través de la implementación de este proyecto se pretende desarrollar diversas actividades respecto a la lectura de acuerdo a los factores de interés y habilidades de los educandos de básica secundaria, a fin de visualizar el cumplimiento del proceso investigativo presente, se recuerda la importancia de desarrollar y fortalecer la comprensión e interpretación del lector dentro del aula y sus muchas contribuciones a las dimensiones cognitivas y emocionales.

Abstract

The present study has a pedagogical purpose, in which motivational strategies such as role play are implemented to improve and promote reading habits for a better educational development of students in the eighth grade, belonging to the School Santos Apóstoles, in the different stages of the learning process, realizing that reading comprehension and interpretation is a great ally of students for their professional life. In this sample, students of grade 8°01 composed of 29 students, 8°02 composed of 32 students and 8°03 composed of 34 students were present for the population, bearing in mind that their age ranges circulate between 13 and 15 years.

The methodology was qualitatively based on instruments such as the diagnosis of the area, non-participant observation and interviews with focus groups, it is a qualitative research of independent samples to compare and generate significant changes in the groups involved, with this research it was established to analyze what are the motivating aspects of the students to be used in the didactic strategy.

The learning method used in this is of an active nature promoting better learning conditions through the didactic role play, establishing an active participation of the students being free and spontaneous, that is, the students are the main actors, they become their own learning, this, through a constructivist approach, where knowledge is assimilated through a mental construction, which would be the result of the cognitive activity of the subject

As for the results in the proposal, they were given in a positive way, being a striking tool because through this strategy students play important roles where they will develop their skills and knowledge, this experience is of a motivational nature since it turns the traditional learning process into an activity that awakens the interests and tastes of the students.

In summary, through the implementation of this project it is intended to develop various activities regarding reading according to the factors of interest and skills of secondary school students, in order to visualize the fulfillment of the present research process, it is remembered the importance of developing and strengthening the understanding and interpretation of the reader within the classroom and his many contributions to the cognitive and emotional dimensions.

CONTENIDO

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos	4
Resumen	5
Abstract.....	6
Introducción.....	10
Capítulo I.....	12
1. Problema	12
1.1. Planteamiento del problema.	12
1.2. Formulación de la pregunta de investigación.	15
1.3. Objetivos.....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.	15
1.4. Justificación de la investigación.....	15
1.5. Delimitación.....	17
1.5.1 Teórica.....	17
1.5.2. Espacial.....	17
Capítulo II.....	19
2. Marco de referencia.....	19
2.1. Antecedentes.....	19
2.1.1. Antecedentes internacionales	19
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	21
2.1.3. Antecedentes regionales	23
2.2. Marco conceptual.....	26
2.2.1. Bases teóricas	27
2.3. Marco contextual.	29
2.4. Marco legal	29
2.4.1. Leyes.....	29
Capítulo III.....	31
3. Diseño metodológico	31
3.1. Método y metodología.....	31
3.2. Universo y muestra	33
3.2.1. Población	33
3.2.2. Muestra	33

3.3.	Fuentes y procedimientos para la recolección.	33
3.3.1.	Diario de campo.....	33
3.3.2.	Prueba Diagnóstica.....	34
3.3.3.	DOFA.....	34
3.3.4.	Plan de mejoramiento	34
3.3.5.	Entrevista semiestructurada.....	34
3.4.	Etapas de Investigación	35
3.4.1.	Observación y Diagnóstico.....	35
3.4.2.	Fase de documentación.....	36
3.4.3.	Fase Intervención y observación del participante	36
3.4.4.	Fase análisis de la prueba diagnóstica y plan de acción.....	37
3.4.5.	Aplicación del proyecto.	37
3.4.6.	Fin del proceso de prácticas	37
3.4.7.	Cronograma de actividades	37
Capítulo IV.....		40
4.1	Descripción y análisis de las entrevistas	40
4.2	Resultados y hallazgos	40
4.3.	Triangulación y presentación de categorías y subcategorías.	41
Conclusiones		46
Referencias		48
ANEXOS.....		51

Introducción

La comprensión e interpretación textual siendo muy importante en la vida cotidiana ya que se considera como una herramienta de aprendizaje, se trata de que en este proceso se logre entender el mensaje de los textos, elaborando una visión crítica donde se promueva el razonamiento. Por ende, la interpretación se convierte en un mecanismo, en donde los lectores construyen el significado a través de la interacción con el texto, comprendiendo que el acto de leer es ir más allá de una sencilla descripción de los contenidos que están emergidos en el enunciado, se debe progresar poco a poco, desde la desconstrucción del texto hasta la construcción e interpretación del mismo.

Actualmente en nuestra sociedad el simple hábito de leer esta desprovisto y esto se puede atribuir a múltiples razones, es por esto que se hace importante mencionar la interpretación textual como un pilar esencial para conocer otras formas de como vemos el mundo, porque se puede adquirir nuevos conocimientos a través de una lectura interpretativa, que se relaciona con los demás ampliando nuestros horizontes y de alguna manera desarrollando mejores oportunidades vida. Sin embargo, para poder reformar esto se es necesario fomentar desde el aula habilidades que les permitan a los educandos interpretar los diferentes mensajes que continuamente reciben de los textos y no solo en ellos, sino, en distintas situaciones que se presentan en la vida cotidiana, es decir que logren realizar una correcta comprensión e interpretación textual en cualquier ámbito ya sea de carácter educativo, social o cultural.

En este sentido, el interés que se ha generado en esta propuesta está enfocado en el de comprensión e interpretación textual. En primer lugar, este estudio se basa en una institución oficial ubicada en la ciudad de Cúcuta, donde, se presenta una búsqueda de estrategias que posibiliten un mejoramiento en los procesos interpretativos de los estudiantes.

Esta propuesta, comprende diversos enfoques y aproximaciones que tienen como objetivo sensibilizar al investigador sobre el tema de una forma holística que refleje cómo el individuo objeto de estudio percibe la realidad, acercándola desde la experiencia del individuo objeto de estudio a través de la interpretación de distintas situaciones y textos que se establecerán en cada encuentro.

En síntesis, a través de la implementación de este proyecto se pretende desarrollar diversas actividades respecto a la lectura de acuerdo a los factores de interés y habilidades de los educandos de básica secundaria, en donde se empleará la dinámica de los juegos de roles, como medio de estimulación de la lectura que potencie la comprensión lectora. Es en ese momento, utilizando estas nuevas herramientas, que cambiamos la educación en el buen sentido y hacemos que los estudiantes se vuelvan partícipes de la construcción de nuevos conocimientos, en lugar de hacer de ella una existencia repetitiva y rutinaria, al contrario, podrás analizar y procesar la información de una manera mucho más divertida y convertirla en acción como mejor te parezca.

Capítulo I

1. Problema

1.1. Planteamiento del problema.

La interpretación es el mecanismo por el cual los lectores dan sentido a su interacción con un texto. Sabiendo que cualquier lectura va más allá de una simple descripción de los contenidos que están emergidos en el enunciado, se debe progresar poco a poco, desde la desconstrucción del texto hasta la construcción e interpretación del mismo.

De acuerdo con Díaz Barriga (2002), durante el proceso de la comprensión el lector utiliza todos sus recursos cognitivos requeridos tales como habilidades psicolingüísticas, esquemas, habilidades y estrategias para reconstruir una representación que corresponda a los significados expuestos por el autor del texto además hace uso de los marcadores textuales y de formato que halla en el discurso. (Citado en Montes-Salas, Ana María; Rangel-Bórquez, Yadira; Reyes-Angulo, José Antonio, 2014, p. 268)

Por ende, de esto entendemos que el texto está sujeto al lector, quien debe ampliarlo con su propia comprensión para adentrarse en lo que el autor nos quiere revelar, cuál es el sentido correcto de la interpretación del texto.

En vista de la importancia de desarrollar y medir la comprensión lectora, los países decidieron unir fuerzas y junto con la Organización para la cooperación y el desarrollo económico (OCDE), decidieron crear en el año 2000 el programa para la evaluación internacional de alumnos (PISA), el cual se encarga de evaluar en determinado periodo el desarrollo de los educandos de acuerdo a sus habilidades y conocimientos. Colombia, se vincula a este programa en el año 2006, encargando al ICFES (Institución Colombiana para la

Evaluación de la Educación) como ente encargado de realizar las pruebas para medir los conocimientos y habilidades anualmente.

"Los estudiantes de Colombia obtuvieron un rendimiento menor que la media de la OCDE en lectura, matemáticas y ciencias, y su rendimiento fue más cercano al de los estudiantes de Albania, México, la República de Macedonia del Norte y Qatar", concluyó un resumen de la OCDE sobre los resultados del país. Así mismo, respecto a su rendimiento en 2015, Colombia mejoró en 2018 su puntaje en matemáticas, pero desmejoró en lectura.

De manera que, el presente estudio tiene un propósito pedagógico en el que se implementan estrategias motivacionales como el juego de roles para mejorar y promover hábitos lectores para un mejor desarrollo profesional de los estudiantes en las distintas etapas del proceso de aprendizaje.

El presente trabajo está desarrollado dentro de la Institución Educativa Colegio Santos Apóstoles, ubicado en la ciudad de Cúcuta, esta institución consta de tres sedes en el barrio chapinero. En su sede principal, como lo mencionaba anteriormente mi práctica docente, fue asignada en grados octavos (801, 802 y 803) y decimos (1001 y 1002), donde se aplicó una prueba diagnóstica, con la cual se buscó valorar el nivel de desarrollo de los estudiantes en relación a los ejes de producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y ética de la comunicación. Por ende, esta prueba se compuso de veinte preguntas, cuatro de ellas por cada eje evaluado que fueron aplicadas, con el fin de identificar los diferentes niveles de desempeño que tiene los estudiantes en cada grado y de esta manera poder establecer una aproximación pertinente sobre la intervención docente. En este caso particular se destacó en los estudiantes del curso 801, la falta de producción textual motivada por la falta de

interpretación y en algunos casos la carencia de un hábito lector, lográndose evidenciar gracias a la prueba.

Así mismo, mediante diversas investigaciones realizadas tanto a nivel internacional como nacional se ha podido observar varios aportes significativos respecto a la aplicación del juego de roles como estrategia de enseñanza. Al respecto manifiesta, Carrera Coronel, Cárdenas Cordero (2021), en Ecuador, aplicaron una estrategia didáctica apoyada en los juegos de roles, en donde, explica que tiene como propósito mejorar y promover hábitos lectores para un mejor desarrollo profesional de los estudiantes en las diversas etapas del proceso educativo, entendiendo que la práctica lectora es un buen aliado para desarrollar habilidades en diversos campos del conocimiento de niños.

Además, para fomentar la comprensión lectora a través del desarrollo de estrategias didácticas basadas en la leyenda, Chaparro, Carrillo Salinas y Pabón Mogollón (2022), implementar el juego de roles, con el objetivo de identificar brechas en la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de instituciones públicas de Floridablanca, a través del diseño y elaboración de juegos cognitivos para despejar dudas y revisar el nivel de comprensión alcanzado. Por otra parte, a nivel nacional, con la intención de desarrollar el pensamiento crítico y las competencias de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego IED ubicado en la ciudad de Bogotá, Roa Montañez (2019) aplicó una estrategia didáctica apoyada en los juegos de roles que permita el desarrollo de las competencias mencionadas, para el fortalecimiento del pensamiento crítico en los educandos.

En síntesis, estas investigaciones recalcan que el juego de roles como estrategia de enseñanza aporta de forma significativa en el proceso educativo, puesto que esta metodología contribuye a desarrollar pensamientos activos, creativos, y críticos en el estudiante.

1.2. Formulación de la pregunta de investigación.

¿Cómo se puede fortalecer e incentivar la interpretación textual en estudiantes de básica secundaria de la Institución Educativa Colegio Santos Apóstoles?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general.

Implementar el juego de roles para el afianzamiento de la interpretación textual en estudiantes de básica secundaria.

1.3.2. Objetivos específicos.

Analizar cuáles son los aspectos motivantes de los estudiantes para ser empleados en la estrategia didáctica.

Diseñar estrategias pedagógicas que involucren el uso del juego de roles para fortalecer los procesos de comprensión lectora en los jóvenes

Aplicar la estrategia establecida que promueva el desarrollo de la capacidad de comprender a partir de lo contextualizado.

Evaluar el nivel de interpretación textual alcanzado después de la implementación de la estrategia didáctica.

1.4. Justificación de la investigación

La comprensión lectora, es de gran importancia dado que es una herramienta de aprendizaje, reflejada en la vida cotidiana. De acuerdo con la OCDE, “se entiende por competencia lectora la capacidad de un individuo para comprender, utilizar y reflexionar sobre

textos escritos, con el propósito de alcanzar sus objetivos personales, desarrollar sus conocimientos y sus capacidades, y participar en la sociedad” (OCDE, 2015, p.7)

Al llevar a cabo esta tarea, el objetivo es comprender mejor la existencia del texto, para poder analizar los aspectos más pequeños con el riesgo de conocer las consecuencias. Por ende, hay aspectos importantes de nuestra vida con un ojo crítico, por ende, el hábito de la lectura está faltando en nuestra sociedad actual, y es importante saber que es un pilar esencial para entender otras formas de ver el mundo.

Al leer, las personas adquieren nuevos conocimientos sobre los demás y amplían sus horizontes, creando mejores oportunidades de vida para nuestros estudiantes. Según, Benavides & Tovar, “los procesos de aprendizaje se generan en la medida que el estudiante comprenda la realidad en la cual lleva a cabo sus interacciones, poniendo en práctica no solo lo aprendido en la escuela sino en los diferentes contextos” (Benavides, & Tovar, 2017). Por lo tanto, para lograr este objetivo, es necesario desarrollar las habilidades de los estudiantes para que puedan descifrar las diversas informaciones que reciben constantemente en los libros, en los paseos, en la ciudad y en innumerables situaciones cotidianas, es decir que logren realizar una correcta comprensión e interpretación textual.

Por consiguiente, a través de la implementación de este proyecto, el cual, tiene como fin llevar a cabo una serie de actividades de lectura de acuerdo con los intereses y habilidades de los estudiantes de octavo grado empleando juegos de rol como un medio para estimular la lectura en donde se ayude a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora. Por ello, Parra, menciona, “la estrategia de roles se convierte en una posibilidad para dinamizar los procesos pedagógicos en el aula, propiciando a la disciplina y a la generación de conocimientos mediante las oportunidades que brinda su aplicación en el contexto escolar” (Parra, 2014). Estipulando, el juego de rol como

herramienta de aprendizaje que contribuye a la formación de los estudiantes del grado octavo de la institución educativa Colegio Santos Apóstoles.

1.5. Delimitación

1.5.1 Teórica

Este trabajo se enfoca en la comprensión e interpretación para desarrollar hábitos de lectura en los estudiantes, a través de estrategias como lo es el juego de roles, que en este espacio se concibe la comprensión lectora como un canal que nos brinda una perspectiva más amplia sobre un texto que requiere no solo comprensión sino también análisis.

En este sentido los postulados de Freire, definen que la lectura exige “que el lector se comprometa con el texto, en una actitud capaz de desentrañar significados, verdades escondidas, intencionalidades y propósitos, para lo cual es necesario el pensamiento crítico que le permita llegar a lo más profundo” (Freire, 2004, p. 14).

Por ende, se visualiza la importancia de la inmersión del lector en el texto, pues en este punto es fundamental analizar qué somos capaces de hacer con esta herramienta; porque no solo somos capaces de leer sin interpretación, sino que ambas actividades implican desarrollar la capacidad de análisis crítico de los educandos.

1.5.2. Espacial

Este proyecto está orientado a los estudiantes del Curso 801 de la Institución Educativa Colegio Santos Apóstoles, este curso se compone por 29 estudiantes, considerándose un grupo variado en donde se puede evidenciar el compañerismo y la actitud por aprender a través de las cuestiones que surgen, en el cual, la mayoría de ellos han revelado una falta de comprensión

lectora debido a la falta de interpretación textual, por ende, surge la necesidad de trabajar la comprensión lectora a través de los juegos de roles con la finalidad de formar lectores que logren comprender lo que leen y utilicen la información leída, con el fin de resolver problemas que se les presente en la vida diaria.

1.5.3. Temporal

Los datos tomados para la ejecución de este trabajo de investigación propuesto se tomarán en el tercer trimestre de 2022., considerando únicamente el eje de comprensión e interpretación textual, el cual será desarrollado a través de la técnica didáctica del Juego de rol en un lapso de 11 semanas de inmersión directa con los educandos del grado octavo 02.

Capítulo II

2. Marco de referencia

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

A nivel internacional, con el fin de desarrollar la comprensión lectora para un mejor desarrollo académico en los estudiantes de grado séptimo perteneciente a la Escuela de Educación Básica Luis Roberto Chacón ubicada en Ecuador, Carrera Coronel, Cárdenas Cordero (2021) aplicaron una estrategia didáctica apoyada en los juegos de roles que tiene como propósito mejorar y promover hábitos lectores para un mejor desarrollo profesional de los estudiantes en las diversas etapas del proceso educativo, entendiendo que la práctica lectora es un buen aliado para desarrollar habilidades en diversos campos del conocimiento de niños, jóvenes y adultos. Llevaron a cabo una investigación tipo explicativa con diseño no experimental, generándose cálculo de medias para comparar los cambios significativos en los grupos involucrados, se desarrolló a través de una metodología activa de enseñanza que tenía como único fin establecer las mejores condiciones de aprendizaje en estos estudiantes, para ello se utilizó una tabla de observación, la cual se aplicó al mismo grupo de estudiantes dos veces, la primera se desarrolló en un salón de clases tradicional, y la segunda, utilizando el método de juego de roles activo, la tabla estuvo conformada por 13 variables, fue validado mediante Delphi y métodos numéricos, y finalmente se realizó el análisis estadístico del estudio. Entre sus hallazgos destaca que con el uso de la estrategia didáctica hubo avances significativos en el fortalecimiento de la competencia comunicativa, logrando despertar interés y motivación de los estudiantes. Concluyeron que esta estrategia de enseñanza proporcionó un mejor ambiente de

aprendizaje porque el juego de roles fue más importante y la participación de los estudiantes fue libre y espontánea, es decir, los estudiantes se convirtieron en los actores principales de su propio aprendizaje. Esto es lo opuesto a la forma tradicional de aprender. Entonces, aplicando un enfoque activo, cambiamos la educación en el buen sentido y llevamos a que el estudiante se convierta en partícipe de la construcción de nuevos conocimientos, no convirtiéndolo en un aprendiz repetitivo y consciente, sino capaz de procesar información, análisis y procesamiento en su vida académica.

Por otro lado, con la intención de promover competencias de comunicación e integración de equipos de trabajos, en el corporativo de una institución bancaria en México, Reyes Vega (2020) se utilizó la técnica de aprendizaje role-play, que se basa en la premisa del aprendizaje experiencial y el aprendizaje basado en juegos. Se utilizaron herramientas metodológicas cualitativas para documentar el impacto de la intervención, a saber: un inventario de habilidades utilizadas durante la sesión, una nube de palabras que representa las experiencias de los participantes a su vez al entrevistar a RH y a los participantes, y un cuestionario sobre la eficacia del equipo. El procesamiento de los resultados refleja que el enfoque narrativo logra el objetivo de mejorar la comunicación y el trabajo en equipo a través de una narrativa interactiva diseñada para tal fin. Por lo tanto, la experiencia de aprendizaje importante se entrega de manera consistente, creando un cambio de paradigma a nivel de actitud, utilizando diferentes herramientas de aprendizaje, por ejemplo, en este caso particular, juegos de roles utilizados para comunicar el contenido ofrecido, y, además, brindando herramientas para Integración de equipos, comunicación y comunicación necesaria para un óptimo desarrollo en diferentes áreas de la vida cotidiana.

Y por último, para fomentar la adquisición de competencias en un curso académico, en una asignatura de introducción al derecho, Zumaquero Gil (2018), con el cual, se pretende llegar a una experiencia llevada a cabo a través de la técnica del juego de rol, para un mejor desenvolvimiento académico de los educandos en las distintas etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje, el objetivo es aumentar la motivación de los alumnos y animarles a aprender una de las competencias evaluadas obligatoriamente que aparecen en las guías de las asignaturas. Llevaron a cabo una investigación basada en experiencias diseñadas a través de un modelo de aprendizaje de sesión práctica utilizando herramientas de juego de roles esta funciona a través de un enfoque de curso práctico tradicional en el que se pide a los estudiantes que resuelvan casos fuera del aula para luego hacer correcciones en el aula, por lo que está diseñado para fomentar el debate ya que los propios estudiantes ofrecen diferentes soluciones a los casos y los profesores están involucrados en el proceso educativo. Concluyeron que esta estrategia de enseñanza proporcionó mejores condiciones de aprendizaje porque los estudiantes realizaron un trabajo real utilizando esta técnica de juego de roles, enfatizando que el uso de esta técnica aumentó la motivación de los estudiantes e hizo que el aprendizaje fuera más efectivo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

A nivel nacional, con la intención de desarrollar el pensamiento crítico y las competencias de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego IED ubicado en la ciudad de Bogotá, Roa Montañez (2019) aplicó una estrategia didáctica apoyada en los juegos de roles que permita el desarrollo de las competencias mencionadas, para el fortalecimiento del pensamiento crítico en los educandos. Llevaron a cabo una investigación con enfoque cualitativo, de tipo descriptiva evaluativa, en la que seleccionaron cinco estudiantes, eligieron tres subcategorías, a saber, lingüística, sociolingüística y pragmática,

y de base usaron la categoría de la ramificación. Identificaron el nivel de competencia comunicativa de los estudiantes con las subcategorías y dimensiones del Marco Común Europeo cuyos resultados les permitieron plantear la estrategia didáctica, que consistió en cuatro sesiones en las que emplearon las dinámicas, mecánicas y componentes del juego, que son elementos de gamificación. Finalmente, usaron la herramienta activa juego de roles. Entre los resultados, destaca que a través del uso de estrategias didácticas se ha avanzado significativamente en el fortalecimiento de la competencia comunicativa, especialmente en la habilidad de hablar y escuchar, así como en fortalecer el interés y la motivación de los estudiantes en el inglés como lengua extranjera. Concluyeron que con estas estrategias didácticas mejoraron el proceso de enseñanza y aprendizaje de la competencia comunicativa del inglés, lo que ayudó a fortalecer la lingüística, la sociolingüística y la pragmática.

Otra perspectiva, con la intención de fortalecer la comprensión lectora, en estudiantes del grado primero de la Institución Educativa El Cairo, municipio Valle del Guamuéz, departamento del Putumayo, Colombia, Muñoz, Y. M., Rodríguez, S. M. & Román, M. A. (2022). Se plantea una propuesta inédita denominada “Juguemos a leer entre alegría y diversión” dirigida primordialmente a diseñar estrategias didácticas basadas en el juego para fortalecer la comprensión lectora, la cual incluye, los objetivos específicos y la justificación fundamentada en la importancia de la lectura comprensiva y del juego como estrategia didáctica. Emplearon un diseño metodológico con enfoque investigativo cualitativo y el método de investigación acción, cuyos resultados les permitieron plantear la estrategia didáctica. Concluyeron que para innovar las prácticas educativas se requiere del diseño y la implementación de estrategias didácticas y pedagógicas acordes con el contexto, la edad y las necesidades tanto individuales como colectivas de los estudiantes, de esta manera se pueden lograr aprendizajes verdaderamente

significativos que permitan desarrollar habilidades y talentos que conduzcan a construir un pensamiento crítico y reflexivo en toda situación de vida, más aún si estos aspectos se integran y plasman en secuencias didácticas claras y concretas durante la práctica docente.

Por otro lado, con la intención de desarrollar un aprendizaje basado en la construcción de una convivencia participativa, en niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá-Colombia, Olivares Chamorro (2020) diseñó e implementó una propuesta pedagógica y didáctica basada en el juego de roles para el desarrollo de las competencias mencionadas. Realizaron una investigación participativa gracias a un método de investigación que involucró a los participantes directamente en la solución del problema en cuestión. De esta forma, surge la necesidad de analizar las variables que pueden surgir en una situación problema y las posibles soluciones, ya que en la investigación participativa el investigador puede encontrar en el estudio de caso una herramienta para esclarecer supuestos o posibles causas y efectos.

Finalmente, usaron la herramienta juegos de roles y entre sus hallazgos, se destaca que, a través del uso de estrategias de aprendizaje, pueden recomendar su implementación como un medio para empoderar a los niños y niñas, enfocándose lo más posible en las ocupaciones más relevantes de su elección. Construir una sociedad participativa y más constructiva desde la infancia ayuda a fortalecer la lingüística, la sociolingüística y la pragmática.

2.1.3. Antecedentes regionales

A nivel regional, con el fin de dar a conocer las bases teóricas y metodológicas para el empleo de los juegos de rol en los procesos virtuales de lectura y escritura. Luna M, Conde A, Rincón A. (2021) diseñaron una propuesta metodológica apoyada en los juegos de roles como

aquella herramienta clave y esencial para desarrollar procesos de lectura y escritura en la virtualidad, que propicien el aprendizaje óptimo de los estudiantes. Llevaron a cabo una investigación con enfoque cualitativo, debido a la naturaleza no lineal e interpretativa del problema de investigación, ya que se guían en que los estudios cualitativos se enfocan en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto, con el cual, tienen como fin establecer las mejores condiciones de aprendizaje en estos estudiantes, para lo que se utilizó las bases teóricas y metodológicas para el diseño de una propuesta didáctica, basada en los juegos de rol, que garantice los procesos de lectura y escritura en el aula virtual. Finalizando se establece que esta estrategia de enseñanza aporta mejores condiciones de aprendizaje, debido a que la virtualidad, los juegos de rol narrativo y los procesos de lectura y escritura que comparten, según ellos, una mirada funcional y pragmática, dentro del fundamento lingüístico. Los encuentros virtuales se dan por y gracias a la competencia comunicativa de los interlocutores; un juego de rol narrativo consiste, en esencia, en la creación de mundos y personajes a partir de la narración, con miras a interpretarse a través de la lectura y la escritura.

Por otra parte, para fomentar la comprensión lectora a través del desarrollo de estrategias didácticas basadas en la leyenda, Chaparro, Carrillo Salinas y Pabón Mogollón (2022), con el objetivo de identificar brechas en la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de instituciones públicas de Floridablanca, a través del diseño y elaboración de juegos cognitivos (razonamiento, paráfrasis, juego de roles, representación visual) para despejar dudas y revisar el nivel de comprensión alcanzado. El tipo de estudio utilizado en esta investigación es cualitativo, su propósito es promover la comprensión lectora de los estudiantes, resulta de la conciencia del interés por la motivación del conocimiento y la estimulación constante de la creatividad; por lo

tanto, los juegos son ampliamente utilizados como principio de aprendizaje. El propósito de la investigación, con enfoque cualitativo, es promover el mejoramiento de la competencia lectora entre los niños del tercer grado de las instituciones educativas, ya que resulta de un interés motivado por el conocimiento, estimulando constantemente la creatividad, a partir del principio del juego. En conclusión, se puede estipular que es necesario planificar su curso de manera más significativa, utilizando diversos recursos que generen interés en el estudiante.

Y, por último, para la enseñanza y el aprendizaje de la Geografía a partir del diseño y creación de juegos de rol, Liz Montealegre (2018), con el cual, se pretende llegar a una experiencia llevada a cabo a través de la técnica del juego de rol, utilizando un enfoque para diseñar y construir un rol que busca fortalecer habilidades relacionadas con la identificación y análisis de las interacciones establecidas dentro del aula. Se ha realizado una investigación cualitativa con un enfoque en la investigación educativa donde se utilizó un método que tiene como objetivo analizar y reflexionar sobre el concepto de territorio y su relación con la enseñanza de los estudios sociales. La propuesta utiliza el enfoque pedagógico determinado para el desarrollo del proyecto, el cual se basa en el enfoque propuesto por la Enseñanza para la Comprensión (EpC) en el desarrollo del proceso pedagógico se brinda a los estudiantes herramientas para promover la comprensión, realizando una configuración de contenidos y nuevas formas de reflexión, entendiendo la comprensión como un proceso en el que un individuo puede pensar y actuar de forma flexible en función de sus conocimientos, es decir, puede ir más allá del aprendizaje no reflexivo y de la actividad rutinaria. Se concluye que esta estrategia de enseñanza aporta mejores condiciones de aprendizaje, ya que, a través de esta técnica de los juegos de rol, se realiza un trabajo práctico con los educandos.

2.2. Marco conceptual

Juego de roles: El juego de roles es una técnica grupal muy utilizada en el entrenamiento, cuyo objetivo principal es entrenar habilidades sociales, de interpretación y de comunicación.

Interpretación textual: Simplemente acepta lo que está en el texto como si hubiera sido leído y entendido. Es darle plena autoridad a lo que dicen las escrituras.

Comprensión textual: Es la capacidad de comprender lo que se lee, tanto refiriéndose al significado de las palabras que componen el texto, y el sentido dentro y fuera del argumento total. Al respecto Isabel Solé (1999, Pág. 37) nos dice: Leer es comprender y comprender, es ante todo un proceso de construcción de significados acerca del texto que pretendemos comprender”.

Rol: Es un término sociológico que se refiere a patrones de comportamiento que la sociedad impone y espera de los individuos en situaciones específicas. Estos tienen la función de representar quiénes somos.

La lectura: Es el proceso por el cual un individuo aprende acerca de cierta información a través del lenguaje visual o escrito. El lector encuentra ciertas palabras, números o símbolos, los convierte en información en su mente, los decodifica y aprende.

Hábito lector: El hábito consiste en la repetición frecuente del acto de leer y el conjunto de destrezas y habilidades implicadas en este acto, adquiridas mediante la repetición y el dominio gradual de sus mecanismos, y cuyo deber se fundamenta en la voluntad.

Salazar (2006) define el hábito de lectura como un comportamiento estructurado intencional que hace que la persona lea frecuentemente por motivación personal, lo cual le crea satisfacción, sensación de logro, placer y entretenimiento.

2.2.1. Bases teóricas

En esta investigación se tomarán dos teorías que soportan el desarrollo que promueve la comprensión textual, en el ámbito académico, donde es importante que los educandos la adquieran para lograr una perspectiva más amplia de los textos y un sentido crítico que aporte de manera significativa en el proceso de aprendizaje. La primera teoría empleada que sustenta la comprensión textual pertenece a Vygotsky, con el cual desde el entendimiento de las palabras se logra que los estudiantes conozcan e indaguen con el propósito de ir más allá del simple acto de leer.

Según los planteamientos Vigotskianos, la comprensión de las palabras, es decir, reconocer que quiere decir y a que está ligado, abre horizontes de conocimiento hacia una nueva perspectiva de los hechos que emergen de la realidad, por lo cual el niño puede hacer parte activa de la interacción, construcción y transformación de los hechos que lo atañen. (Citado en Noreña, C. & de Castro, 2013, p. 11)

La interpretación puede así entenderse como una actividad de investigación basada en la capacidad de comprender lo que se lee, tanto en lo que se refiere al significado de las palabras que componen el texto, como a los significados internos y externos, en el área de humanidades y lengua castellana esta acción toma un gran valor ya que con la lectura de textos y su comprensión los contenidos temáticos son de mejor aceptación en los educandos generando un aprendizaje con mayor impacto significativo.

Comprender lo que se lee es una práctica que debe instruirse mediante textos bien producidos según el contexto en el cual se desarrollan las lecturas, por ende, es importante enfatizar la necesidad de usar estrategias de instrucción para lograr la comprensión lectora en el salón de clases donde los maestros necesitan fomentar el interés de los estudiantes en la lectura y desarrollar estrategias de lectura apropiadas. En este caso, se emplea una técnica didáctica denominada Juego de roles, con la cual se pretende que el estudiante simule distintos roles, ya sean de situaciones cotidianas o distintos textos leídos, con lo cuales se busca que desarrollen distintas habilidades, como, lectura fluida, creatividad, discusión, desarrollándose de manera interpretativa y narrativa; transformándose en una forma divertida de aprender.

De esta manera: El Juego de roles (role-playing en inglés) consiste en dramatizar mediante el diálogo y la interpretación de una situación que represente un conflicto con alcance moral. Es decir, el problema que se proponga debe ser «abierto», para poder dar lugar a posibles interpretaciones y soluciones (Martín, 1992 s.p.).

En el área de lengua castellana el uso de juego de roles, se transforma en una excelente estrategia que genera que los estudiantes se interesen por leer y que a partir de interpretar los textos con sus compañeros se obtenga un aprendizaje más representativo.

En general los docentes deben motivar a sus estudiantes a realizar lecturas y desde ellas comprender lo que se lee, ya que en la actualidad son muchos los jóvenes dentro de las aulas de clases que no comprende lo que leen y en el peor del caso no saben para que leen, es por ello que en esta propuesta se trae a acotación este tipo de herramienta, la cual, genera en ellos esos conocimientos significativos y una motivación al momento de leer e interpretar.

2.3. Marco contextual.

Este proyecto investigativo se lleva a cabo en la Institución Educativa Santos Apóstoles, fundado por el Pbro. Jaime Montagut Vega con Acto Legislativo N° 0229 del 10 de marzo de 1994, es un establecimiento educativo de carácter público. Se encuentra ubicada en la Avenida 6 N° 6-54 del barrio Chapinero, teléfono 5816026, 5814176. RESOLUCION No 1077 del 23 de mayo de 2014 por medio del cual se modifica la Resolución No 000500 del 22 de agosto de 2006, por la cual se concede autorización oficial a un establecimiento educativo.

La Institución cuenta con una planta física acorde con el servicio educativo que ofrece el cual le permite atender en forma eficiente a todos los alumnos que requieren su servicio y está conformada por las siguientes sedes; El rosal, Sede Kennedy 47, Sede Chapinero N.09, Sede José Celestino Mutis 31 y su sede principal Santos Apóstoles.

En su sede principal, se encuentra los grados de básica secundaria y básica media, esta es una planta física acorde con el servicio educativo que ofrece y que le permite atender en forma eficiente a todos los alumnos que requieren su servicio ya que se compone con una infraestructura de dos pisos donde se puede encontrar una sala de audiovisuales, sala de profesores, cafetería, secretaria y aulas óptimas para desarrollar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje positivo.

2.4. Marco legal

2.4.1. Leyes

En el marco legal, se tuvo en cuenta los lineamientos curriculares estos contienen cinco ejes los cuales están referidos en su orden: a los procesos de construcción de sistemas de

significación, al proceso de interpretación y producción de textos, a los procesos de construcción de sistemas de significación, a los procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje.

Concibiendo los lineamientos como las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el Ministerio de Educación Nacional con el apoyo de la comunidad académica educativa para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación en su artículo 23 (Congreso de la república de Colombia, 2014).

En ese sentido, se puede decir que los Lineamientos de Contenidos de Estudio son normas pedagógicas, epistemológicas y curriculares definidas por el Ministerio de Educación (MEN) con el auspicio de toda la Asociación Académica, las cuales son distribuidas entre docentes con sentido crítico en la formación pedagógica.

Capítulo III

3. Diseño metodológico

3.1. Método y metodología

En esta propuesta se utilizó la investigación cualitativa; desarrollando instrumentos como el diagnóstico, observación y entrevistas, que fueron aplicados en estos educandos. Según Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Comprendiendo este enfoque cualitativo para lograr los objetivos planteados en este trabajo, el cual, incluye diversos enfoques que intentan ayudar al investigador a reconocer al sujeto de manera holística y percibir cómo percibe la realidad del objeto de estudio, acercándose a ella desde la experiencia personal.

Este proyecto adopta un paradigma de carácter constructivista, este en respuesta a la problemática establecida, referente a la interpretación textual. El educando a través de este paradigma construye el conocimiento a partir de sus experiencias, estructuras mentales y creencias, dejando a un lado una realidad objetiva única establecida, al contrario, establece una perspectiva subjetiva desarrollada a través de la técnica juego de roles, donde el educando asumirá un rol y lo reflejará desde sus experiencias. Según, Wilson “Un ambiente de aprendizaje constructivista es el lugar en donde los participantes manejan recursos de información, materiales impresos y visuales; y herramientas tales como, programas de procesamiento, correo electrónico, instrumentos de búsqueda, etc. que permiten la construcción de soluciones significativas a diversos problemas”. (Wilson, 1996, p. 3).

Entonces, vemos que el paradigma constructivista asimila el conocimiento a través de una construcción mental, la cual, sería el resultado de la actividad cognoscitiva del sujeto que aprende, en este caso de los educandos. Por ende, se concibe el conocimiento como una construcción propia, que surge de las comprensiones logradas a partir de los fenómenos que se quieren conocer, en este caso fortalecer la interpretación textual a través del rol.

Conociendo este paradigma, se acoge un enfoque basado en un aprendizaje significativo, donde los estudiantes realizan las actividades de acuerdo a los conocimientos y sus experiencias para obtener nuevos conocimientos. En esta secuencia, los estudiantes reconocerán el juego de roles y sus beneficios en la comprensión textual, además, las interpretaciones textuales que realizarán serán en base a dicha temática, de esta manera realizarán un aprendizaje significativo.

En relación, la metodología se basó de manera cualitativa con instrumentos como el diagnóstico del área, observación no participantes y entrevistas con grupos focales, con esta investigación se pretende analizar cuáles son los aspectos motivantes de los estudiantes para ser empleados en la estrategia didáctica. Posteriormente, se examinó el juego de roles como herramienta pedagógica que involucre los intereses de los estudiantes y finalmente se aplicó la metodología activa Juego de Roles, la ficha constó de seis unidades, en donde se evalúa la contribución del juego de roles en la formación integral de los estudiantes de la siguiente manera; esta metodología empleada a través de los juegos de roles aporta mayor significancia, así como también la participación de los estudiantes es de forma libre, espontánea, es decir los alumnos se vuelven los principales actores de su propio aprendizaje y de esta manera logran una mejor comprensión e interpretación textual.

3.2. Universo y muestra

3.2.1. Población

La investigación se desarrolló en la Institución educativa, colegio Santos Apóstoles ubicada en la ciudad de Cúcuta, barrio chapinero, en estudiantes de grado octavo, para lo cual, la población objeto fue el grado octavo y sus respectivos cursos, (8°01, 8°02 y 8°03). Los estudiantes comprenden las edades entre 13 a 15 años, todos siendo un grupo mixto. Este proyecto se centró en trabajar el juego de roles, como estrategia para fortalecer la interpretación textual.

3.2.2. Muestra

En esta muestra se tuvo presente para población los estudiantes del grado 8°01 compuesta por 29 estudiantes, 8°02 compuesta por 32 educandos y 8°03 compuesto por 34 educandos. Teniendo presente que sus rangos de edad circulan entre los 13 a 15 años.

3.3. Fuentes y procedimientos para la recolección.

3.3.1. Diario de campo

Los diarios de campo son una herramienta de aprendizaje que además de promover la reflexión, puede proporcionar a los estudiantes una comprensión fundamental del diseño de información, visibilizar los procesos de trabajo y pensamiento en el proceso de diseño que siguen los estudiantes y registrar las emociones que interfieren en su práctica. Según Bonilla y Rodríguez, el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo. (Bonilla, 1992, s.p)

3.3.2. Prueba Diagnóstica

La prueba diagnóstica es aquella que permite obtener información y la que se hace al principio de una práctica pedagógica, en esta se representa el conocimiento que permite discernir y distinguir sobre el aprendizaje obtenido en el momento de la aplicación. En este caso, el carácter diagnóstico de la evaluación admite analizar, distinguir y discernir entre lo que es capaz de hacer el estudiante y lo que no es capaz de hacer. Según Brenes (2006:27), la evaluación diagnóstica “es el conjunto de técnicas y procedimientos evaluativos que se aplican antes y durante el desarrollo del proceso de instrucción.”

3.3.3. DOFA

La herramienta estratégica DOFA, basada en el análisis interno (fortalezas y debilidades) y externo (oportunidades y amenazas) de una organización, permite evaluar los programas educativos. En este caso se empleó para visualizar las variables de una comunidad académica, enfocada en ofrecer a los estudiantes un conocimiento amplio y sólido, con una gran capacidad para el ejercicio profesional, así como para entender y afrontar retos.

3.3.4. Plan de mejoramiento

El Plan de Mejoramiento Educativo es una herramienta que sitúa a los establecimientos en una lógica de trabajo que apunta al mejoramiento continuo de los aprendizajes de todos los estudiantes. En el contexto educativo, un plan de mejora es un instrumento que implica una planificación orientada al aumento de la calidad de los procesos y de los resultados de los centros (López y Ruiz, 2004).

3.3.5. Entrevista semiestructurada

Esta entrevista recolecta datos de los entrevistados a través de un conjunto de preguntas

de carácter abierto. Para saturar los datos, es decir, para recolectar información suficiente para entender el área de interés, en este caso basados en el eje de comprensión e interpretación textual, este tipo de entrevista requiere una muestra relativamente moderada de participantes, en este caso se aplicó a diez educandos.

Ahora bien, según María J. Mayan en Una introducción a los métodos cualitativos, la entrevista cualitativa abarca desde una aproximación no estructurada a una semiestructurada. “La entrevista semiestructurada se usa cuando el investigador sabe algo acerca del área de interés, por ejemplo, desde la revisión de la literatura, pero no lo suficiente como para responder las preguntas que se ha formulado”. (María J. Mayan, 2001 s, p.).

3.4. Etapas de Investigación

3.4.1. Observación y Diagnóstico

En la primera instancia de la investigación, se observó a nivel general el comportamiento de los educandos en la institución educativa, los grados a observar fueron octavo y decimo, donde se realizó un primer acercamiento respetivo al área de lengua castellana.

Como segunda instancia, se diseña una prueba diagnóstica enfocada en los ejes de producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y ética de la comunicación. Este consta de veinte preguntas enfocadas en cada eje mencionado y su respectivo subproceso, que tiene como objetivo identificar posibles alternativas que logren resolver el porqué de una particularidad y ayuden a solucionar dichas dificultades presentes en los estudiantes del grado decimo y octavo de la institución educativa colegio Santos Apóstoles. Al obtener los resultados de la prueba se hizo una relación de acuerdo a las fortalezas y debilidades de los educandos las cuales fueron elaborados en una tabla DOFA, seguidamente

para hallar una solución a la problemática visualizada se elaboró una propuesta pedagógica.

[ANEXO 1.pdf](#)

3.4.2. Fase de documentación

Esta consiste en toda la información observada durante el proceso de inmersión dentro del aula, la cual tiene como fin recaudar datos que nos contribuyan a la investigación, uno de estos es el diario de campo, estableciendo este como un instrumento del y para el aprendizaje que permite al profesor conocer mediante registros descriptivos, analíticos y críticos los comportamientos, con el fin de tomar decisiones para alcanzar el logro de los aprendizajes esperados.

Luego se efectuó la realización de una prueba diagnóstica en qué consistió evaluar en qué eje de lengua castellana los educandos presentaban un desempeño bajo, en este caso particular se destacó en los estudiantes del curso 801, la falta de comprensión textual motivada por la falta de interpretación y en algunos casos la carencia de un hábito lector, por consiguiente, se diseñó una propuesta investigativa de acuerdo a los intereses y habilidades de los estudiantes de grado 801 en donde se empleará la dinámica de los juegos de roles, como medio de estimulación de la lectura que les ayude a mejorar la comprensión lectora. Estipulando el juego de rol como herramienta de aprendizaje que contribuye a la formación de los estudiantes del grado octavo de la institución educativa Colegio Santos Apóstoles.

3.4.3. Fase Intervención y observación del participante

A través de la aplicación del diagnóstico se realizó un análisis sobre cada pregunta, las cuales abordaban todos los ejes del área de lengua castellana, logrando determinar un bajo rendimiento en el eje de comprensión e interpretación textual, por lo cual se escogió el grado octavo como muestra, luego de la prueba diagnóstica según los resultados se tuvo en cuenta una

tabla DOFA que sustenta las fortalezas, oportunidades y amenazas. [ANEXO 2.pdf](#)

3.4.4. Fase análisis de la prueba diagnóstica y plan de acción

Según los resultados de la prueba diagnóstica se evidencio un bajo rendimiento en el eje de comprensión e interpretación textual, por lo cual, se diseñó y se aplicó un plan de mejoramiento para disminuir esas dificultades visualizadas en los estudiantes del grado octavo, esto apoyado en la estrategia didáctica Juego de roles. [ANEXO 3.pdf](#)

3.4.5. Aplicación del proyecto.

En la aplicación de la propuesta se diseñaron seis unidades didácticas que responden a mejorar la comprensión e interpretación textual basándose en su mayoría en la estrategia didáctica juego de roles desarrollándose bajo en paradigma de la institución el cual es de carácter constructivista, esta trata de un recurso dinámico y social en el que los estudiantes construyen activamente el significado de sus propias experiencias, transformándolo en aprendizaje el cual se acoge a la propuesta investigativa.

3.4.6. Fin del proceso de prácticas

Para conocer que tan efectiva fue la propuesta pedagógica aplicada se realizó a los estudiantes de grado octavo preguntas que se realizaron de modo escrito las cuales debían responder acerca de su experiencia en las actividades aplicadas en el aula respecto a la didáctica de los Juegos de roles enfocadas en el eje de comprensión e interpretación textual. [ANEXO 4.pdf](#)

3.4.7. Cronograma de actividades

Tabla N°0 Cronograma

SEMANA →	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12
MES	Sept.	Sept.	Sept.	Sept.	Sept.	Oct.	Oct.	Oct.	Oct/Nov.	Nov.	Nov.
DÍA	01/02	05/09	12/16	19/23	26/30	03/07	18/21	24/28	31/ 04	08/11	15/18
ACTIVIDAD ↓											
1. Entrega de carta.	X										
2. Presentación de practicantes.		X									
3. Inicio de Práctica docente-Observación Institucional		X									
4. Literatura Vanguardista		X									
5. Aplicación de diagnósticos.			X								
6. Folleto literatura vanguardista.			X								
7. Modernismo literario				X							
8. Taller modernismo					X						
9. Connotación y denotación.						X					
10. Actv. 1. Juego de Roles						X					
11. Afiche Roleyplay							X				
12. Generación del 98								X			
13. Texto expositivo: Romeo y Julieta								X			

[illegible]

Capítulo IV

Procesamiento de datos, triangulación y discusión

4.1 Descripción y análisis de las entrevistas

Se tuvo en cuenta una entrevista semiestructurada la cual tiene como propósito recolectar datos de los entrevistados a través de un conjunto de preguntas de carácter abierto. Esta es empleada para recolectar información suficiente para comprender el área de interés, en este caso basados en el eje de comprensión e interpretación textual, esta entrevista consistió de 5 preguntas en la que se hizo énfasis en cómo se sintieron los educandos con las actividades desarrolladas y sobretodo destacar si hubo un mejoramiento correspondiente al eje ya mencionado.

Los estudiantes seleccionados para la entrevista fueron 10, para la cual se necesitó de la disposición de los mismos en diferentes horarios el día 11 de noviembre del presente año con el fin de obtener una grabación adecuada y completa.

4.2 Resultados y hallazgos

Respecto a la obtención de los resultados se centró en los estudiantes del grado octavo (801, 802 y 803) en donde se logra visualizar la incidencia que dejó la presente propuesta investigativa en los educandos y si se logró el objetivo respecto al eje trabajado.

Según lo que expresaron los estudiantes acerca de la temática se pudo evidenciar que les pareció muy interesante la técnica del juego de roles, desarrollándose un espacio donde cada alumno puede expresar y desarrollar su actividad de acuerdo con su capacidad para razonar e interpretar el contenido y ponerlo en práctica demuestra los resultados de aprendizaje alcanzados a través del Juego de rol.

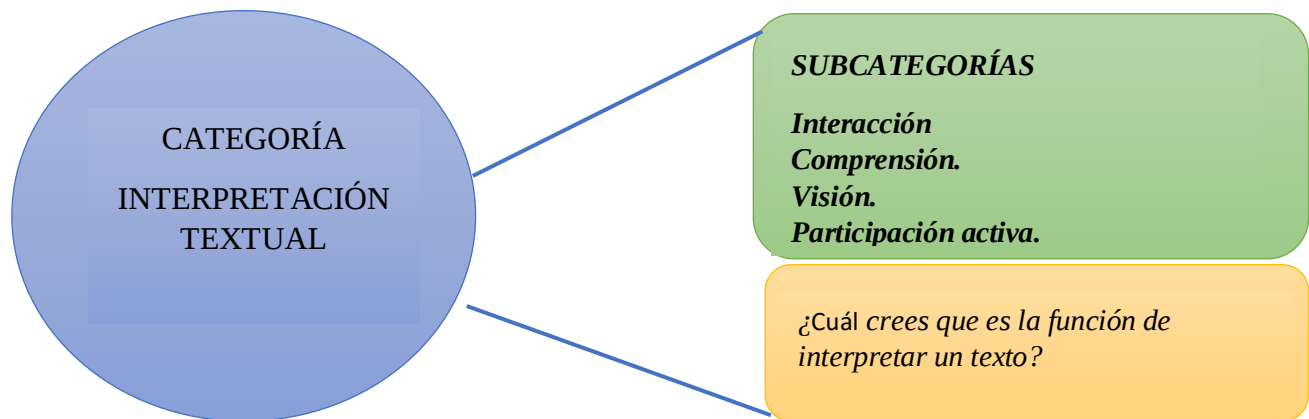
En cuanto a los resultados en la propuesta para los educandos fue muy llamativo debido a que a través de esta estrategia los estudiantes juegan papeles importantes en donde desarrollarán sus habilidades y conocimientos, esta experiencia es de carácter motivacional ya que convierte el proceso de aprendizaje tradicional en una actividad que despierta los intereses y gustos de los estudiantes. Por ende, esta propuesta ha sido una experiencia muy enriquecedora para el desarrollo académico de cada uno de ellos.

Tabla 1: Matriz de Categorías y subcategorías.

4.3. Triangulación y presentación de categorías y subcategorías.	
CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
INTERPRETACION TEXTUAL	<i>Interacción Comprensión. Visión. Participación activa.</i>
INCIDENCIA TEXTUAL	<i>Incidencia. Aspiración. Participación activa.</i>
ESTRATEGIA DIDÁCTICA	<i>Interacción Comprensión. Participación activa.</i>
APRENDIZAJE	<i>Control y Evaluación. Formulación. Ejecución. Visión.</i>
RESULTADOS	<i>Control y Evaluación. Formulación. Resolución. Ejecución.</i>

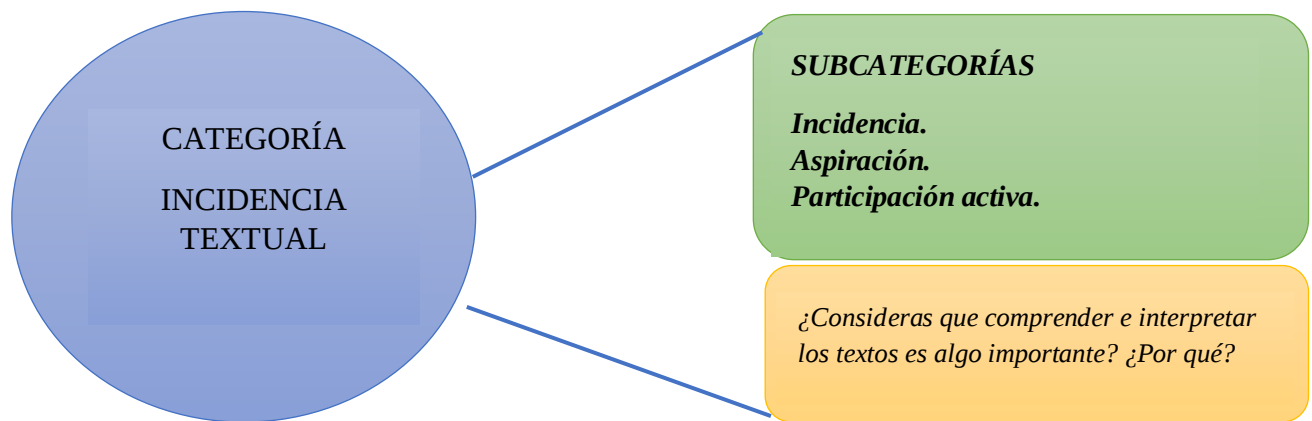
A raíz del análisis y sus resultados se asignaron unas categorías y subcategorías como respuesta a los objetivos del presente proyecto enfocado en eje de comprensión e interpretación textual, convirtiéndose en un pilar con el cual se busca dar una visión específica sobre el objetivo propuesto y su impacto. Siendo, las preguntas las bases que engloban los aspectos más importantes de la propuesta, destacando sus componentes:

Categoría 1: Interpretación textual.



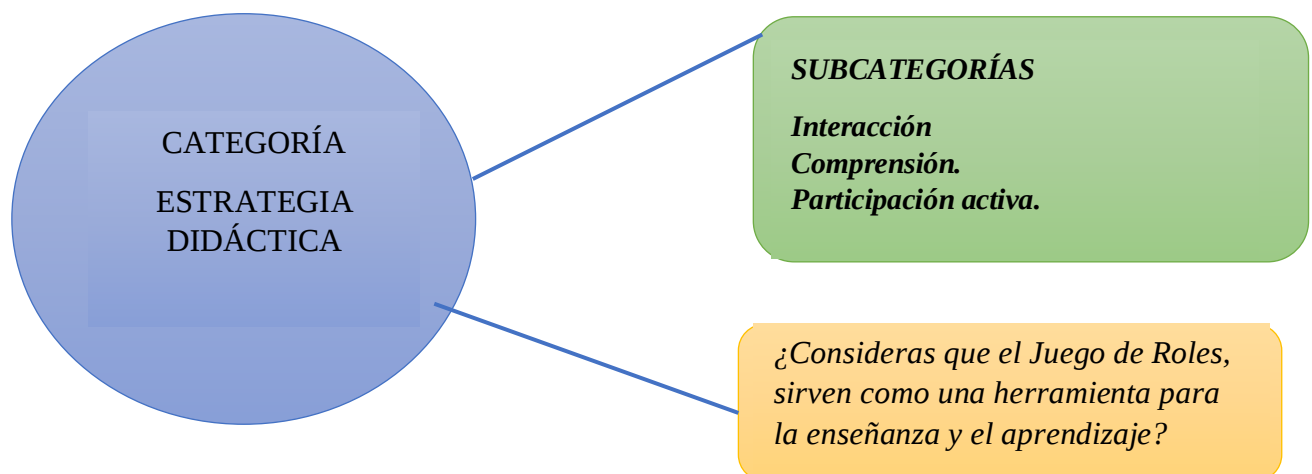
Esta categoría se denomina interpretación textual, debido a que su propósito es indagar sobre la perspectiva que tiene cada informante según el trabajo en el aula a través de la función que tiene la interpretación textual. Para lo cual, se derivan unas subcategorías, la primera de ella es la interacción en esta se visualiza el proceso que se vivió, seguido a esto hablamos de la comprensión y participación activa como acción de percibir las situaciones dentro del aula y, por último, se menciona una visión, sobre las percepciones.

Categoría 2: Incidencia textual.



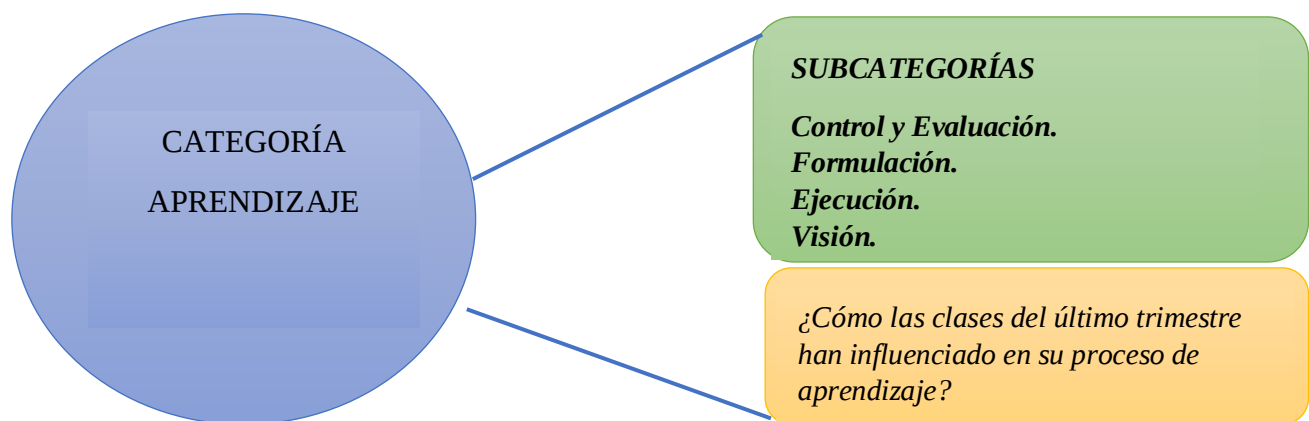
Esta categoría se denomina incidencia textual, debido a que su propósito es indagar sobre la percepción que tiene cada informante según el trabajo en el aula a través de la importancia del eje de comprensión e interpretación textual. Para lo cual, se derivan unas subcategorías, la primera de ella es la incidencia la influencia que tiene este eje en los textos, seguido a esto hablamos de aspiración, como acción de conseguir y visualizar la importancia de la interpretación en los textos y por último la participación activa como aquella en la cual el educando expresa su voluntad por las cuestiones de interés educativo.

Categoría 3: Estrategia didáctica.



Esta categoría se denomina estrategia didáctica, debido a que su propósito es conocer sobre el impacto que tiene cada informante según el trabajo en el aula a través del Juego de Roles como una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje. Para lo cual, se derivan unas subcategorías, la primera de ella es la interacción que tiene el juego de roles como herramienta educativa dentro del aula, seguido a esto hablamos de comprensión, como acción de conseguir y visualizar la importancia de la interpretación en los textos y por último la participación activa como aquella en la cual el educando expresa su voluntad por las cuestiones de interés educativo.

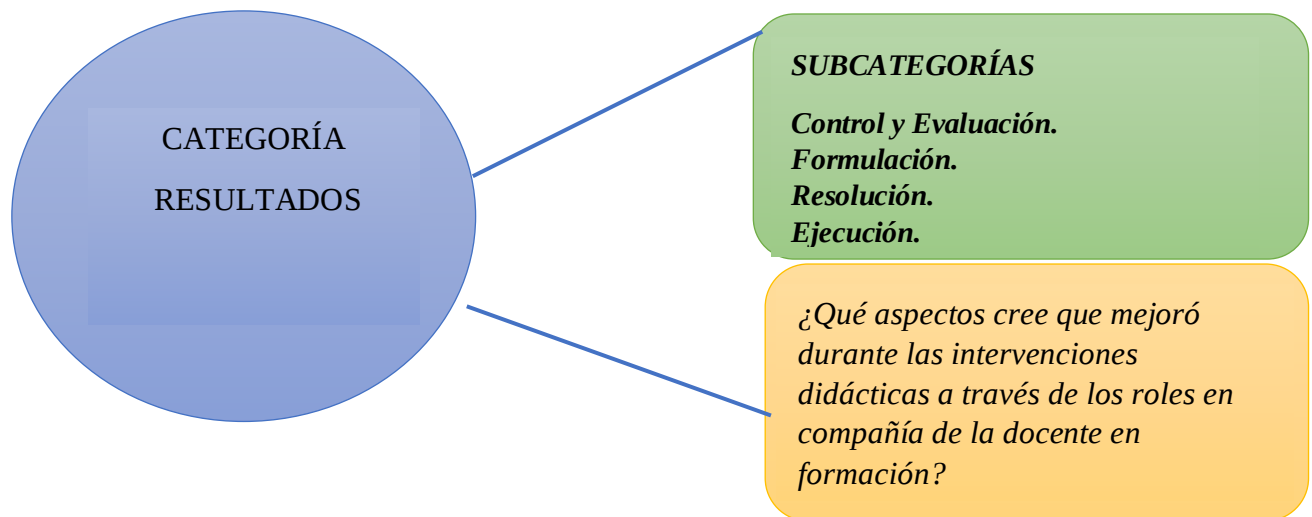
Categoría 4: Aprendizaje.



Esta categoría se denomina aprendizaje, debido a que su propósito es conocer sobre el impacto que tiene esta propuesta en cada educando según el trabajo en el aula. Para lo cual, se derivan unas subcategorías, la primera de ella es control y evaluación que tiene como fin ver el resultado de la estrategia de la metodología dentro del aula, seguido a esto hablamos de formulación, como acción de expresar las ideas con claridad y de ejecución y visión, como

acción visualizar la importancia de la interpretación en los textos y los resultados del acompañamiento en el proceso educativo.

Categoría 5: Resultados.



Esta categoría se denomina resultados, debido a que su propósito es conocer sobre el impacto final que tiene esta propuesta investigativa en cada educando según el trabajo en el aula. Para lo cual, se derivan unas subcategorías, la primera de ella es control y evaluación que tiene como fin ver el resultado de la estrategia del juego de roles como herramienta educativa dentro del aula, seguido a esto hablamos de formulación, como acción de expresar las ideas con claridad, por otro lado, mencionamos la ejecución, como acción de visualizar la importancia de la interpretación en los textos y por último, la resolución como respuesta que se da a la problemática planteada en la propuesta de investigación.

Conclusiones

A fin de visualizar el cumplimiento del proceso investigativo presente, se recuerda la importancia de desarrollar y fortalecer la comprensión e interpretación del lector dentro del aula y sus muchas contribuciones a las dimensiones cognitivas y emocionales. Estas desarrolladas desde la práctica docente, donde se hace pilar el diseño de estrategias de aprendizaje, como el juego de rol transformándose en un factor pedagógico que se puede integrar en la práctica como una estrategia didáctica interesante en el aula, porque facilita la interacción del estudiante con nuevos conocimientos y a su vez mejora significativamente el desarrollo integral de cada educando.

Respecto a la práctica educativa, el diseño y la implementación; se buscó desarrollar una estrategia didáctica de aprendizaje basadas en el juego de roles donde se involucró el contexto, la edad y las necesidades arrojadas de los estudiantes de forma individual y colectiva para lo cual se enfocó en mejorar la comprensión lectora, logrando un impacto positivo en los educandos, donde aparte de fortalecer el eje descrito se desarrolló en ellos un pensamiento crítico y reflexivo en cualquier situación de la vida. Logrando un aprendizaje positivo en el que se involucran participativamente y se reflejan en un proceso de enseñanza claro y concreto de la práctica docente realizada.

Para finalizar, es importante acotar que los docentes son guías en el proceso educativo y enfrentan grandes desafíos, con el cual deben realizar una transformación del proceso de aprendizaje desde la creación e implementación de nuevas estrategias de enseñanza que dejen de lado las rutinas cotidianas y tradicionales promoviendo entornos para la diversión, el aprendizaje y el significado, como se propuso a través de la técnica denominada juego de roles. Ya que se necesita enfocarse en el interés de los educandos, que contribuyan

al fortalecimiento de oportunidades y habilidades, especialmente en este caso las relacionadas con la comprensión lectora.

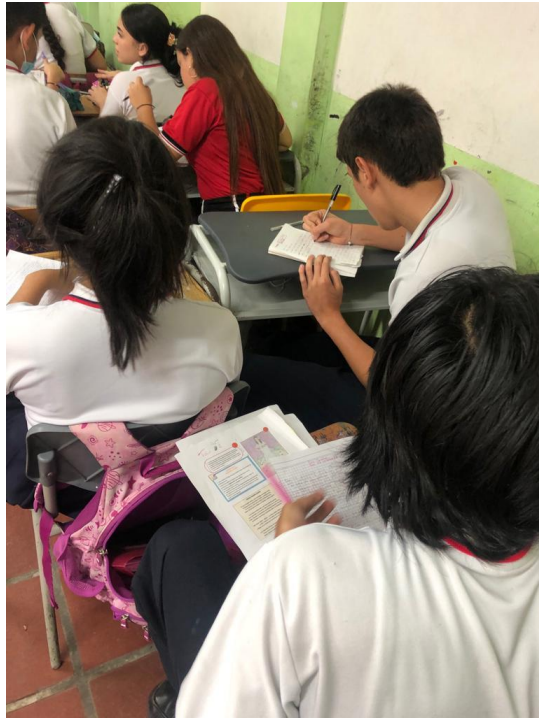
Referencias

- Benavides, C., & Tovar, N. (2017). Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto.
- Blasco, J. E., Pérez, J. A. (2007). Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes. España. Editorial Club Universitario.
- Bonilla – Castro, Elssy. Rodríguez Sehk, Penélope. Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Editorial Norma. Colombia. 1997
- Brell, M. (1999). Juegos de Rol. Revista Educación Social (33).
- Brenes, Fernando. (2006). Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa de los aprendizajes. Costa Rica: Editorial EUNED.
- Carrillo Salinas, A. M., Pabón Mogollón, R. J., & Almeida Chaparro, F. (2022). Favoreciendo la comprensión lectora mediante el diseño de una estrategia didáctica basada en la lúdica. http://74.208.53.179/bitstream/20.500.12494/45816/3/2022_Favoreciendo_comprenci%3fb3n_lectora.pdf
- Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994) Artículo 23 [Lineamientos curriculares]. Ley General de Educación.
- Cooper, J.D. (1990). Cómo Mejorar la Comprensión Lectora. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Coronel, R. E. C., & Cordero, N. M. C. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(4), 260-276.
- López, A. y Ruiz, J. (2004). Gestión de la calidad en centros educativos no universitarios ¿qué es?, ¿para qué vale?, ¿cómo se puede aplicar? Educar en el 2000, 8, 49-64.
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación y educación. DialnetElRoleplayingUnaTecnicaParaFacilitarLaEmpatiaYLaPe-126264.pdf
- Montealegre, J. L. (2018). El juego de rol como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales. *IX Encuentro de la Red Colombiana de Investigación en Didáctica de*, 97. <file:///C:/Users/PC/Downloads/yalonsov,+Memorias+REDIDCS.pdf>
- Montes-Salas, A. M., Rangel-Bórquez, Y., & Reyes-Angulo, J. A. (2014). COMPRENSIÓN LECTORA. NOCIÓN DE LECTURA Y USO DE MACRORREGLAS. Ra Ximhai, 10(5), 265-277. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134018.pdf>

- Muñoz, Y. M., Rodríguez, S. M. & Román, M. A. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del juego como estrategia didáctica para estudiantes del grado primero de la Institución Educativa El Cairo, municipio Valle del Guamuez, departamento del Putumayo, Colombia*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/4933>.
- Noreña, C. & de Castro (2013). La lectura en la primera infancia1. *Pereira Colombia* N° : , de 201 - 20 7-21.
- OCDE, O. P. (2015). El programa PISA de la OCNE que es y para qué sirve. OCDE, 3.
- Olivares Chamorro, M. E. Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio gimnasio cristiano los andes de Bogotá-Colombia. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33659/meolivaresc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Parra, K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, 38(83), 155-180.
- Peña, J. y Barboza, F. (2009). La formación de hábitos de lectura desde los inicios de la escolaridad. *Entre Lenguas*. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/29563/5/articulo6.pdf>
- Pereira Pajon, (1999). Nietzsche y Freud: Hemenéutica e interpretación <https://www.acheronta.org/acheronta9/hermeneutica.htm>
- Reyes Vega, S. P. Intervención educativa con juego de rol para promover las competencias de comunicación e integración de equipos de trabajo.
- Salazar, S. (2006). Claves para pensar la formación del hábito lector. Recuperado el 06 de Junio de 2011, de http://eprints.rclis.org/bitstream/10760/8551/1/habito_lector_salazar.pdf
- Solé, Isabel (2011). Competencia lectora y aprendizaje. (España, Editorial de la Universidad de Barcelona).
- Vargas, Jaime. (2006) Desarrollo Cognitivo: Jean Piaget. México. <https://es.slideshare.net/JENNY612/desarrollo-cognitivo-2889003>
- Wilson, B. (1996). What is a constructivist learning environment? En B. Wilson (Ed.) *Constructivist learning environments: case studies in Instructional design*. Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Zumaquero Gil, L. (2018). Los juegos de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias: una experiencia en la titulación de Grado en

Turismo. *Revista Jurídica De Investigación E Innovación Educativa (REJIE Nueva Época)*, (18), 43-56. <https://doi.org/10.24310/REJIE.2018.v0i18.5056>

Zunino, D. L. (1985). La relatividad de la enseñanza y la relatividad de la comprensión: Un enfoque psicogenético. *Lectura y vida*, 6(4).



eleconide

Sois un grupo de vecinos que estáis hartos de que se haga botellón en la plaza al lado de vuestra casa: demasiado ruido durante toda la noche, basura, peleas... ¡y la policía y el ayuntamiento no hace nada!
¡Es inadmisible!

eleinternacional

eleconide

Sois el alcalde y personal del ayuntamiento. Vienen a quejarse los vecinos de tu barrio por el problema de los botellones. Tenéis que buscar una solución y convencer a todo el mundo: vecinos, estudiantes y policía.
¡Se acercan las elecciones!

eleinternacional

eleconide

Sois un colectivo de estudiantes cansados de las prohibiciones. Tomar algo en un bar es demasiado caro para el trabajo precario que tenéis (los que tenéis suerte y tenéis trabajo), os pasáis el día estudiando...tenéis que divertirlos también, y el botellón es una buena forma de hacerlo. Si la policía no os ha llamado la atención será porque no es muy grave...

eleinternacional

eleconide

Los jóvenes del barrio están causando problemas en una zona. Hacen botellones con mucha frecuencia. Los vecinos se han quejado de que vosotros, la policía, no hacéis nada por solucionar el problema.
Con los recortes por la crisis sois muy pocos policías y no podéis estar en todos los sitios!
¡Defendedos!

eleinternacional

eleconide

Sois la asociación de padres de un colegio. Estáis muy enfadados porque los niños tienen demasiados deberes que hacer en casa. No puede ser, los niños ya van al colegio para trabajar, es intolerable que después tengan que estar toda la tarde estudiando y haciendo deberes. ¡Hay que prohibir los deberes!
¡Pagais una cuota altísima al mes, tenéis derecho a ser tomados en cuenta!

eleinternacional

eleconide

Sois el grupo de profesores de un colegio. Los padres de vuestros alumnos se quejan porque sus hijos tienen demasiados deberes en casa y pretenden prohibirlos. Si esto ocurre puede que organicéis una huelga.
Para aprender hay que estudiar. ¡No hay resultados sin esfuerzo!
Tienen a los niños demasiados protegidos...¡a veces son peores los padres que los niños!

eleinternacional

eleconide

Sois el director, subdirector y jefe de estudios de un colegio. Habéis organizado una reunión con los padres de los alumnos y los profesores. Los padres se quejan porque los alumnos tienen muchos deberes y quieren prohibirlos y los profesores están totalmente en desacuerdo. Tenéis que intentar encontrar una solución y poner de acuerdo a las dos partes.

eleinternacional

eleconide

Tu novio/a te ha dejado justo cuando estabais a punto de casaros. Ya teniais las invitaciones, el traje, el restaurante...
¡Estás destrozada/o!
Llama a tu mejor amigo, cuéntaselo y pídele consejo.

eleinternacional

eleconide

¡Tu mejor amigo/a va a llamarte para contarte que acaba de dejarle su novio/a justo antes de la boda!
Intenta aconsejarlo y animarlo.

eleinternacional

eleconide

Llevas diez años con tu novio/a y quieres casarte con él/ella. Vais a cenar a un restaurante romántico y vas a pedirle matrimonio. No seas muy directo/a: puedes empezar contándole lo importante que es para ti, recordando momentos bonitos vividos juntos...

eleinternacional

eleconide

Llevas diez años con tu novio/a. Os queréis mucho pero crees que el amor se ha acabado. Vas a aprovechar que hoy vais a cenar fuera para romper con él/ella. Sé delicado/a: puedes comenzar diciendo lo mucho que os queréis, recordando momentos bonitos vividos juntos...

eleinternacional

eleconide

Tu hermano/a no soporta a tu novio/a. Es verdad que te ha puesto los cuernos una vez pero estás seguro/a de que no volverá a hacerlo. Convencelo de que es un/a gran novio/ y mejor cuñado/a.

eleinternacional

eleconide

No soportas al novio/a de tu hermano/a. Le ha puesto los cuernos una vez y seguro que volverá a hacerlo. Convince a tu hermano/a de que lo mejor es terminar la relación.

eleinternacional

eleconide

Vas a conocer al padre de tu novio/a. Te han advertido de que es muy serio y duro. Intenta caerle bien. ¡Ríete si cuenta algún chiste, inténtate por el convencerle de que eres el mejor novio/a para su hijo/a...)

eleinternacional

eleconide

Vas a conocer al novio/a de tu hijo/a. Es muy joven para tener novio así que no te gusta nada la idea. Quieres que corte con él/ella, así que no seas muy simpático...

eleinternacional

eleconide

Tu amigo canta fatal y quiere presentarse a un concurso de televisión. Intenta convencerlo de que no lo haga sin herir sus sentimientos. ¡Es muy sensible!

eleinternacional

eleconide

Te encanta cantar y vas a presentarte a un concurso de televisión porque crees que puedes ganar. Tus padres son cantantes profesionales y has heredado su talento, ¡la música es tu vida!
Cuéntale tus planes a tu amigo.

eleinternacional

eleconide

Trabajas en una agencia de viajes en Londres, que organiza viajes a Salamanca. Tienes que solucionar el transporte de tus clientes, proponerles diferentes tipos de alojamiento y opciones de visitas a la ciudad.

eleinternacional

eleconide

Vives en Londres y quieres viajar a Salamanca. Vas a una agencia de viajes para organizar el vuelo y el autobús hasta Salamanca. Quieres alojarte en un hotel y visitar la ciudad. (Excepto los museos, que no te gustan)

eleinternacional

eleconide

Trabajas en una compañía de móviles. Tu trabajo consiste en impedir a toda costa que tus clientes abandonen la compañía. (siempre que no suponga un coste muy alto para la compañía)

eleinternacional

eleconide

Quieres cambiar de compañía de móviles porque han subido sus tarifas, no estás contento con los servicios y, además, en otras compañías te regalan un móvil nuevo. Llama para quejarte y decíles que den de baja tu contrato.

eleinternacional

eleconide

Sois dos policías bastante antipáticos. Paráis el coche de un chico/a para hacerle un control de alcoholtemia. Teneis muchas ganas de poner una multa.

eleinternacional

eleconide

Vienes en coche de una fiesta de cumpleaños y te para la policía para hacerle un control de alcoholtemia. Te has tomado una copa de vino hace un par de horas así que no debería dar positivo. Y si da...no piensas pagar una multa por eso!

eleinternacional

