LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES.

AUTORA

Slendy Azucena Silva Lopez

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

CÚCUTA

2024

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES.

AUTORA

Slendy Azucena Silva Lopez

TUTOR

Anthony Ardila Moreno

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INFANTIL

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

CÚCUTA

2024

Agradecimientos:

A Dios, por ser mi guía en cada paso que doy y por darme la sabiduría en este proceso.

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y por ser mi inspiración cada día. Gracias por estar a mi lado en cada paso de este camino y por creer siempre en mí.

Al joven Andres Uribe, por su amor, apoyo incondicional y motivación en cada etapa de este proceso. Gracias por estar siempre a mi lado y por hacer este viaje más significativo. Tu aliento ha sido fundamental para alcanzar este logro.

A todas las personas que han partido y que fueron parte fundamental de mi vida. Su amor y enseñanzas continúan guiándome en cada paso que doy. Este logro es también un homenaje a su memoria.

A mi tutor Anthony Ardila Moreno, por su invaluable guía, apoyo y dedicación. Su experiencia y orientación han sido fundamentales en este proceso. Estoy profundamente agradecida por su confianza y por inspirarme a dar lo mejor de mí.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo analizar la lúdica como estrategia en el fortalecimiento de la comprensión lectora, para ello, se toma como teórico principal a Daniel Cassany. Para abordar el anterior señalamiento, se lleva a cabo un enfoque cualitativo con diseño de investigación acción, a la docente y estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, quienes actúan como informantes clave, entre los instrumentos utilizados se encuentran entrevista semiestructurada y diario de campo, dentro de los resultados obtenido desde la propuesta. De esta manera, se logró evidenciar que las actividades implementadas articuladas con la lúdica, como la gamificación, el juego, el aprendizaje basado en proyectos fortalecieron el proceso de comprensión lectora, creando un ambiente enriquecedor, ameno y participativo en el aula de clase, durante la aplicación de las actividades.

Es fundamental mencionar, que en el trabajo de investigación se encuentran diversos puntos de vista por parte de autores que abordan la temática de la comprensión lectora desde la articulación, con la lúdica, lo cual hace que esta investigación sea sólida, bien fundamentada y lo más importante que contribuya al conocimiento en el área de estudio.

Palabras claves: Comprensión lectora, Lúdica, Fortalecimiento, Estrategias, Análisis.

Abstract

In this investigative work, the objective of this research is to analyze play as a strategy in the strengthening of reading comprehension, for this, Daniel Cassany is taken as the main theorist. To address the above point, a qualitative approach is carried out with an action research design, to the teacher and third-grade students of the Gimnasio Magia de los Ángeles Educational Institution, who act as key informants, among the instruments used are semi-structured interview and field diary, within the results obtained from the proposal, In this way, it was possible to show that the activities implemented articulated with play, such as gamification, games, project-based learning strengthened the reading comprehension process, creating an enriching, enjoyable and participatory environment in the classroom, during the application of the activities.

It is essential to mention that this work incorporates various perspectives from authors who address reading comprehension through the lens of playfulness, which makes this research solid, well-founded, and, most importantly, a valuable contribution to knowledge in the field of study.

Keywords: Reading Comprehension, Playfulness, Strengthening, Strategies, Analysis.

Índice

Contenido
Capítulo I..... 9
El Problema..... 9
1.1. Planteamiento del problema..... 10
1.2 Formulación del problema..... 13
1.3 Objetivos..... 14
1.4 Justificación..... 15
1.5 Delimitación..... 16
Capítulo II..... 17
Referentes teóricos..... 17
2.1 Antecedentes..... 18
2.2. Bases teóricas..... 23
2.3 Bases conceptuales..... 43
2.4. Bases legales..... 45
2.5 Propuesta..... 47
2.6 Descripción de las actividades..... 48
2.6 Plan de acción..... 51
Capitulo III..... 54
Marco metodológico..... 54
3.1 Epistemología de la investigación..... 55
3.2 Método de investigación..... 56
3.3 Escenario de Investigación..... 57
3.3. Informantes..... 58
3.4 Técnicas e instrumentos..... 59
Capítulo IV..... 66
Análisis de datos..... 66
4,1 fase diagnóstica..... 66
4.2 Fase de ejecución..... 68
Capítulo V..... 77
Referentes bibliográficos..... 79
Anexos..... 80

Introducción

La comprensión lectora se considera una habilidad elemental, puesto que permite el acceso a la información, para de esta manera lograr construir conocimientos y participar de una manera activa en la sociedad. Sin embargo, desde la experiencia y diversos estudios realizados han reflejado que un porcentaje significativo de estudiantes presentan dificultades para comprender los textos que leen. Teniendo en cuenta esta problemática, surge la necesidad e interés por investigar sobre la lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora, siendo entendida la lúdica como el conjunto de actividades recreativas que facilitan el aprendizaje y la adquisición de habilidades cognitivas.

Asimismo, la suposición de esta investigación es que la implementación de la lúdica se hace necesaria para contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero en su proceso de formación, haciendo que la lectura sea más atractiva y elocuente. Logrando obtener un hábito lector para que, al momento de leer el estudiante, logre entender, analizar y encontrarle sentido a la lectura para de esta manera contribuir a un aprendizaje significativo que todo docente tiene presente como propósito o resultado final.

Este trabajo está compuesto por diversos capítulos, donde en el I capítulo se da a conocer el planteamiento del problema, teniendo en cuenta las necesidades que se lograron observar en los estudiantes frente a esta variable del proceso de lectura, formulando el interrogante de cómo la lúdica fortalece la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, seguidamente se plantean el objetivo general, los objetivos específicos y la justificación, la cual se trabaja desde diferentes

aspectos. Para concluir este primer capítulo, se plasma la delimitación, donde se tiene en cuenta la perspectiva teóricas, espaciales, temporales y la línea de investigación.

En el II capítulo, se da a conocer el marco referencial, el cual incluye los antecedentes internacionales, nacionales y locales que respaldan esta investigación, es decir que están relacionados con la lúdica y la comprensión lectora en el rango de básica primaria. De igual modo, se ubican las bases teóricas y legales, en conjunto con el marco conceptual, el cual cuenta con la recopilación de conceptos relacionados con el objeto de estudio.

Por otra parte, en el III capítulo se especifica la epistemología de la investigación y a su vez se evidencia la ruta metodológica para llevar a cabo esta investigación, la cual cuenta con ciertos aspectos como el paradigma, enfoque, los informantes clave y la definición de las técnicas empleadas en este proceso.

Posteriormente, en el IV capítulo, se presenta el análisis de los datos, donde primero se cuenta con la etapa de diagnóstico, en seguida la planeación y ejecución de la propuesta, en la cual se ven reflejadas las diversas actividades, con la finalidad de lograr alcanzar los objetivos plasmados. Para finalizar, se abordan las conclusiones, en donde se expresan de manera generalizada la información primordial que se obtuvo gracias a esta investigación.

Capítulo I

Problema

1.1 Planteamiento del problema

Dentro del entorno educativo se evidencia una problemática en la actualidad, el cual es el nivel de comprensión lectora que han alcanzado los estudiantes del grado tercero de Básica Primaria, debido a la escasez de estrategias pedagógicas por parte de los docentes. En este sentido, la comprensión lectora es sin duda uno de los procesos más importantes en el ámbito escolar, sobre todo en la educación primaria. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan dificultades para alcanzar niveles adecuados de competencia en este proceso, puesto que la enseñanza tradicional resulta monótona y poco estimulante para los niños. Es por esta razón, que surge la necesidad de investigar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el desarrollo y fortalecimiento de la comprensión lectora de manera efectiva y atractiva para los estudiantes del grado tercero.

Teniendo en cuenta lo anterior, Zuloeta (2018), Expresa: “la lectura es un proceso y una estrategia. Como proceso, lo utilizamos para acercarnos a la comprensión del texto y como estrategia, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es fundamental la interrelación intrínseca de la lectura utilizándola como un sistema de comunicación y metacognición integrada. De la misma manera, son elementos inseparables de un mismo proceso mental”. Es decir, que no solo se trata de entender lo que se lee, sino también de ser conscientes de cómo y de qué manera se llega a esa comprensión.

Ahora bien, para los autores Gómez, Molano y Rodríguez (2015), enseñar por medio de la actividad lúdica fortalece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen

espacios y tiempos idóneos para poder compartirla. Es por esta razón, que esta investigación está enfocada en trabajar de manera articulada el proceso de la comprensión lectora con la lúdica.

Por consiguiente, es fundamental despertar el interés y la importancia de la lectura desde la primera infancia para ir generando el gusto por leer, dado que a través de la lectura se obtiene un mejor conocimiento e información, siempre que se realice una comprensión lectora, la cual está al alcance de todos los estudiantes. Sin embargo, también se debe contar con el apoyo de los padres de familia con la motivación, de la misma manera la colaboración en el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de diferentes tipos de textos que generen gusto en cada uno de ellos, logrando obtener que creen historias y cuentos utilizando la creatividad e imaginación.

Dicho anteriormente; es preciso mencionar que, a nivel internacional, nacional y local, se observan diversas formas de enseñanza para lograr llegar a una comprensión lectora, por lo que ha sido posible para distintos autores realizar diversas investigaciones acerca de la implementación e incidencia de estas estrategias, las cuales permiten crear una guía de metodologías que pueden llegar a ser implementadas dentro del ámbito escolar para lograr un fortalecimiento en el proceso.

En ese orden de ideas, se percata que a nivel internacional surgen diferentes problemáticas referentes al tema de estudio abordado en esta investigación. Tal caso es el de México, que ha sido medido por la Organización Para La Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE 1961), entidad responsable de los informes PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes), en cuyos resultados se afirma que este país ocupó el último puesto de los 28 países pertenecientes a la OCDE evaluados en el año 2018, precedido por el país de Brasil y Panamá.

Asimismo, en este contexto, Hernández (2018) se propuso en indagar sobre las circunstancias que influyen sobre ese resultado, entre las cuales se encuentran: desinterés por el proceso lector, vacíos en la comprensión lectora y gramática; y de los más reiterativos, la falta de estrategias por parte de los docentes para incentivar la lectura, tanto en el área de lenguaje como en la transversalización de las demás áreas. La investigación que se realizó fue descriptiva y las conclusiones hicieron hincapié en la importancia de la lúdica bajo los principios de la pedagogía, afirmando que los niños aprenden mejor mediante el juego y la interacción con él.

Por otra parte, desde el contexto nacional, se consultaron varios estudios y se tuvo en cuenta que en la fundación Universitaria los libertadores, de la ciudad Santiago de Cali-Colombia, se llevó a cabo la realización de un proyecto dirigido a niños en el rango de edad de 7 y 8 años, titulado: "Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede ¨niño Jesús de Atocha¨, de la ciudad de Cali", elaborado por (Balanta, Díaz & González, 2015, p. Detectaron deficiencias lectoras, a la hora de realizar sus labores escolares, evidenciando la poca comprensión del texto leído, escasa fluidez verbal, deletreo y falta de atención. Todo lo anterior, se dio en una población de escasos recursos, donde la escuela y los padres de familia no fomentaban el hábito de lectura.

El aporte que hace este estudio al proyecto de investigación, es como la estrategia lúdica, permite incentivar la comprensión lectora en los procesos académicos y cómo apoyar el quehacer pedagógico de la docente con actividades dinámicas que le permitan al niño ser agente activo de su proceso escolar. Las diferentes experiencias muestran que las estrategias lúdicas, permiten ofrecer un ambiente educativo motivador en el proceso de lectura respondiendo a los intereses y necesidades de los niños, a su vez contribuye positivamente al desarrollo integral de su ser.

En relación a las estrategias lúdicas, el juego desde generaciones atrás, ha venido acompañando al ser humano en la preparación de supervivencia y posteriormente empezó a utilizarse en el aprendizaje estudiantil. De acuerdo con Santos y Carneiro (2017), la actividad lúdica constituye un instrumento que ayuda para el proceso de aprendizaje y enseñanza, originando la interacción entre estudiantes. Además, Sánchez, Perdomo y Matos (2016) consideran que empleando el método lúdico el docente se sensibiliza con el niño, que, para desarrollarse, educarse y aprender, necesita participar en el proceso educativo de forma armónica. Al respecto se debe tener en cuenta que el juego contribuye al desarrollo integral del niño favoreciendo su imaginación para expresar su visión del entorno, desarrollando su creatividad y fortaleciendo en este caso la comprensión lectora.

De igual modo, en la ciudad de Cúcuta, departamento de Norte de Santander, se encuentra establecida la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, se realizaron observaciones no sistematizada, de donde se deduce que hay una situación problemática en torno al proceso lector, específicamente la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de Básica Primaria, debido a la posible falta falta de implementación de estrategias lúdicas para mejorar la motivación y las habilidades lectoras en estudiantes de educación Básica Primaria.

Asimismo, se infieren obstáculos, como la escasez de recursos tecnológicos, la falta de conectividad y la inhabilitación de las aulas de informática que impiden la renovación de metodologías, puesto que la lúdica desempeña un papel crucial en el desarrollo educativo y estimular un mayor interés en el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes.

De igual modo, el aula del grado tercero de Básica Primaria en la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles está compuesto por un grupo de 17 estudiantes, que dificulta la atención individualizada que algunos estudiantes necesitan para aprender a comprender los diferentes textos, convirtiéndose en un desafío la enseñanza de la lectura y la comprensión de esta, requiriendo retroalimentación y corrección personalizada.

Por consiguiente, los desafíos educativos en la actualidad son diversos y multifacéticos. La variabilidad de enfoques pedagógicos adoptados por los profesores y la insuficiencia de actividades lúdicas en el aula han generado debates y preocupaciones sobre la efectividad del aprendizaje. Además, la persistente influencia de métodos educativos tradicionales ha suscitado interrogantes sobre su adecuación en un mundo de constante evolución. Ante estos múltiples síntomas, resulta fundamental investigar a fondo el potencial transformador de la lúdica en el proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria y cómo estas estrategias pueden estimular la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, abriendo la puerta a enfoques pedagógicos precisos en los estudiantes.

1.2 Formulación del problema

El proceso de la comprensión lectora es fundamental en la formación académica de los estudiantes, especialmente desde los primeros años de escolaridad. En el grado tercero, los estudiantes están en una etapa crucial donde consolidan habilidades lectoras que serán la base de su futuro aprendizaje. Sin embargo, en la mayoría de los casos, la enseñanza tradicional no resulta suficiente para motivar y captar el interés de los estudiantes. Ante este reto, surge la iniciativa de implementar estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora.

¿Cómo influye la implementación de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles?

1.3 Objetivo General

Analizar la estrategia lúdica en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles.

1.3.1 Objetivos específicos

- Diagnosticar en qué nivel de comprensión lectora se encuentran los estudiantes del grado tercero.

- Diseñar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero.

- Implementar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero.

- Evaluar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero.

1.4 Justificación

La lúdica se ha reconocido como una herramienta poderosa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, su aplicación específica en el contexto de la comprensión lectora en el grado tercero de Básica Primaria no ha sido suficientemente indagada. Por esta razón, es importante comprender cómo las integraciones de actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las habilidades de lectura, más específicamente en la comprensión lectora en esta etapa crucial del aprendizaje. Además, la falta de investigación específica sobre este tema deja un gran vacío en la literatura educativa, limitando las opciones de los docentes para diseñar estrategias pedagógicas efectivas que aborden las necesidades individuales de los estudiantes.

Seguidamente, es importante resaltar que el grado tercero representa un periodo crítico en la formación académica de los niños, por lo que es donde se sientan las bases para un excelente futuro en el entorno educativo, igualmente que en esta etapa se debe evidenciar una buena comprensión lectora por parte de los estudiantes. Durante esta etapa, el proceso de adquisición de la lectura, no sólo implica la decodificación de letras y palabras, sino también la comprensión y expresión de significados, habilidades que son esenciales para su desarrollo cognitivo, social y hasta emocional. Por esta razón, dentro de la investigación se cuenta con aspectos teóricos, los cuales hacen un aporte significativo para contar con unos lineamientos teóricos sólidos, en donde plantean la importancia de implementar diversas estrategias en el proceso de la comprensión lectora.

De igual manera, la realización de esta investigación beneficia a los niños de esta Institución, dado que se fortalecerá la manera de comprender diversos textos. Asimismo, los padres de familia, porque al mejorar sus hijos en su proceso tendrán menos inconvenientes en la realización de sus compromisos académicos. Por esta razón, desde el punto de vista metodológico, el docente asume una actitud reflexiva frente a la estrategia que está utilizando,

es decir, que debe evaluar, investigar. Asimismo, replantear las actividades pedagógicas en función de implementar herramientas novedosas, que motiven y fortalezcan la comprensión lectora.

Finalmente, esta investigación tiene un gran impacto social en la transformación de las prácticas pedagógicas, sirviendo como modelo inspirador en la reflexión del uso de nuevas metodologías, estrategias pedagógicas por parte de otros docentes de las Instituciones. Esta experiencia investigativa será compartida, a fin de que conozcan el proceso, los hallazgos, las posibles respuestas de mejoramiento implementadas. Además, si es el caso, dispongan de la misma para su adaptación y solución a las problemáticas sobre el proceso la comprensión lectora que se presentan en un entorno social como el campo educativo.

1.5 Delimitación

La investigación se centra en la lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, la cual está enfocada en la línea de investigación: infancia y educación del Programa de Educación Infantil de la Universidad de Pamplona. Sustentada bajo los postulados de Zuloeta (2018), Gómez, Molano y Rodríguez (2015), Hernández (2018), Santos y Carneiro (2017) entre otros. Asimismo, se realizará en la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles. Esta investigación se llevó a cabo durante los meses de agosto y noviembre del 2024.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes

En este capítulo están reflejados diversos antecedentes que contemplan los aportes de otras investigaciones a nivel internacional, nacional y local, que están relacionados con el objeto de estudio presente en el proyecto que se está trabajando; Por tal motivo, Hernández y Mendoza (2018 pp.29), estructuran los antecedentes como “temas ya investigados, estructurados y formalizados, sobre los cuales se tiene información. Además, se puede tener mayor conocimiento del tema y define sobre qué área se desea abordar el tema a investigar”, teniendo en cuenta a Hernández y Mendoza, estos antecedentes van enfocados a evidenciar en general, como influye la implementación de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero.

Dentro del marco internacional se tienen en cuenta diversos puntos de vista acerca de esta problemática, una de ellas es la del autor Colque L. (2021) en Perú, en su estudio de investigación denominado “ Programa de estrategias lúdicas sobre comprensión lectora en estudiantes de Primaria en una Institución Educativa Pública”, su propósito fue demostrar la eficacia del programa de estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública. Además, es una investigación practica con un diseño cuasi experimental, dado que busco dar solución a un problema que ocurre en la realidad, con la finalidad de transformar y revertir en positivo lo negativo haciendo uso de una serie de conocimientos.

Asimismo, es importante resaltar se contó con un grupo experimental y un grupo control de 38 estudiantes cada uno, a quienes se les destino la prueba de comprensión lectora para el pretest y post test, demostrando un resultado eficaz en el mejoramiento de la comprensión lectora. Por esta razón, esta investigación es de gran aporte debido a que contiene una similitud

con la categoría trabajada en esta investigación, la cual es la comprensión lectora, mostrando que, al involucrar diversas estrategias, si se logran buenos resultados, en donde los estudiantes logran evidenciar avances al momento de realizar alguna actividad relacionada con la comprensión lectora y de esta manera, los docentes se convierten en innovadores para vivir en un constante fortalecimiento de este proceso tan importante.

Por otra parte, Morales G. (2021) en Perú, con su estudio titulado "Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en tercer grado de la IEP San Jerónimo de Estridón - La Pradera" su finalidad fue presentar un programa de lecturas lúdicas para mejorar el nivel en el proceso de comprensión de textos, en la población mencionada anteriormente, tuvo como característica un diseño no experimental, de tipo descriptivo y con propuesta. Este estudio se realizó con una población de 22 niños/as, pertenecientes al 3º grado del nivel primario, logrando los siguientes resultados: los estudiantes se ubican en un nivel regular (68,18%), seguido de un nivel bueno (22,72%), luego un nivel bajo (9.10) y finalmente, se vio que no hubo ningún estudiante ubicado en el nivel muy bajo. Es decir, que a través de la propuesta trabajada se obtuvieron resultados positivos, visualizándose ello como una opción a incluir en el proceso educativo.

Teniendo en cuenta, el anterior estudio es de gran utilidad para la investigación actual, puesto que contribuye al campo educativo al abordar la problemática de la comprensión lectora en estudiante de educación primaria. Asimismo, los resultados obtenidos hacen que con mayor razón se lleve a cabo esta investigación, puesto que se coincide con que es urgente la implementación de estrategias lúdicas que motiven y fortalezcan el proceso de la comprensión lectora.

Ahora bien, Palacios M y Andrade L, (2022) en Ecuador, con su proyecto de investigación titulado "Actividades lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes de

3ro de EGB en el área de lengua y literatura", su objetivo fue mejorar la comprensión lectora mediante la implementación de actividades lúdicas, en el área de lengua y literatura. Su metodología se centra en un paradigma sociocrítico y se basa en un enfoque cualitativo, del mismo modo se direcciona dentro del método de investigación acción (IA). Es fundamental mencionar, que la investigación se realizó con 22 estudiantes de tercer grado, empleando dos pruebas diagnósticas. Primero se aplicó el pretest para identificar la necesidad de implementar una propuesta de mejora, que involucró a los estudiantes en actividades lúdicas, luego de la implementación de la propuesta se aplicó el post test para conocer el impacto de la propuesta realizada. De esta manera, obtuvieron como resultado un cambio positivo en los niveles de comprensión lectora.

La anterior investigación, se toma de referencia a fin de que aporta esencialmente en el proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora mediante las estrategias lúdicas, asimismo haciendo mención del rol de los docentes con el poco uso de dichas estrategias para fortalecer este proceso, siendo este uno de los principales problemas al momento de llevar a cabo un conocimiento, sabemos que las estrategias lúdicas son esa herramienta esencial que nos permite acercarnos más a los estudiantes y observar de qué manera les es más fácil comprender un texto.

Ahora bien, en cuanto a los referentes a nivel nacional, Muriel J. (2023) en Putumayo, Colombia, en su estudio de investigación titulado "La lúdica como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán", la cual tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora a través de la lectura mediante actividades didácticas, las cuales permitieron la motivación y el interés adquiriendo mejores resultados. La metodología utilizada se dio desde un enfoque cualitativo y en cuanto a resultados obtenidos en la implementación de la secuencia didáctica fueron propicios para el grupo de estudiantes seleccionados de acuerdo a su ritmo de aprendizaje y sus

necesidades cognoscitivas. Por último, es de gran apoyo esta investigación, dado que demuestra unos excelentes resultados al articular la lúdica con el proceso de la comprensión lectora, además de que son las variables de este estudio.

De la misma forma, Alarcón B. Gómez Y, y Catuche L, (2022) en Putumayo, Colombia, realizaron un estudio titulado "La lúdica como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Rural Villa Amazónica, Centro Educativo Pueblo Viaje y Centro Educativo el Remanso", el cual tuvo como propósito fortalecer las habilidades en comprensión lectora en el grado mencionada anteriormente, mediante la implementación de una estrategia lúdica; la ruleta de lectura, herramienta que favoreció el proceso, el fundamento de la investigación se basó en un enfoque cualitativo a través de un método enfocado en la investigación acción. Del mismo modo, las técnicas de recolección de datos que se tuvieron en cuenta fueron la entrevista semiestructurada y la encuesta, las cuales permitieron diagnosticar las falencias en la comprensión lectora. En cuanto a los resultados, lograron cumplir con los objetivos planteados durante el estudio mejorando mediante una herramienta la comprensión lectora.

Con base a este trabajo, el aporte que proporciona a esta investigación es el uso de una herramienta innovadora, la cual puede ser implementada en conjunto con otras estrategias, para lograr de esta manera unos resultados eficientes y positivos, siempre teniendo presente el objetivo, el cual es el fortalecimiento de la compresión lectora a través de la lúdica, puesto que es un instrumento que a todos los estudiantes los motiva a crecer en este proceso.

De igual manera, Salas D. (2023) en Cauca, Colombia, en su investigación titulada "Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado segundo en el Centro Educativo la Palmera Sede Belén", la cual se propuso abordar de una manera innovadora el tema del fortalecimiento de la comprensión lectora, dado que por

medio de la observación directa evidenciaron que a los niños se les dificultaba comprender un texto y leer emotivamente una lectura. Esta investigación es cualitativa y permitió indagar, plantear, desarrollar y evaluar actividades que permitieron obtener resultados satisfactorios, direccionados al propósito de este estudio.

A partir de estos resultados, se evidencia que esta investigación es de gran utilidad, puesto que demuestra la importancia y la necesidad de implementar estrategias donde este involucrada la lúdica para fortalecer el proceso de comprensión lectora. Además, manejan una misma metodología y esto es fundamental para poder lograr unos resultados significativos.

Para finalizar, se fundamentan las investigaciones a nivel regional donde Arenas S. (2021) en Cúcuta, Norte de Santander, en su investigación titulada "El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de Primaria de la I.E padre Manuel Briceño Jauregui", que tuvo como objetivo mejorar el nivel de lectura comprensiva mediante la aplicación del juego como estrategia pedagógica. Este estudio implementó una metodología cualitativa, el tipo de investigación es acción participativa y se desarrolló en tres fases. La primera fue la planificación, mediante recolección de información, la segunda, tuvo como propósito diseñar la estrategia y en la última etapa la reflexión, donde se evaluaron los resultados, llegando a unas conclusiones significativas durante todo el proceso, logrando el objetivo de estudio.

Se toma de esta investigación, un factor de la lúdica como lo es el juego, puesto que al aplicarlo en las actividades se lograrán obtener buenos resultados, siendo el juego una herramienta valiosa en el desarrollo de la comprensión lectora porque aumenta la motivación de leer, pero no solamente de eso sino para lograr comprender textos y fortalecer su pensamiento crítico.

Seguidamente, Coronel A. y López S. (2021), en Ocaña, Norte de Santander, con su investigación titulada “Propuesta metodológica para el mejoramiento de la comprensión lectora en niños y niñas de primer grado del Centro Educativo Chiquilladas”, la cual tuvo como objetivo el implementar una propuesta innovadora con el fin de fortalecer el proceso de comprensión lectora, llevándose a cabo con 16 estudiantes del grado primero de la jornada de la mañana en la que se usó la metodología cualitativa, aplicando los instrumentos de recolección de información de diario de campo, entrevista semiestructurada y rejilla de evaluación, de los cuales obtuvieron como resultado que la falta de interés que causan las actividades inadecuadas o tradicionales impuestas por el docente afecta directamente el proceso de comprensión lectora de los estudiantes.

Del mismo modo, al implementar la propuesta metodológica se observó una mayor habilidad en la comprensión lectora por parte de los estudiantes, puesto que se interesaron más por la lectura cuando se aplicaron estrategias lúdicas, tales como los juegos de: el alfabeto móvil, los microcuentos, el bingo de palabras y la ruleta. Concluyendo que es necesario que los docentes apliquen estrategias de enseñanza que ayuden a potenciar en los estudiantes habilidades y destrezas en el proceso de comprensión lectora. Teniendo en cuenta lo anterior, es de gran apoyo este estudio, dado que demuestra que al implementar elementos relacionados con la lúdica se obtienen buenos resultados y se logra cumplir con los objetivos.

Por último, Rincón K. (2023) en Guamalito, Norte de Santander, con su trabajo investigativo denominado “Estrategia lúdica para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Santo Ángel”, el cual tuvo como propósito diseñar e implementar estrategias pedagógicas para fomentar el interés y la motivación por la lectura. Su metodología fue cualitativa, donde se llevó a cabo un diagnóstico inicial para conocer los niveles de comprensión lectora. Luego, la implementación de las estrategias y evaluación de resultados que contribuyeron a mejorar los niveles de interés,

creando un hábito de lectura en los estudiantes, logrando una comprensión detallada de cada texto.

La investigación mencionada anteriormente, es de gran aporte, dado que demuestra un abordaje sobre el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la estrategia lúdica y da a conocer la problemática que se vivencia en los entornos educativos. Del mismo modo, manejan un mismo enfoque con la investigación actual y da a conocer algunas herramientas que serán de gran apoyo para obtener unos resultados positivos.

2.2 Bases Teóricas

Las bases teóricas nos permiten estructurar nuestro objeto de estudio con mayor validez, para Marshall C. y Rossman G, (2019) enfatizan que las bases teóricas son esenciales en la investigación cualitativa para contextualizar y dar sentido a los datos recopilados. Las teorías permiten entender las relaciones complejas entre los fenómenos y guiar el desarrollo de preguntas de investigación y métodos de análisis. Es decir, que las bases teóricas son de gran importancia, dado que son las que permiten guiar y fundamentar a partir de autores el trabajo de investigación.

Seguidamente, es de gran relevancia tener presente las características o aspectos del desarrollo multidimensional que se refiere a la integración y el crecimiento equilibrado de diversas áreas del desarrollo infantil, abordando aspectos más allá del crecimiento físico. Es esencial mencionar que los niños crecen y aprenden a través de varias dimensiones articuladas, teniendo en cuenta que cada etapa es crucial para su bienestar integral, en este caso los estudiantes del grado tercero, involucran diversas áreas de crecimiento que abarcan los aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. Según Piaget J. (1979), los estudiantes que están en el rango de edad de los 8-9 años, se encuentran en la etapa de operaciones concretas, en la

cual desarrollan habilidades de pensamiento lógico, aunque aún dependen de objetos concretos y experiencias directas para resolver problemas.

Además, en el desarrollo social se tiene en cuenta la postura de Bandura (1986), quien afirma que el aprendizaje por observación y modelado también juega un rol importante, donde en estas edades, los estudiantes aprenden conductas sociales, normas de convivencia a través de la observación de sus compañeros y adultos, los cuales influyen en su comportamiento, a su vez en la adaptación al entorno escolar. Por otra parte, el desarrollo emocional en los estudiantes del grado tercero es evidente por el manejo de emociones y la regulación de estas. El autor Goleman (1995) destaca que en esta edad los niños comienzan a desarrollar la capacidad de reconocer sus propias emociones y las de los demás, lo que conlleva a aprender a trabajar en equipo, manejar conflictos, expresando sus emociones de manera adecuada.

En términos de desarrollo físico, en este rango de edad, los estudiantes experimentan un aumento de coordinación motora fina y gruesa, lo que les permite ser partícipes de actividades más complejas, como deportes, escritura, manejo de herramientas desde el juego para fortalecer la comprensión lectora, dado que el desarrollo físico está directamente ligado con la capacidad de involucrarse en tareas académicas y lúdicas que requieren de precisión, pero también de coordinación.

Por último, al abordar todas las dimensiones, los estudiantes adquieren habilidades que no solo los benefician en su aprendizaje académico, sino también en su bienestar emocional y social. Además, en este desarrollo está involucrado el proceso de la comprensión lectora, dado que no solo es una habilidad cognitiva central, sino que también impacta otras áreas del desarrollo. Asimismo, leer y entender lo que se lee fortalece el pensamiento crítico, la capacidad de reflexión y la habilidad para comunicarse efectivamente. Por esta razón, la

importancia de investigar e implementar estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de la comprensión lectora.

Lúdica

La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. Así pues, jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés y fortalecer las diversas dimensiones.

Por supuesto, Muñoz J. (2019) define la lúdica como una "disposición o actitud que permite al ser humano conectar con la alegría, el placer y la creatividad en cualquier actividad o situación de la vida". En efecto la lúdica nos permite convertir lo rutinario en algo extraordinario, llenando nuestras vidas de alegría y creatividad. Además, de que trabajar con la lúdica en los niños es un aporte esencial para su desarrollo integral, ya que esto les permite crecer y aprender de una forma innovadora e interesante para los niños, a su vez llamado la atención y fomentando la participación activa de ellos.

De la misma manera, Rodríguez J. (2019) enfatiza que “las estrategias lúdicas en la educación infantil son esenciales para motivar la curiosidad científica y mejorar la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes”. Esta metodología no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. En otras palabras, la lúdica se define como un enfoque integral que abarca desde la pedagogía hasta el desarrollo personal y cultural, promoviendo de esta manera un aprendizaje más completo y satisfactorio donde se incorporan elementos creativos y placenteros en la educación y la vida cotidiana.

Desde otra perspectiva, para Hernández M. y Flórez L, (2021) señala a la lúdica como una dimensión existencial que se manifiesta en la interacción del ser humano con el mundo, posibilitando el disfrute, la creatividad y el aprendizaje significativo". Lo anterior, hace hincapié en que una herramienta fundamental como lo es la lúdica es como una forma de ser y estar en el mundo, promoviendo el disfrute y el aprendizaje de manera natural, con el fin de lograr un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo, en la población a la cual se implemente.

Tomando los postulados anteriores, se puede expresar que para Muñoz J. (2019) la lúdica es una actitud que permite al ser humano conectar con la alegría, el placer y la creatividad en cualquier actividad o situación de la vida. Mientras que para Rodríguez J. (2019) la describe como un enfoque integral que abarca desde la pedagogía hasta el desarrollo personal y cultural, promoviendo de esta manera un aprendizaje más completo y satisfactorio. Además, para Hernández M, y Flórez L, (2021) afirma que la lúdica es una dimensión que manifiesta creatividad y aprendizaje significativo. Teniendo en cuenta lo anterior, el autor que mejor define la lúdica es Rodríguez J, (2019), dado que la lúdica si permite un aprendizaje completo y significativo.

En resumen, para la investigadora la lúdica es un enfoque hacia el aprendizaje, de una forma en donde se involucra el disfrute, la creatividad y la exploración. Asimismo, se manifiesta a través de diversas actividades que deben ser motivadoras e innovadoras y que se debe extender más allá de un simple acto de jugar para así lograr un desarrollo integral en el ser humano. Es importante mencionar, que la lúdica fomenta la curiosidad, la interacción social y el desarrollo completo de todas las dimensiones, de allí lo esencial de implementarla en los entornos educativos.

Estrategia

Una estrategia puede definirse como un plan de acción diseñado para lograr un objetivo específico, utilizando recursos de manera eficiente y considerando las condiciones y el contexto en el que se aplicará. En el ámbito educativo, una estrategia implica la organización y coordinación de métodos, actividades y recursos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De tal modo, Martínez J, y González A. (2019) proponen la estrategia como "un conjunto de decisiones coherentes y alineadas que permiten a una organización alcanzar sus objetivos a largo plazo". Es decir, que para estos autores la estrategia se enfatiza en la toma de decisiones como base de la estrategia, resaltando su carácter planificado, orientado al logro de objetivos a través de la estrategia implementada en dicha actividad o cierto entorno.

Mientras que para Jurado C. (2021) propone la estrategia como "un proceso dinámico y adaptativo que permite a las organizaciones navegar en un entorno cambiante y competitivo". Es decir, que para este autor la estrategia es un proceso donde se debe reflejar cambios y aspectos innovadores, para de esta manera convertir los entornos en amenos y adaptables. Además, enfatiza en la flexibilidad y capacidad de adaptación de la estrategia, respondiendo a las exigencias de un entorno cambiante. Es importante mencionar, que son aspectos de gran significado puesto que cuenta con una dirección a lo que realmente debe ser una estrategia en donde esté enfocada esa flexibilidad e innovación.

Por otra parte, para Yilmaz S, y Kaymak M. (2021) conceptualizan la estrategia como "la creación de una ventaja competitiva sostenible a través de la diferenciación y la innovación" Esta definición resalta la diferenciación y la innovación como elementos clave para la creación de una estrategia exitosa, permitiendo a las organizaciones destacarse en un mercado competitivo. De igual modo, es esencial entender que la innovación es el factor que más

resaltan estos dos autores y que se enfocan en la estrategia como algo para diferenciar y tener ventajas en diversos entornos.

Teniendo en cuenta los soportes teóricos mencionados anteriormente, se puede expresar que, para Martínez P, y González D. (2019) la estrategia es un conjunto de decisiones coherentes y alineadas que permiten a una organización alcanzar sus objetivos a largo plazo. mientras que para Jurado L. (2021) es un proceso dinámico y adaptativo que permite a las organizaciones navegar en un entorno cambiante y competitivo. Asimismo, para Yilmaz S, y Kaymak M. (2021) resaltan la estrategia como una creación donde debe visualizarse una ventaja competitiva donde esté involucrada la diferenciación y la innovación. Es de esta manera, que el mejor autor que define este concepto es Martina y González (2019), puesto que la estrategia ayuda a alcanzar los objetivos desde una toma de decisiones coherentes.

En conclusión, para la investigadora la estrategia es un plan de acción que es diseñado para lograr ciertos objetivos, donde se debe tener en cuenta los recursos disponibles, las condiciones en las que se encuentra el entorno y las posibles pruebas que surjan al trabajar con una estrategia. Además, esta implica pensar a largo plazo, considerando no solamente el presente sino también el futuro, siendo este un proceso dinámico, donde se debe involucrar la flexibilidad para lograr obtener unos buenos resultados.

Tipos de estrategias lúdicas

Son métodos y enfoques que utilizan el juego y la diversión como medio para alcanzar objetivos educativos, terapéuticos o de desarrollo personal y social. Estas estrategias se basan en la premisa de que el aprendizaje y el crecimiento pueden ser más efectivos y agradables cuando se realizan en un entorno lúdico y motivador. Además, los tipos estrategias lúdicas siempre estarán enfocados en brindar una estimulación y fortalecimiento en las diversas dimensiones que posee un individuo.

Por lo tanto, el autor Díaz A. (2018) señala que los tipos de estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc. Estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula, Es decir que son diferentes actividades enfocadas en el juego y que deben ser usadas por los docentes para brindar un proceso de enseñanza- aprendizaje innovador e interesante.

Mientras que Rubicela M. (2018), describe a los tipos de estrategias lúdicas como una alternativa para retroalimentar el aprendizaje de los estudiantes, esto transforma una clase teórica en una en la que el alumno puede expresar su creatividad y percibir la información de forma sencilla y dinámica (p.3). Es decir, que las estrategias lúdicas son aquellas que nos permiten hacer que las clases no sean tan rutinarias y motiven a los estudiantes en el proceso educativo con diferentes juegos, actividades y lúdicas, retroalimentando y explicando temáticas de una forma que capta el interés de los estudiantes.

Así mismo, Guzmán A, y Zambrano M. (2018), definen que los tipos de estrategias lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha se observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes (p.83). Dicho de esta manera, podemos observar que las actividades lúdicas o estrategias, son de gran relevancia en el ámbito educativo puesto que hace que los aprendizajes se adquieran de una formas más divertida y motivadora para los estudiantes, haciendo que su proceso educativo sea muy enriquecedor tomando al juego como el optimizador de su desarrollo.

Asimismo, en lo anteriormente mencionado, el autor con el que más se identifica para fundamentar teóricamente una investigación es Rubicela M. (2018). Describe la estrategia

lúdica como una herramienta transformadora que convierte el aprendizaje en una experiencia creativa y dinámica para los estudiantes. Argumenta que estas estrategias permiten romper la rutina en el aula, involucrando a los alumnos mediante juegos y actividades que retroalimentan y explican conceptos de manera más interesante y atractiva. Esta perspectiva sostiene que las estrategias lúdicas son esenciales para motivar a los estudiantes y mejorar su proceso educativo, fomentando la expresión de su creatividad y facilitando la comprensión de la información.

Por último, para la investigadora los tipos de estrategias lúdicas son métodos de enseñanza y aprendizaje que utilizan el juego como una herramienta central para involucrar a los participantes de manera activa y divertida. Además, estas estrategias buscan no solo transmitir conocimientos, sino también desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales en un entorno motivador, logrando así un desarrollo completo en este caso de la población inmersa en este trabajo de investigación.

Gamificación

En las aulas de clase se implementa la gamificación, la cual hace parte de uno de los tipos de estrategias lúdicas que aplica elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos para motivar y aumentar la participación, el compromiso y la satisfacción de las personas. Esta técnica se utiliza en diversos ámbitos, como la educación, el marketing, los recursos humanos y la salud, para mejorar el rendimiento, fomentar el aprendizaje y cambiar comportamientos.

Por tal motivo, Arias, et al, (2010) conceptualizan la gamificación como "la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para aumentar la participación, el compromiso y la motivación de los usuarios" Lo anterior hace hincapié, a que la gamificación al implementar dinámicas y juegos en contextos nos lúdicos, tienden a tener un gran impacto en la participación, el compromiso y la motivación de los

usuarios. Al mismo tiempo, es una herramienta muy asequible para implementar puesto que consiste en motivar a los estudiantes a partir de premios sencillos o puntuaciones.

De la misma manera, Martin, et al, (2020) definen la gamificación como "la utilización de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, enganchar y promover comportamientos específicos". Es decir, que la anterior definición sobre gamificación, los autores se enfatizan en que esta se aplica para motivar, enganchar y promover comportamientos específicos, destacando su potencial para el cambio conductual, en los individuos que sea implementado.

Desde otra perspectiva, Sánchez J. (2022) señala que la gamificación es "la integración de elementos de juego en contextos no lúdicos para motivar y cambiar el comportamiento". Es importante mencionar que esta definición resalta el objetivo central de la gamificación el cual es motivar y modificar el comportamiento de los individuos a través de la aplicación de elementos lúdicos que a su vez generen un impacto positivo en el proceso que se esté trabajando con los individuos.

Teniendo en cuenta, los postulados mencionados anteriormente, se puede mencionar que para (Arias, et al, 2010) la gamificación es la aplicación de diversas dinámicas y diseños de juegos en contextos no lúdicos. Por otra parte, para Martin, et al, (2020) la gamificación es diversos diseños de juego que ayudan a motivar, participar y promover cambios en la conducta de los individuos. Asimismo, para Sánchez J. (2022) este concepto es la integración de elementos de juego que motivan y cambian el comportamiento de los individuos a los cuales se les está implementando la gamificación y depende del contexto en el que se encuentren.

Para finalizar, para la investigadora la gamificación es una forma innovadora y creativa de transformar actividades cotidianas y procesos tradicionales en experiencias más dinámicas y motivadoras, puesto que, al incorporar elementos típicos de los juegos, como

puntos, niveles, recompensas y desafíos, la gamificación puede lograr convertir tareas que en muchas ocasiones se tornan aburridas y monótonas en un proceso más atractivo y entretenido.

El juego

Es una actividad esencialmente humana que combina diversión, desafío y aprendizaje en un contexto libre y creativo. Además, es una expresión natural que trasciende edades y culturas, permitiendo a las personas explorar, experimentar y relacionarse con el mundo de una manera significativa y placentera. De igual modo, el juego no solo entretiene, sino que también cumple funciones vitales en el desarrollo cognitivo, emocional y social, permitiendo desde la primera infancia fortalecer y crear un desarrollo integral.

De lo anterior, para Fernández, et al, (2022) destaca el juego como "una actividad libre, voluntaria, placentera y creativa que se desarrolla dentro de unos límites espacio temporales definidos, siguiendo unas reglas, objetivos específicos y que implica la participación activa de los jugadores, generando emociones positivas y experiencias significativas, y promoviendo el aprendizaje y el desarrollo personal". Lo anterior hace referencia a que el juego tiene un gran potencial para promover el aprendizaje y el desarrollo personal, además de sus aspectos emocionales y experienciales.

Así mismo, Hernández, et al, (2020) se proponen el juego como "una actividad humana universal que se caracteriza por su carácter libre, voluntario, placentero y creativo, y que se desarrolla dentro de unos límites espacio temporales definidos, siguiendo unas reglas y objetivos específicos". Además, es importante destacar que esta definición se enfatiza en la universalidad del juego, su carácter creativo, la importancia de las reglas y objetivos para una experiencia lúdica estructurada.

Mientras que, para Piaget (1980) señala que el juego era una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Donde a través del juego, los

niños aprenden, exploran, crean y se desarrollan como personas. Además, al momento de implementar el juego se adquieren buenos resultados, como la participación activa por parte de los estudiantes, concentración y buena comunicación, gracias a que es una herramienta llamativa e interesante para la población infantil.

De acuerdo a los aportes mencionados anteriormente por cada autor, se realiza una confrontación para destacar lo expuesto en su teoría. En este caso, (Fernández, et al, 2022) se refiere al juego como una actividad libre, donde se pueden expresar pero que además algunas veces cuenta con reglas y objetivos. Mientras que (Hernández, et al, 2020) lo toma como una actividad universal donde debe seguir unas reglas y se debe desarrollar en unos espacios definidos. Por último, encontramos al autor Piaget (1980) que señala el juego como esa herramienta fundamental para fortalecer las diversas dimensiones que tienen los niños.

En resumen, el autor que mejor define este concepto es Piaget, dado que realmente el juego es una herramienta esencial en el proceso de enseñanza- aprendizaje desde la niñez. De igual manera, se debe destacar que las ideas de este autor sobre el juego han sido de gran influencia en la educación y a su vez las investigaciones han contribuido a comprender mejorar la importancia del juego en el desarrollo de los niños. Es decir, que como maestras debemos crear entornos educativos donde se implemente y se fomente el juego libre y creativo para así lograr un fortalecimiento en diversas áreas, pero también en una que está centrada esta investigación y es el proceso de lectura y escritura.

Por último, para la investigadora el juego es una actividad esencial que va más allá de un simple entretenimiento, porque es un medio de enseñanza impactante, por medio del cual se fortalecen diversas dimensiones, puesto que el niño al jugar interactúa, se expresa, comunica, explora y demás aspectos que enriquecen cada vez más su desarrollo hasta lograr un desarrollo pleno. Por esta razón, es importante que en los entornos educativos se les proporcione a los

estudiantes tiempo y espacio para que puedan jugar de una manera libre y exploren su mundo a su manera.

Aprendizaje Basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos se ha convertido en una metodología educativa que está ganando cada vez más relevancia en el panorama educativo actual. También es importante destacar que marca una diferencia de los enfoques tradicionales basados en la memorización y la transmisión pasiva de conocimientos, puesto que el ABP propone un modelo de aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante.

Según (Martin, et al, 2020) definen al aprendizaje basado en proyectos como una "metodología de enseñanza y aprendizaje que promueve el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes a través de la realización de proyectos colaborativos y contextualizados, donde estos investigan, diseñan, desarrollan y evalúan soluciones a problemas reales". Es decir, que es esencial implementar esta metodología en el entorno educativo, dado que aprende a través de la ejecución de proyectos y así dan soluciones a problemas que suceden durante ciertas experiencias.

Así mismo, para (Díaz, et al, 2022) señalan que el aprendizaje basado en proyectos es una "metodología de enseñanza y aprendizaje centrada en el estudiante, donde estos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje a través de la investigación, el diseño, la implementación y la evaluación de proyectos que responden a problemas reales. Es decir, que se debe tener presente al estudiante en tomo momento, siendo este el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, implementando actividades que estén basadas en esta metodología, para de esta manera lograr un aprendizaje significativo en ellos.

No obstante, García C. (2021) conceptualiza al aprendizaje basado en proyectos como una "estrategia de enseñanza y aprendizaje que sitúa a los estudiantes en el centro del proceso

educativo, permitiéndoles desarrollar competencias clave a través de la investigación, el análisis, la síntesis y la evaluación de problemas reales planteados en proyectos colaborativos". Lo anterior, da claridad a que el papel central de los estudiantes en el proceso educativo es el desarrollo de competencias a partir de la investigación, el análisis la síntesis que debe incentivar el docente a crear un hábito de lo mencionado anteriormente, para que de esta manera el estudiante logre alcanzar los objetivos planteados durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Tomando los postulados anteriormente mencionados se puede decir que para (Martin, et al, 2020) y para (Díaz, et al, 2022) los aprendizajes basados en proyectos los manejan con un concepto muy similar el cual es que lo definen como una metodología de enseñanza y aprendizaje que promueve un aprendizaje significativo y activo. Mientras que para García C. (2021) el aprendizaje basado en proyectos los enfoca a una estrategia que sitúa a los estudiantes como el centro del proceso de enseñanza- aprendizaje, permitiéndoles de esta manera contar con un desarrollo de competencias eficaz. Por esta razón, este último autor es el que mejor define este concepto mencionado anteriormente, dado que es importante que el estudiante desarrolle y fortalezca todas sus dimensiones, pero para esto se necesita que sea el centro del proceso.

Por último, para la investigadora el aprendizaje basado en proyectos es una metodología educativa innovadora que transforma de una manera significativa la forma de que los estudiantes adquieran conocimiento y habilidades. Además, a través de la realización de proyectos relevantes y significativos, los estudiantes no solo se involucran activamente en el proceso de aprendizaje, sino que también desarrollan competencias críticas, como el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y la creatividad.

Comprensión lectora

Con respecto a la comprensión lectora según Diaz B, y Hernández G. (2002), es un proceso complejo donde se aplican estrategias en la que se interrelacionan el lector y el texto incluyendo el ambiente en el que se lleva a cabo, de igual modo, resalta que la lectura es constructiva dado que el lector construye la representación del texto para entenderlo. Lo anterior hace hincapié, a que en este proceso se deben implementar estrategias porque estas son el puente para que el lector, en este caso el estudiante logre comprender los textos.

Por otra parte, Cassany D. (2001) entiende la comprensión lectora como algo global que a su vez está compuesta por otros elementos más concretos. Estos elementos, reciben el nombre de micro habilidades. Su propuesta se basa en trabajar estás micro habilidades por separado para conseguir adquirir una buena comprensión lectora. Es decir, que quien aprende a leer eficientemente desarrolla, en parte su conocimiento y la lectura se convierte en un aprendizaje transcendental para la escolarización, fortaleciendo a su vez el crecimiento intelectual de la persona.

También Solé I. (1992), en el compendio de Estrategias para el Aprendizaje Significativo, considera que la comprensión lectora es una actividad estratégica porque el lector reconoce sus alcances, limitaciones de memoria y sabe que de no proceder utilizando y organizando sus recursos, herramientas cognitivas en forma inteligente, el resultado de su comprensión de la información relevante del texto puede verse afectada, hasta no alcanzarse y el aprendizaje conseguido a partir de ella no podría ocurrir.

En definitiva, para la investigadora la comprensión lectora, es mas que solo entender palabras que contiene una página, porque es un proceso de conexión y reflexión constante dado que, al momento del lector sumergirse en un texto de cualquier tipo, pueda captar no solo el significado literal, sino que también sienta las emociones y tenga presente las ideas

subyacentes. Además, es fundamental mencionar que leer con comprensión implicar hacer preguntas, siendo capaces de analizar y cuestionar lo que se lee.

Niveles de comprensión lectora

Los niveles de comprensión lectora son etapas o grados de complejidad en la comprensión de textos escritos. Así mismo, es esencial destacar que cada nivel requiere diferentes habilidades cognitivas y analíticas para entender y procesar la información presentada en el texto, pero para lograr esto se debe seguir un proceso con ciertos pasos para poder obtener buenos resultados. Además, la lectura es un campo que está en constante evolución, y que con el tiempo se darán diversos modelos y teorías cada vez más innovadoras que ayudarán a comprender mejor este proceso tan fundamental.

De lo anterior, para Solé I. (2019) En su libro "Leer para aprender. De la teoría a la práctica", afirma que su modelo de lectura está basado en tres niveles: literal, inferencial y crítica. Además, expresa que son fases por las debe pasar un niño durante cierto tiempo para aprender a leer. De igual modo, la autora enfatiza la importancia de la enseñanza de lectura a través de estrategias que permitan a los estudiantes progresar entre estos niveles, desarrollando así habilidades cognitivas al pasar el tiempo más complejas.

De la misma manera, los autores Miñoza R, y Montero D. (2019), señalan que identifican tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico. Este análisis ayuda a distinguir cómo los estudiantes entienden y procesan la información textual desde la identificación básica de hechos hasta la evaluación crítica de los contenidos y el trabajar en estos tres niveles de comprensión lectora es fundamental para el desarrollo educativo, ya que cada nivel construye sobre el anterior, llevando a los estudiantes desde la identificación básica de hechos hasta una evaluación crítica y reflexiva.

Seguidamente, el autor Cassany D. (2020) analiza los procesos cognitivos en la lectura, destacando la importancia de la decodificación, fluidez y comprensión profunda para el desarrollo de los niveles de lectura. De igual modo, expresa que cada nivel de lectura, desde el literal hasta el crítico, depende de la capacidad del lector para no solo reconocer palabras y leer con fluidez, sino que también cuenta con la capacidad de interpretar, evaluar y reflexionar sobre cierto contenido que presenta el texto.

Teniendo en cuenta, los postulados mencionados anteriormente, los tres autores enfatizan el concepto de niveles de comprensión lectora, desde un mismo punto de vista, en donde lo definen como unas fases en donde se debe realizar el proceso de una manera ordenada, donde primero se encuentra la parte literal, luego inferencial y, por último, la parte crítica. Es importante desarrollar y fortalecer todas las habilidades que abarca este proceso de lectura y que a su vez los estudiantes logren un nivel de comprensión de una manera sencilla y eficaz.

En conclusión, para la investigadora los niveles de comprensión lectora, son etapas que deben cumplirse con un paso a paso, para poder lograr un buen resultado en cuenta el proceso de lectura, puesto que es esencial, que los estudiantes logran una comprensión y una habilidad crítica alta, para poder llevar a cabalidad actividades que requieran de estos niveles, así como formar seres críticos y reflexivos a partir de este proceso tan esencial como lo es la lectura y la comprensión de esta.

Nivel literal

El nivel literal es el primer nivel de comprensión lectora, el cual se centra en identificar y comprender la información explícita que se presenta en el texto, siendo esta la base para el desarrollo de niveles de lectura más altos como la inferencia y la crítica. Es de suma importancia resaltar que se debe fomentar el desarrollo del nivel literal de comprensión lectora en los estudiantes desde temprana edad, dado que se generan diversos beneficios como

comprender actividades de una manera más sencilla, ampliar su vocabulario y ser una persona autónoma.

Así mismo, la autora Solé I. (2019) define el nivel literal como la capacidad de identificar y comprender la información explícita que se presenta en el texto. La autora enfatiza que este nivel no se limita a la decodificación de palabras y oraciones, sino que también implica la comprensión del significado de los textos y la identificación de las relaciones entre las ideas.

Por otra parte, para Hernández A, y Jover G. (2020) En su artículo "Comprensión lectora: Un análisis de sus modelos teóricos", las autoras proponen un modelo de comprensión lectora que incluye tres niveles: literal, inferencial y crítico. Además, mencionan que el nivel literal se define como la capacidad del lector para identificar y comprender la información explícita del texto, incluyendo los detalles, hechos y conceptos clave.

Del mismo modo, para Rodríguez, et al, (2022) este nivel de comprensión lectora como lo es el literal, es la capacidad que tiene el lector para identificar y comprender la información explícita del texto. También incluyendo los hechos, ideas principales y detalles relevantes de cierto texto. Además, es importante recalcar que los docentes deben ser los principales agentes para formar el desarrollo del nivel literal en los niños desde una temprana edad, puesto que esto les brindará las herramientas necesarias para formar lectores competentes y críticos, capaces de disfrutar del placer de la lectura, porque se ha convertido en un hábito.

Tomando los postulados se puede decir que para Solé I. (2019) el nivel literal en la comprensión lectora es la capacidad de comprender la información minuciosamente que presenta cierto texto. De igual manera, para las autoras Hernández A, y Jover G. (2020) el nivel literal es la capacidad que el lector llega a adquirir para comprender y entender todos los detalles que especifica un texto. Por último, para (Rodríguez, et al, 2022) el nivel literal es ese objetivo que se logra al momento de comprender un texto, teniendo en cuenta diferentes

aspectos que lo conforman, así como la tarea que tienen los docentes de lograr con dicho objetivo. A partir de lo anterior, el autor que mejor define este concepto es Rodríguez, et al, (2022) dado que, incluye a los docentes los cuales son ese agente principal de implementar actividades para iniciar a trabajar con ese nivel literal y lograr de esta manera que los estudiantes comprendan y entiendan diversos textos.

En definitiva, para la investigadora el nivel literal dentro de la comprensión lectora, es un componente esencial para lograr que los estudiantes al trabajar con diversas actividades se logrará un resultado y a medida del tiempo puedan acceder a niveles más profundos de comprensión textual. Además, el estudiante podrá comprender la información de manera precisa si el proceso se lleva a cabo de una manera adecuada.

Nivel Inferencial

Es importante iniciar destacando que el nivel inferencial de la comprensión lectora es la habilidad de ir más allá de la información explícita que presenta un texto y construir nuevos significados a partir de ella. En otras palabras, se refiere a que en este nivel el lector no se limita a comprender lo que dice el texto de manera literal, sino que utiliza sus conocimientos, experiencias y habilidades cognitivas para deducir información que no está explícitamente expresada.

Según, Solano H. (2019) En su artículo "El nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos", publicado en la revista "Estudios en Lenguaje y Educación", la autora propone una mirada integral del nivel inferencial, considerándolo como un proceso cognitivo complejo que involucra la construcción de significados más allá de la información explícita del texto, es decir que de nivel es un poco más avanzado que el nivel literal y aquí ya se debe verse reflejado un proceso más complejo.

Desde otra perspectiva, Solís, et al, (2019) en su artículo "El nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos", los autores proponen una definición del nivel inferencial como la capacidad del lector para ir más allá de la información explícita del texto y construir nuevos significados a partir de ella. Es decir, que en este nivel los estudiantes deben comprender y entender de una manera más rápida la información y ser capaces de construir nuevos significados.

Teniendo en cuenta, las posturas de los autores mencionados anteriormente, se puede expresar que para Solano H. (2019) el nivel inferencial en el proceso de lectura es un proceso cognitivo más avanzado, donde implica realizar nuevos significados a partir de un texto. Así mismo, Solís, et al, (2019) define al nivel inferencial como una capacidad que se debe desarrollar en el lector, de ir más allá de lo el texto textualmente le presenta. Es decir, que debe tener la capacidad de inferir algunas características. o datos que no se ven reflejados en el texto. En este caso, el autor que mejor define este atributo es Solano H. (2019) puesto que, el nivel inferencial si depende de un proceso cognitivo más avanzado, para lograr de esta manera un análisis profundo y la construcción de nuevos significados.

Por último, para la investigadora el nivel inferencial es un componente esencial del proceso de lectura, dado que en esta fase se logra que los estudiantes puedan ir más allá de la información superficial que presenta cualquier tipo de texto y así poder construir una comprensión más completa y significativa del contenido presente. Es decir, que en este nivel los estudiantes deben comprender más a profundidad todos los tipos de textos e inferir información que no se encuentra explícita dentro de ellos.

Nivel crítico

Hace referencia a la habilidad para evaluar y juzgar la veracidad, la lógica y la relevancia de la información presentada en un texto. Es importante mencionar, que el nivel crítico implica un grado de discernimiento y pensamiento crítico necesario para no aceptar la

información superficialmente, sino analizarla de manera profunda y objetiva. Es decir, que este nivel es el al cual se desea que un estudiante llegue para que de esta manera logre analizar los textos de una manera profunda y objetiva.

De lo anterior, para Solís J. (2019) a través de un artículo llamado una competencia indispensable para el aprendizaje en la era digital. definió al nivel crítico como un proceso complejo que implica, la comprensión, el análisis y la evaluación de textos. Así mismo, sostiene que esta competencia es esencial para el aprendizaje en la era digital, ya que permite a los estudiantes acceder, procesar y evaluar información de manera crítica y responsable.

Por otra parte, el autor Tejada M. (2022) define el nivel crítico como una herramienta esencial, para lograr un aprendizaje autónomo, destacando su rol en la comprensión profunda del texto, donde permite captar el significado más allá de las palabras superficiales. Además, se realiza un análisis crítico de la información, una evaluación de la calidad del texto y la construcción de una opinión propia, permitiendo de esta manera formular juicios críticos y fundamentados sobre cierto tema en específico.

Seguidamente, está el autor Mora J. (2020), quien enfatiza el papel del nivel crítico en la lectura dentro de la formación de ciudadanos informados, que sean capaces de analizar y evaluar información de manera objetiva. Lo anterior, hace hincapié a que en el momento del estudiante lograr adquirir el nivel crítico en este proceso tan fundamental como lo es la lectura, debe ser capaz de indagar, analizar y evaluar a profundidad y de manera objetiva ciertos tipos de textos.

Tomando en cuenta los puntos de vista de estos autores mencionados anteriormente, se puede decir que Solís J. (2019) señala al nivel crítico como un proceso cognitivo complejo, que implica analizar, deducir y entender más a profundidad ciertos textos. Para Tejada M. (2022) es una herramienta fundamental para construir seres autónomos y críticos desde el área de la

comunicación y el lenguaje. Mientras que para Mora J. (2022) demuestra al nivel crítico como el momento en que los ciudadanos son capaces de analizar y evaluar una información de manera eficaz.

En resumen, para la investigadora el nivel crítico es una habilidad esencial y multifacética que transforma la experiencia de leer en un momento enriquecedor e innovador con el texto. Esté nivel va más allá de la decodificación de palabras, frases, sino que consiste en un compromiso activo y reflexivo sobre el contenido que se refleja en los diversos textos, que deben tener una comprensión más profunda y significativa, para lograr de esta manera evaluar argumentos y formar sus propias opiniones o puntos de vista.

2.3 Marco conceptual

A continuación, se presentan los conceptos que hacen parte de las categorías de estudio:

Lúdica, estrategia, tipos de estrategia lúdicas, gamificación, el juego, aprendizaje basado en proyectos, comprensión lectora, niveles de comprensión lectora, nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico.

Lúdica: Rodríguez J. (2019) enfatiza que “las estrategias lúdicas en la educación infantil son esenciales para motivar la curiosidad científica y mejorar la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes”. Esta metodología no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales

Estrategia: Martínez P, y González D. (2019) proponen la estrategia como "un conjunto de decisiones coherentes y alineadas que permiten a una organización alcanzar sus objetivos a largo plazo".

Tipos de estrategias lúdicas: Rubicela M. (2018), describe a los tipos de estrategias lúdicas como una alternativa para retroalimentar el aprendizaje de los estudiantes, esto transforma una clase teórica en una en la que el alumno puede expresar su creatividad y percibir la información de forma sencilla y dinámica (p.3).

Gamificación: Martin, et al, (2020) definen la gamificación como la utilización de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, enganchar y promover comportamientos específicos.

El juego: Piaget (1980) señala que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Donde a través del juego, los niños aprenden, exploran, crean y se desarrollan como personas. Además, al momento de implementar el juego se adquieren buenos resultados, como la participación activa por parte de los estudiantes, concentración y buena comunicación, gracias a que es una herramienta llamativa e interesante para la población infantil.

Aprendizaje basado en proyectos: García C. (2021) conceptualiza al aprendizaje basado en proyectos como una "estrategia de enseñanza y aprendizaje que sitúa a los estudiantes en el centro del proceso educativo, permitiéndoles desarrollar competencias clave a través de la investigación, el análisis, la síntesis y la evaluación de problemas reales planteados en proyectos colaborativos".

Comprensión lectora: Diaz B, y Hernández G. (2002), afirman que es un proceso complejo donde se aplican estrategias en la que se interrelacionan el lector y el texto incluyendo el ambiente en el que se lleva a cabo, de igual modo, resalta que la lectura es constructiva dado que el lector construye la representación del texto para entenderlo.

Niveles de comprensión lectora: Cassany D. (2020) analiza los procesos cognitivos en la lectura, destacando la importancia de la decodificación, fluidez y comprensión profunda

para el desarrollo de los niveles de lectura. De igual modo, expresa que cada nivel de lectura, desde el literal hasta el crítico, depende de la capacidad del lector para no solo reconocer palabras y leer con fluidez, sino que también cuenta con la capacidad de interpretar, evaluar y reflexionar sobre cierto contenido que presenta el texto.

Nivel literal: Rodríguez, et al, (2022) este nivel de lectura como lo es el literal, es la capacidad que tiene el lector para identificar y comprender la información explícita del texto. También incluyendo los hechos, ideas principales y detalles relevantes de cierto texto.

Nivel inferencial: Solano H. (2019) En su artículo "El nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos", publicado en la revista "Estudios en Lenguaje y Educación", la autora propone una mirada integral del nivel inferencial, considerándolo como un proceso cognitivo complejo que involucra la construcción de significados más allá de la información explícita del texto

Nivel Crítico: Tejada M. (2022) define el nivel crítico de la lectura como una herramienta esencial, para lograr un aprendizaje autónomo, destacando su rol en la comprensión profunda del texto, donde permite captar el significado más allá de las palabras superficiales.

2.4 Marco legal

A continuación, se establecen las diferentes leyes, decretos y acuerdos en las que se apoya la presente investigación. Se hace referencia a aquellos artículos que hablan del proceso de comprender lo que se lee, materiales didácticos, educación y derechos que tienen los niños.

Inicialmente, la Declaración Universal de Derechos Humanos, en el artículo 26 estipula que toda persona tiene derecho a la educación, la cual debe ser orientada hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos.

Allí, se ve involucrada la comprensión lectora como una competencia esencial para lograr los objetivos mencionados anteriormente.

Asimismo, en el documento plan de acción mundial para la Educación, que está respaldado por la ONU, enfatiza la importancia de garantizar una educación de calidad en todos los niveles, con un enfoque particular en las competencias fundamentales como la lectura. Además, destaca la necesidad de enfoques pedagógicos eficaces para mejorar la comprensión lectora en la educación primaria.

Seguidamente, la ley 115 de 1994, Artículo 20, que especifica los objetivos generales de la educación básica y presentan los objetivos generales de la educación básica como: Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente. Además, ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.

Se debe agregar que, la Convención sobre los Derechos del Niño (1989) presenta unos artículos relevantes como el artículo 28 que reconoce el derecho del niño a la educación, incluyendo la enseñanza primaria gratuita y obligatoria. El artículo 31 Reconoce el derecho del niño al descanso y al ocio, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad. También, el artículo 32 que reconoce el derecho del niño a la protección contra la explotación económica y el trabajo infantil. Es importante mencionar, que lo mencionado anteriormente, está articulado con la investigación y se deben tener presentes estas leyes al momento de planificar y ejecutar las diversas actividades.

Finalmente, el Decreto 1860 de 1994, en el artículo 44 especifica la temática de materiales didácticos producidos por los docentes y en el artículo 45, afirma que los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su

proceso formativo, en los que pueden estar incluidos instructivos sobre el uso de los textos del bibliobanco, lecturas, bibliografía, ejercicios, simulaciones, pautas de experimentación y demás ayudas. De igual manera, define como material o equipo educativo para los efectos legales y reglamentarios, las ayudas didácticas o medios que facilitan el proceso pedagógico. Es importante mencionar, que lo mencionado anteriormente, está articulado con la investigación y se deben tener presentes estas leyes al momento de planificar y ejecutar las diversas actividades.

2.5 Propuesta

"De jugar a leer: Un viaje lúdico hacia la comprensión"

Presentación

La investigación titulada: "La lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles", como se ha venido dando a conocer hasta el momento, a través de esta propuesta se pretende resolver la problemática sobre la comprensión lectora y la implementación de diversos juegos y estrategias para fortalecer este proceso fundamental.

Del mismo modo, esta se basa en la importancia que tiene el implementar una propuesta que fortalezca la comprensión lectora por medio de la lúdica, dado que combina el aprendizaje con el juego, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia motivadora y significativa para los estudiantes, en este caso del grado tercero. A través de actividades lúdicas, los estudiantes no solo desarrollan habilidades de comprensión lectora de manera divertida, sino que también mejoran su capacidad de atención, pensamiento crítico y creatividad. Por último, al integrar el juego con el aprendizaje, se logra una mayor retención de los contenidos, sentando las bases para el desarrollo de lectores autónomos y críticos.

2.6 Fundamentación teórica de la propuesta

La presente propuesta se fundamenta en el aporte de Calero A. (2017), quien en su libro Cómo mejorar la comprensión lectora: estrategias que desarrollen lectores autorregulados, repasa los ámbitos de desarrollo de la comprensión. Además, selecciona diversas estrategias que se tendrán en cuenta al momento de aplicar la propuesta, como la reflexión en voz alta, el planteamiento de preguntas, la exploración del texto, para de esta manera llegar a los objetivos planteados.

Por otra parte, Cassany D. (2009) destaca la importancia de desarrollar habilidades de comprensión lectora, las cuales permiten al lector interpretar y analizar de forma critica el contenido de un texto en específico. Del mismo modo, resalta la necesidad de fomentar la lectura como una actividad placentera y no como un cumplimiento educativo. Este autor en su libro, ofrece herramientas esenciales para mejorar la comprensión lectora, reflejando un vocabulario amplio, la identificación de las ideas principales y así logran un proceso de lectura eficaz y lo más importante con una buena comprensión.

2.7 Descripción de las actividades

Actividad 1

El tesoro de las respuestas: En esta actividad, se creará una “búsqueda del tesoro” en el aula, en donde en primer momento, un estudiante al azar se encargará de leer una fábula llamada: La cigarra y la hormiga. Luego, se esconderán pistas y preguntas tipo abiertas, relacionadas con el texto por todo el salón. Es importante resaltar, que cada pista lleva a la siguiente, hasta encontrar un “tesoro” final, el cual contendrá unas hojas y lápices para que todos los estudiantes escriban una reflexión o enseñanza que les ha dejado este texto.

Actividad 2

Cuentos desordenados: Esta actividad consiste en crear grupos de cuatro estudiantes, entre los cuales se sortearán diversas historias y cuentos por medio de unos pimpones que estarán ubicados en una bolsa, cada grupo tendrá su texto dependiendo del color de pimpón que saquen. Seguidamente, se les hará entrega de la historia o el cuento dividido en varias partes, los estudiantes deberán leer cada fragmento, utilizando de esta manera sus habilidades de comprensión lectora y la reconstrucción con el orden correcto. Por último, deberán realizar la lectura ordenada al resto de la clase.

Actividad 3

Tablero de comprensión: Este es un juego que consiste en que los estudiantes lanzan un dado y dependiendo del resultado, con una ficha deberán moverla por el tablero teniendo en cuenta el resultado sacado en el dado. Allí, se encontrarán con preguntas abiertas referentes al cuento titulado: La aventura de Tomás y el ratón mágico, al responder correctamente podrán correr la ficha por una escalerita y se acercarán a la meta del juego. Sin embargo, si la respuesta es incorrecta, deberán deslizar la ficha por una serpiente que los hará retroceder en el juego. Esta actividad lúdica motiva a los estudiantes a poner en práctica sus habilidades de comprensión lectora, desde identificar información explícita hasta realizar inferencias y emitir juicios críticos sobre el texto.

Actividad 4

El bingo creador: La docente debe crear tableros de bingo teniendo en cuenta situaciones claves y personajes de la historia llamada: la carrera de zapatillas, que debe ser leída de primeras, una vez por la docente y otra por un estudiante. Después de leer el texto, se inicia el juego sorteando al azar las fichas, donde los estudiantes deben marcar las casillas

correspondientes en sus tableros, pero antes de seguir deben contarles a todos los compañeros quien era ese personaje o que ocurrió en cierto lugar que pueden ver en la ficha del bingo. El primero en completar una línea o el tablero completo será el ganador, pero deberá especificar cual fue su parte favorita de la historia.

Actividad 5

La caja de sorpresas: Este es un juego, donde primero se leerá un cuento titulado: la gran búsqueda de Martina y teniendo en cuenta a este, se eligen objetos que representen los personajes o eventos importantes de la historia. Luego, se explica que terminada la lectura deben explorar en la caja de objetos y elegir uno de ellos, con el cual deberán explicar cómo se relaciona este objeto con el cuento.

Actividad 6

Compartir literario: Esta actividad se utilizará a manera de cierre, en donde allí los estudiantes deberán ir a un rincón de lectura donde encontrarán diversos cuentos, ellos escogerán a su gusto y tendrán aproximadamente 20 minutos para leerlo, analizar y comprender. También, 5 minutos para contarle a algún compañero de que trataba su cuento y, por último, cada uno lanzará un dado, en el cual se encontraran algunas preguntas como las siguientes: ¿Cuál es el personaje principal?, ¿Cuál fue la idea principal del texto?, ¿Qué final le darías tú a la historia? Lo mencionado anteriormente, con el objetivo de conocer los avances de los estudiantes en cuanto a la comprensión lectora.

2.8 Plan de acción

Objetivos pedagógicos	Actividad	Acciones – Contenido	Recursos	Responsable	Fecha/ Hora
Fomentar la comprensión lectora y el pensamiento crítico.	El tesoro de las respuestas	Leer en voz alta la fábula: la cigarra y la hormiga. Seguir las pistas para encontrar el tesoro final.	• La fábula • Hojas blancas • Lápices • Tesoro • Preguntas • Recursos humanos.	Slendy Azucena Silva Lopez	26/09/2024 2 horas
Desarrollar la capacidad de secuencia y comprensión del texto.	Cuentos desordenados	Ordenar una historia o cuento y leerla en voz alta, expresando que enseñanza le ha dejado este texto.	• Pimpones • Historias • Cuentos • Hojas • Lápices	Slendy Azucena Silva Lopez	30/09/2024 1 hora
Fortalecer la comprensión lectora desde el juego	Tablero de comprensión	A partir, del cuento: las aventuras de Tomás y el ratón mágico, jugar en el tablero de comprensión y responder las preguntas.	• Juego • Cuento • Dado • Ficha	Slendy Azucena Silva Lopez	15/10/2024 1 hora
Promover la comprensión detallada y la participación activa de los estudiantes.	El bingo creador	Leer la historia, la carrera de zapatillas y tener en cuenta los acontecimientos y personajes, para el juego del bingo.	• Cuento • Cartones de bingo • Imágenes • Recursos humanos • Fichas	Slendy Azucena Silva Lopez	16/10/2024 1 hora
Mejorar la interpretación y comprensión a través de objetos.	La caja de sorpresas	Leer un cuento llamado: la gran búsqueda de Martina, sacar de la caja sorpresa un objeto u expresar que	• Cuento • Caja • Objetos • Recursos humanos	Slendy Azucena Silva Lopez	17/10/2024 1 hora

		relación tiene este con la historia.			
Promover un ambiente de lectura autónomo y reflexivo.	literario	Los estudiantes escogen un cuento que sea de su interés y luego lanzaran un dado para responder preguntas de acuerdo al texto elegido.	• Decoración • Aula de clase • Cuentos • Fábulas • Dado	Slendy Azucena Silva Lopez	18/10/2024

Matriz de análisis

Título: La lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles.

Propósito General: Analizar la lúdica como estrategia en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles.			
Categorías	Subcategorías	Atributos	Autores
Lúdica - Comprensión lectora	Tipos de estrategias Lúdicas	● Gamificación ● El juego ● ABP (Aprendizaje basado en proyectos).	Rodríguez (2019) Piaget (1980) García (2021) Martínez y Gonzales (2019)
	Niveles de comprensión lectora	● Nivel Literal ● Nivel Inferencial ● Nivel Crítico	Cassany (2020) Rodríguez, et al, (2022) Solano (2019) Tejada (2022)

Capítulo III

Marco Metodológico

En este capítulo se presentan los aspectos metodológicos que guían la comprobación de la categoría de estudio. Según Tamayo y Tamayo (2012, p. 37), el marco metodológico es "un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento". Desde esta perspectiva, el marco metodológico se encarga de proporcionar una solución al problema de investigación, articulando los pasos y procedimientos que aseguran la validez del estudio.

Este marco está compuesto por varios elementos clave: el enfoque de investigación, el método utilizado, el escenario donde se desarrolla el estudio, los informantes clave, y las técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos. Estos componentes permiten estructurar el proceso de investigación de manera coherente y lógica, asegurando que cada fase contribuya a alcanzar los objetivos planteados.

3.1 Enfoque Epistemológico Interpretativo

La presente investigación se basa en la filosofía del paradigma socio – crítico, el cual se caracteriza por el interés de comprender y transformar las estructuras sociales que generen desigualdad, tal como Arnal (1992) menciona que, adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, “de los estudios comunitarios y de la investigación participante” (p. 98). Considerando la perspectiva de este autor, se aprecia que el propósito u objetivo de este paradigma es abordar los problemas específicos que surgen en las diversas comunidades,

involucrando a todos sus miembros con un único fin, el cual es promover una mejora social continua.

Al mismo tiempo, Guillen, et.al. (2014, p.4), señalan una postura valida sobre el paradigma socio – crítico opinando que la investigación social no solo es la producción de conocimiento, sino que se trabaja colectivamente con los investigadores y agentes sociales (informantes claves) con el fin de promover escenarios sociales diferentes a las realidades de su entorno, articulando una forma de investigar la realidad con la acción social. De acuerdo con estos autores, se reconoce que el enfoque socio-crítico constituye la base esencial que impulsa la interacción entre los investigadores, el entorno y los participantes. Este enfoque busca resolver problemas relacionados con la comunidad, fomentando espacios de convivencia e intercambio social.

3.2 Enfoque de Investigación

La investigación actual, se sitúa dentro de un enfoque cualitativo, centrándose en la comprensión de fenómenos sociales desde la perspectiva de los informantes, el cual Martínez (2013, p.66), postula que "la investigación cualitativa, trata de identificar, básicamente la naturaleza profundiza las realidades, su estructura dinámica, aquella que da la razón plena de su comportamiento y manifestaciones". De acuerdo con el autor, este tipo de investigación, es de gran ayuda en el proceso investigativo, dado que busca comprender inicialmente una realidad social, teniendo presente la veracidad y si es necesario realizar cambios, por hallazgos que presenta la problemática que se investiga se puede realizar, sin ningún tipo de inconveniente.

De igual manera, la investigación cualitativa se puede entender como el esfuerzo por alcanzar una comprensión profunda de los significados y definiciones que se presenten en el estudio, es allí donde se destaca a Vera (2015, p.113) expresando que, la investigación

cualitativa se enfoca en analizar la calidad de actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una situación o problema específico. Lo anterior, hace hincapié a que el enfoque cualitativo tiene como objetivo analizar a profundidad y describir de manera integral todas las actividades específicas que se lleven a cabo durante la investigación, centrándose principalmente en las experiencias y actitudes de los informantes.

3.3 Método de Investigación

El método empleado en este estudio se basa en la investigación-acción pedagógica**,** Restrepo (2003, p. 7) describe la investigación-acción como una herramienta que permite al docente actuar como un aprendiz continuo a lo largo de su vida, enseñándole a aprender a aprender, a comprender la estructura de su propia práctica y a transformarla de manera constante y sistemática. Es decir, que es una metodología de gran valor para los maestros, ya que les otorga un rol activo en su propio aprendizaje y desarrollo profesional. Este enfoque no solo facilita la adquisición autónoma de nuevos conocimientos y habilidades, sino que también promueve la reflexión crítica sobre su práctica pedagógica

Deconstrucción

En este tipo de investigación, se incluye no solo la reflexión sobre la práctica, sino también su deconstrucción critica. Esto implica una autocrítica profunda, enfocada en el aspecto específico del problema de investigación. En esta fase, cuyo objetivo es analizar la lúdica como estrategia en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, se procederá a la implementación de un diagnóstico. Este diagnóstico permitirá detectar las dificultades presentes, con base en ello, diseñar y ejecutar actividades que fortalezcan el proceso de comprensión lectora que es tan indispensable en los primeros años de vida.

Reconstrucción

Solo es viable con una alta probabilidad de éxito si ha sido precedida por una deconstrucción detallada y crítica de la práctica. Este proceso no busca una renovación completa que ignore los logros anteriores, sino una reafirmación de los aspectos positivos de la práctica previa, complementada con propuestas y esfuerzos que transformen aquellos elementos débiles, ineficaces o ineficientes. Durante esta fase, se diseñarán y ejecutarán seis actividades orientadas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero, donde se desarrollará un plan de acción que detallará cada actividad, junto con su implementación, para asegurar su efectividad en el proceso de mejora.

Evaluación

La fase final consiste en la evaluación de la nueva práctica. En este proceso, se aplica una evaluación acompañada de notas que registran indicadores clave de efectividad. Tras analizar los resultados obtenidos, se revisan las observaciones recopiladas en el diario de campo para valorar el éxito de la transformación realizada. Las actividades implementadas en esta fase estarán orientadas por la maestra en formación, con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora. Dichas actividades serán diseñadas tomando en cuenta lo aprendido y observado en las sesiones anteriores, con el objetivo de fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero, desde la implementación de estrategias lúdicas, donde a través de estas se motiven e interesen por participar y consolidar el proceso educativo.

3.4 Escenario de la Investigación

Del mismo modo, para Hernández, et.al. (2014), el escenario de investigación indica la dirección de un entorno teórico cuyo objetivo es vincular la investigación con la creación de actividades cotidianas en un área específica. Desde el punto de vista de los autores, el escenario

de investigación es aquel entorno donde los investigadores establecen la dirección para que el estudio se relacione directamente con la práctica en un campo específico.

Por otro lado, en este estudio de investigación, se detalla minuciosamente el escenario de investigación, el cual es la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, donde para ejecutar la presente investigación se eligió a los estudiantes del grado tercero de Básica Primaria.

3.5 Informantes Clave

Los informantes clave se transforman en individuos con saberes particulares que forman parte o interactúan dentro del contexto específico delineado en relación a ciertos aspectos, ya sea debido a su historial, responsabilidades, papel central o vivencias personales.

Según Martínez (2020, p.42):

> "Son aquellas personas que tienen un amplio conocimiento desde la experiencia sobre la categoría de estudio, con el aporte de ese conocimiento se puede ampliar significativamente ámbitos de la problemática que no se conoce. Ellos se encuentran inmersos en las comunidades objetos de estudios. Se denominan claves porque permitirán seguir consolidando la información en la medida que va aportando otro medio de información a la investigación".

Teniendo en cuenta lo anterior, estas personas cuentan con un conocimiento profundo y ofrecen información fundamental, para entender el fenómeno que se investiga. Su participación en el estudio permite obtener resultados que enriquecen el proceso de investigación y, al mismo tiempo, favorecen su comprensión. Por otro lado, Martínez (2013, p. 56) los describe como "individuos con conocimientos especializados, estatus y una gran capacidad de proporcionar información".

En otras palabras, estas personas que cumple el rol de informantes son esenciales en la investigación, debido que ellos tienen esos conocimientos que necesitamos para poder realizar la investigación y por medio de estas personas poder lograr entender el problema de esta y llegar a tener un informe más detallado del fenómeno de estudio. Por tal razón, en esta investigación la población que se obtuvo en el apoyo del caso de estudio de informantes claves, fue la docente del aula de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, así mismo los estudiantes en una totalidad de 17 niños y niñas, pertenecientes al grado tercero de Básica Primaria.

3.6 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Información

Son esas herramientas y métodos utilizados para así poder tener una recopilación de datos de una forma sistemática y honesta en la investigación, así mismo, estos instrumentos permiten contribuir a buscar una información real para así poder tener un informe claro. Como lo menciona Bavaresco (2006), la investigación no tiene significado sin las técnicas de recolección de datos. Estas técnicas conducen a la verificación del problema planteado. Por otra parte, tenemos otros autores que lo describen, Según Hernández, et.al. (2014), lo considera como las diferentes formas por las cuales se puede adquirir información. La investigación cualitativa y el método investigación acción – pedagógica, requieren de la información que puedan brindar las personas vinculadas de manera directa con el objeto de estudio, para luego poder ser interpretada, analizada y así ser comprendida.

Técnicas

Para llevar a cabo esta investigación, se utilizaron técnicas que permitieron la recolección precisa de datos, con el fin de alcanzar el objetivo principal: Analizar la lúdica como estrategia en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles.

El diagnóstico se empleará como herramienta clave para identificar el nivel de habilidades de los estudiantes en cuanto a la lectora y la comprensión de diversos textos. Esto permite detectar fortalezas y aspectos por mejorar de manera individual, facilitando la planificación de estrategias lúdicas que se ajusten a las necesidades de cada estudiante. De la misma manera, contribuye a prevenir posibles dificultades a futuro asegurando que los estudiantes desarrollen competencias lectoras esencial tanto para su vida, como para su desempeño académico. Según Ibañez y Egg (2001), el diagnóstico social es un proceso de sistematización de la información que busca conocer y comprender las problemáticas y necesidades en un contexto específico.

Desde esta perspectiva, la necesidad de realizar un diagnóstico se fundamenta en la obtención de una comprensión clara y precisa del problema que se abordará en la investigación. Esta comprensión se alcanzará a través de la aplicación de una prueba adecuada, diseñada para identificar de manera concreta las áreas de oportunidad y los desafíos específicos relacionados con el objeto de estudio.

Se empleará la entrevista como técnica, la cual permite recoger y analizar diversos aspectos como las opiniones, actitudes, sentimientos y representaciones de los entrevistados. Según Abarca, Alpízar, Sibaja y Rojas (2013), 'la entrevista puede entenderse como un procedimiento de recolección de información basado en la interacción entre dos o más personas, utilizando la conversación como herramienta principal' (p. 100). Así, la entrevista se configura como un sistema de comunicación que involucra tanto al entrevistador como al entrevistado, donde la calidad de la interacción es crucial para obtener respuestas significativas

y relevantes. El diálogo debe ser cuidadosamente guiado para asegurar que se recopile la información necesaria de manera efectiva y precisa.

Ahora bien, la técnica de la observación es el proceso de recopilar la información en donde el investigador se limitar a observar lo que sucede sin intervenir en el proceso, así lo plantea Piza, et.al. (2019), opinando que "la observación es uno de los elementos esenciales en un proyecto de investigación, para obtener el mayor número de datos, implicando que esta actividad sea clara, definida y precisa". Con lo mencionado por los autores, esta observación permite al investigador analizar el comportamiento y a partir de allí recolectar los datos de primera mano.

También, como lo hace notar Cruz, (2007, p.189) afirma que la observación "se realiza a través del contacto del investigador con el fenómeno observado para obtener informaciones sobre la realidad de los actores sociales en sus propios contextos" esto quiere decir, que al momento de la observación esto permite al investigador obtener información detallada y directa sobre el objeto de estudio, lo que es esencial dado que es una herramienta que permite tener una información valiosa para la investigación.

Instrumentos

El instrumento utilizado en esta investigación fue el diario de campo, elemento fundamental para la recopilación de datos de manera precisa y confiable, así lo destaca Tamayo y Tamayo (2007, p.17) el instrumento se define como una ayuda o una serie de elementos que el investigador construye con la finalidad de obtener información, facilitando así la medición de los mismos.

Por otro lado, Rusque (2010, p.181), afirma que, el guion de entrevista semiestructurada es "flexible, dinámica y se considera como no directiva, no estandarizada y abierta". Esto significa que, es una conversación profunda a manera de diálogo donde el entrevistado logra expresarse libremente. En otras palabras, la entrevista permite que el investigador comprenda

las experiencias, opiniones y percepciones de los participantes de manera detallada y contextualiza. El guion de entrevista semiestructurada como instrumento está dirigido a la docente del área de lenguaje y a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, dado que son los agentes principales en el proceso de comprensión lectora y es la población que se esta viendo afectada por la falta de implementación de actividades lúdicas.

En ese mismo orden de ideas, el diario de campo es la herramienta que se utiliza en la investigación que sirve para registrar de forma sistemática y detallada las observaciones y acontecimientos relevantes que el investigador experimenta durante el caso de estudio, como lo señala Sanjek (1990), El diario de campo es una técnica que mediante la creación de anotaciones funge como un apoyo a la memoria, estimulando la recreación de las vivencias experimentadas, llevando a quien escribe a la reflexión y a la autocrítica mediante un proceso catártico. Se puede señalar, que el diario de campo es un análisis reflexivo importante en el proceso formativo, pues da un recuento de las opiniones personales, las frustraciones y los logros de quien escribe.

Asimismo, Kroef et al. (2020), opina que "El diario de campo es una herramienta que permite realizar un proceso metodológico en donde se registra la experiencia de los participantes". Como opinan los autores, el diario de campo es una herramienta fundamental porque permite al investigador documentar de manera sistemática su proceso de recolección de datos, analizar su implicación en el estudio, y reflexionar sobre las interpretaciones y significados de los datos recopilados.

Procedimiento de análisis de los datos

El análisis de los datos se realizará mediante un proceso de codificación, el cual permitirá definir y organizar las categorías que emergen de los datos recolectados. La

codificación es clave para identificar y vincular pasajes relevantes de textos u otros datos, con el fin de encontrar patrones y relaciones entre ellos. Este proceso no se limita a etiquetar la información, sino que busca conectar los datos con los conceptos centrales de la investigación, permitiendo así una comprensión más profunda de los mismos.

Como señala Holton, (2015) “la codificación lleva al investigador a conceptualizar el patrón subyacente en un conjunto de indicadores empíricos dentro de los datos como una teoría que explica lo que sucede en ellos" (p. 266). De esta forma, la codificación proporciona el marco conceptual necesario para realizar un análisis estructurado y coherente, especialmente en investigaciones basadas en la teoría fundamentada. A lo largo del proceso, algunos códigos adquieren mayor densidad conceptual y se convierten en categorías, facilitando un análisis más profundo y significativo de la información.

Cuadro 2

Actividades	**Semanas**															
	Agosto				**Septiembre**				**Octubre**				**Noviembre**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Orientaciones y lineamientos generales del trabajo de grado																
Designación de tutor																
Capítulo I Problema																
Revisión capítulo I																
Capítulo II Marco teórico																

Capítulo II Propuesta																
Revisión capítulo II Propuesta y diagnóstico																
Capítulo III Marco metodológico																
Revisión capítulo III																
Capítulo IV Aplicación del diagnóstico Análisis de datos																

Revisión de tutor Capítulo IV																
Capítulo V Conclusiones																
Orientaciones para la sustentación Redacción final del trabajo de grado																
Designación de jurados																
Revisión del trabajo de grado por el jurado																
Sustentaciones																

Según Gantt (1910)

Capítulo IV

Análisis y discusión de datos

Análisis de los datos

Este capítulo presenta el análisis de los datos recopilados con los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles. El objetivo principal de este análisis fue evaluar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero.

Para dar inicio a la planificación y ejecución de la propuesta, se llevó a cabo un diagnóstico con los participantes, cuyo objetivo fue diagnosticar los niveles de comprensión lectora en los cuales se encuentran los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles. Estos procesos resultan fundamentales para asegurar un desarrollo óptimo de los estudiantes en los años posteriores de su formación educativa. Por ello, es crucial identificar tanto las debilidades como las fortalezas presentes, con el fin de implementar actividades adecuadas y pertinentes que promuevan una mejora en el proceso de comprensión lectora. A continuación, se describen las acciones realizadas en las tres fases del proceso: fase de diagnóstico, fase de aplicación y fase de evaluación.

4.1 Fase de Diagnóstico

En esta fase de diagnóstico se aplicó una prueba (Ver Anexo 1), con el objetivo identificar los niveles de comprensión lectora en los que se encuentran los estudiantes del grado tercero. Los resultados de la prueba fueron clasificados en tres ítems: Cumple (C), No cumple (NC) y en proceso (EP). Según lo que cada participante responda en la prueba y, teniendo en cuenta los criterios, se clasificó en el ítem que corresponda.

Tabla 1

Análisis de los resultados del diagnóstico

Criterios	Cumple (C)	No cumple (NC)	En proceso (EP)
Analiza y comprende los textos.	3	0	2
Identifica las ideas principales de los textos.	3	1	1
Reconoce la secuencia de eventos del texto.	4	0	1
Capacidad para deducir información implícita.	1	2	2

Interpretación:

Teniendo en cuenta la información presentada en el cuadro anterior, se evidenció que más de la mitad de los informantes analizaron y comprendieron los textos expuestos en la realización de la prueba diagnóstico, pero queda un porcentaje con el cual se debe trabajar para fortalecer la comprensión lectora. Además, según el análisis la gran mayoría reconoce la secuencia de los eventos presentados dentro de una historia, en este caso el cuento titulado: "Juanito y las habichuelas mágicas". Por último, se evidenció que la gran mayoría de los informantes no cuentan con la capacidad para deducir información implícita de un texto, es decir que se les dificulta desarrollar la comprensión inferencial.

Por consiguiente, para Solé (1992), "el diagnóstico en la comprensión lectora debe centrarse en la identificación de las estrategias que el lector utiliza, así como en las dificultades específicas que encuentra, para así poder intervenir de manera adecuada en el proceso de enseñanza y aprendizaje". Es decir, que el implementar la prueba escrita de diagnóstico fue una herramienta fundamental, con la cual se logró identificar en que criterios como la capacidad de deducir información implícita e identificar las ideas principales de un texto, los estudiantes deben mejorar para lograr una comprensión lectora plena. Por esta razón, se planteó la

implementación de diversas actividades desde la lúdica plasmadas en el plan de acción, con el fin de fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero.

4.2 Fase de aplicación:

En esta fase se implementaron las actividades planificadas en el plan de acción, con el objetivo de implementar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles. Las actividades se distribuyeron en seis sesiones algunas con tres momentos. La primera sesión tuvo una duración estimada de 2 horas, mientras que las siguientes cinco se desarrollaron en sesiones de 1 hora cada una. En cada una de estas sesiones se llevaron a cabo diversas actividades, algunas de carácter individual y la mayoría de manera grupal.

Actividad: Tablero de comprensión

Ítem 1: Gamificación

Informante	Unidad de análisis de Observación	Código	Categoría
I 1	Participación activa y comunicación asertiva	A1	Comprensión del texto
I 2	No logró responder de manera correcta a las preguntas.	A2	No comprendió el texto
I 3	Participación activa durante el juego.	A1	Comprensión del texto
I 4	Actitud positiva y concentración	A1	Comprensión del texto
I 5	Responde adecuadamente a las preguntas con relación al texto	A1	Comprensión del texto

Interpretación:

Al observar las respuestas dadas por los informantes durante la actividad del tablero de comprensión, en la cual se articula la estrategia lúdica de la gamificación, dado que este juego consistió en diversos niveles, donde se encontraron preguntas referentes a un cuento, en este momento se denotan algunos aspectos que están plasmados en el diario de campo en el cual, la mayoría de los estudiantes comprendieron el texto, gracias a su actitud positiva, concentración y participación activa, pero es importante mencionar, que las respuestas fueron de un nivel literal en cuanto a la comprensión, por lo tanto, es un aspecto que se fortalece con las demás actividades del plan de acción. Además, la experiencia de esta actividad, se encuentra reflejada en el diario de campo (Anexo 2), donde se especifica todo el proceso y los resultados de los participantes.

Teniendo en cuenta la implementación de la gamificación, los autores Martin, et al, (2020) definen "la gamificación como la utilización de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, enganchar y promover comportamientos específicos". Es decir, que esta es una herramienta que al hacer llamativa la actividad, hace que los estudiantes se motiven y se interesen durante el desarrollo de la actividad, esto se ve reflejado al momento de las respuestas, en donde saben identificar las ideas principales, los eventos que ocurrieron dentro del texto, cuáles son los personajes principales y demás aspectos que incluyen al momento de trabajar con la comprensión lectora.

Actividad: El tesoro de las respuestas

Ítem: Juego

Informante	Unidad de análisis de Observación	Código	Categoría
I 1	Falta de escucha en las orientaciones	A1	Moraleja incorrecta

I 2	Atención y concentración durante la actividad	A2	Moraleja acorde al texto
I 3	Participación activa y atención	A1	Moraleja acorde al texto
I 4	Falta de concentración en la lectura	A1	Moraleja incorrecta
I 5	Siguió el paso a paso logrando el objetivo	A2	Moraleja acorde al texto

Interpretación:

Del cuadro anterior, se puede inferir que la experiencia para los participantes al momento de dar la moraleja de la fábula fue negativa, puesto que, durante la realización de la actividad, no estuvieron atentos a las indicaciones y este fue el resultado obtenido, donde unos participantes escribieron un resumen corto de la historia, otros un suceso importante narrado en la historia, pero no fueron específicos en la redacción de la moraleja. Además, es fundamental resaltar que pocos participantes lograron obtener el objetivo el cual fue redactar una moraleja acorde a la fábula reconocida titulada: “la cigarra y la hormiga”. Asimismo, se evidencia en el diario de campo (Anexo 3), la experiencia que se desarrolló durante la implementación de la actividad.

Tal como lo postuló Piaget J. (1980), señala que “el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños”. Lo anterior hace hincapié, que, a través del juego, los niños fortalecen su desarrollo en todas sus dimensiones. Además, al momento de trabajar la comprensión lectora articulada con el juego se adquieren resultados positivos, la participación activa de los estudiantes, aunque es importante mencionar, que, en este caso al estar iniciando con la implementación de las actividades, los estudiantes al no haber vivido esta experiencia, se encontraron ansiosos por participar, pero esto les jugó en contra al momento de su concentración.

Actividad: Cuentos desordenados

Ítem: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Informante	Unidad de análisis de Observación	Código	Categoría
I 1	Siguió indicaciones de la actividad	A1	Coherencia en el texto
I 2	Atención y concentración	B1	Comprensión lectora
I 3	Participación activa y orden adecuado del texto	B2	Comprensión lectora
I 4	Falta de concentración	A2	Incoherencia en el texto
I 5	Siguió indicaciones y concentración permanente.	B2	Comprensión lectora

Interpretación:

Teniendo en cuenta la información plasmada anteriormente en el cuadro, se resalta que la mayoría de los informantes lograron cumplir con el objetivo, el cual fue construir un cuento que estaba desordenado, teniendo en cuenta la coherencia y cohesión, para una vez realizado esto, continuar con la debida lectura y el desarrollo de las preguntas sobre dicho texto. Es importante resaltar, que esta actividad se realizó en grupo, lo cual hizo más fácil el desarrollo y construcción de los diversos textos. Además, los informantes expresaron su interés por la actividad, a través de la concentración, participación activa y aspectos que están plasmados en el diario de campo (Anexo 4).

El autor, García C. (2021) afirma que “el aprendizaje basado en proyectos es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que sitúa a los estudiantes en el centro del proceso educativo, permitiéndoles desarrollar competencias claves a través del análisis y de la construcción, desde una solución de problemas planteados en trabajos colaborativos”. Por esta

razón, se implementó la actividad de cuentos desordenados en la cual se articuló la comprensión lectora con esta estrategia.

Actividad: Bingo creador

Ítem: Nivel literal

Informante	Unidad de análisis de Observación	Código	Categoría
I 1	Dio respuesta a la relación de la imagen del bingo con el cuento.	A1	Relación imagen y texto
I 2	Participó con seguridad dando respuestas correctas con base a la historia.	A2	Comprensión lectora
I 3	Participación activa, escucha e interés por el proceso.	B1	Aprendizaje
I 4	Participó dando respuestas acordes al texto.	A2	Comprensión lectora
I 5	Expresó sucesos de la historia con relación a las imágenes.	A1	Relación imagen y texto

Interpretación:

Como se observa en el cuadro anterior, la implementación y el desarrollo de esta actividad dio como resultado un aprendizaje nuevo, en donde los participantes descubrieron que por medio de un juego como lo es el bingo, se puede comprender un texto, de manera que relacionaron de una forma sencilla y correcta las imágenes plasmadas en el juego con el cuento narrado titulado: “la gran búsqueda de Martina”. Allí, los participantes lograron obtener el objetivo de comprender el texto, gracias a aspectos y factores que se evidencian en el diario de campo (Anexo 5), como la participación activa, escucha y el interés por la actividad.

Tal como lo plantea Rodríguez, et al, (2022) “el nivel literal de comprensión lectora, es la capacidad que tiene el lector para identificar y comprender la información explícita del texto. También incluyendo los hechos, ideas principales y detalles relevantes de cierto texto”. Por este motivo, se implementó un juego en donde los participantes relacionaron las imágenes con la narración del cuento y se obtuvieron respuestas de nivel literal.

Actividad: La caja de sorpresas

Ítem: Nivel inferencial

Informante	Unidad de análisis de Observación	Código	Categoría
I 1	Expresa respuestas concretas sobre el cuento	A1	Literal
I 2	Relaciona los objetos con el cuento y sus respuestas son más allá de lo que narra el cuento.	B2	Inferencial
I 3	Menciona la relación de los objetos con el cuento, teniendo en cuenta la información explicita.	A1	Literal
I 4	Deduce información que no está explicita en el cuento.	B2	Inferencial
I 5	Menciona la relación de los objetos y el cuento de una manera más amplia.	B2	Inferencial

Interpretación:

De acuerdo a los datos presentados en la tabla anterior, se puede mencionar que la mayoría de los participantes, gracias a la implementación de actividades lúdicas, han mejorado en su comprensión lectora, en este caso, demostraron por medio de la participación en el juego: “la caja de sorpresas”, que un gran porcentaje se encuentran en el nivel de comprensión lectora

inferencial, dado que, en sus respuestas durante la ejecución de la actividad, lograron deducir información que no estaba explicita en el texto. Además, en la experiencia durante la implementación de esta actividad se tuvieron en cuenta unos aspectos positivos y por mejorar que se evidencian en el diario de campo. (Anexo 6).

Para Solano H. (2019) considera "el nivel inferencial como un proceso cognitivo complejo que involucra la construcción de significados más allá de la información explícita del texto". Lo anterior hace hincapié a que este nivel exige al lector a interpretar y deducir información a partir de cierto contenido, siendo la búsqueda de objetos una actividad clave, puesto que requirió de que los participantes no solo identificaran los objetos, sino que también conectaron ideas, donde fueron descubriendo la relación de ciertos elementos con la historia narrada, desde una mirada más profunda.

Actividad: Compartir literario

Ítem: Nivel crítico

Informante	Unidad de análisis de Observación	Código	Categoría
I 1	Menciona aspectos de la historia que no están explícitos.	A1	Inferencial
I 2	Capacidad para crear un final distinto a la historia de su interés.	A1	Inferencial
I 3	Dio respuestas correctas a todas las preguntas acorde al texto.	B1	Comprensión lectora
I 4	Se expresa con seguridad y buen tono de voz para dar sus respuestas.	B2	Expresión oral
I 5	Dio respuesta correcta a la pregunta que le arrojo el juego del dado.	B1	Comprensión lectora

Interpretación:

Se puede observar en la tabla anterior, que en la implementación de esta última actividad los participantes demostraron unos buenos resultados, a través de las respuestas dadas en el juego, donde luego de lanzar el dado dieron respuesta de manera correcta, teniendo en cuenta la historia que ellos eligieron. Además, manejaron buen tono de voz, seguridad al expresarse y más aspectos que están plasmados en el diario de campo, (Anexo 7) como evidencia de la experiencia. Asimismo, es importante resaltar que esta actividad tuvo éxito y se logró llegar al objetivo, puesto que los participantes tuvieron la libertad de escoger el cuento, la fábula o cualquier texto de interés para ellos, siendo este un factor esencial en la atención y concentración de ellos.

Teniendo en cuenta el aporte de Tejada M (2022) “el nivel de la comprensión lectora es una herramienta esencial, para lograr un aprendizaje autónomo, destacando su rol en la comprensión profunda del texto, donde permite captar el significado más allá de las palabras superficiales”. Es decir, que es fundamental trabajar en el desarrollo y fortalecimiento de este nivel de comprensión lectora, dado que se adquiere un aprendizaje más sólido, en cuanto a la construcción de una opinión desde un punto de vista crítico, también es importante mencionar que desde el aspecto de la actitud de los participantes cambian cuando es algo que llama la atención de ellos, siendo de interés para ellos.

Para finalizar, al realizar un análisis de la interpretación, se puede expresar que los participantes a través de su colaboración en la participación de las diversas actividades plasmadas en el plan de acción, demostraron al inicio dificultad para comprender un texto, dado que en la primera actividad expresaron desinterés, a través de la falta de atención, concentración, dado que ellos pensaron que simplemente era leer un texto y responder preguntas como siempre lo salían hacer, pero al momento que se empezaron a implementar las actividades lúdicas, donde se incluyó el juego, la gamificación, el aprendizaje basado en

proyectos y los demás atributos expuestos en la matriz de análisis, de la presente investigación, comenzó a verse reflejado un leve avance frente al objetivo, como lo es el fortalecimiento de la comprensión lectora, puesto que inicialmente, se encontraban participantes con un nivel literal, pero al finalizar la implementación de las actividades se logró que la gran mayoría se encuentre en el nivel de comprensión de lectura inferencial.

Es decir, que la implementación de la lúdica en articulación con la comprensión lectora es una estrategia efectiva para fortalecer y escalar los niveles de comprensión, que donde se trabajará durante un buen lapso de tiempo, se lograrían obtener mejores resultados, dado que el uso de estas actividades permite que los participantes se involucren de manera activa en el proceso de lectura.

Capítulo V

Conclusiones

A través de esta investigación cualitativa, se logró contribuir de manera significativa al fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, facilitados por las interacciones con actividades lúdicas, como el juego, la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos. A continuación, se presentan las conclusiones derivadas del estudio.

Tomando como base los objetivos planteados y teniendo en cuenta los resultados de esta investigación, se llega a las siguientes conclusiones. De acuerdo con el primer objetivo: Diagnosticar en qué nivel de comprensión lectora se encuentran los estudiantes del grado tercero; se llega a la conclusión de que la gran mayoría de estudiantes, presentan falencias al momento de comprender un texto, siendo este un tema complejo para ellos y por esta razón, se pretendió fortalecer la comprensión lectora a través de la lúdica, mostrándoles desde un enfoque dinámico la importancia de este proceso.

Respecto al segundo objetivo: Diseñar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero; se llevó a cabo la realización de un plan de acción, donde se diseñaron seis actividades, todas con el fin de fortalecer la comprensión lectora a través del juego, dado que es una herramienta llamativa para los estudiantes, la cual hace que aprendan de manera más sencilla y eficaz. Además, es importante mencionar que la implementación de estas actividades logró hacer que los estudiantes se motivaran y crearan un hábito de lectura, pero más que esto, que conectaran y comprendieran de manera correcta los diversos textos, como cuentos y fábulas que se les presentaron.

Por otra parte, en el tercer objetivo: Implementar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero; se realizó una propuesta la cual fue titulada “De jugar a leer: Un viaje lúdico hacia la comprensión”, esta propuesta se fundamentó en Cassany D. (2009) quien destaca la importancia de desarrollar habilidades de comprensión lectora, las cuales permiten al lector interpretar y analizar de forma critica el contenido de un texto en específico. Además, se llega a la conclusión que, al implementar las actividades lúdicas, plasmadas en la propuesta, se brindó un apoyo a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gimnasio Magia de los Ángeles, fortaleciendo la comprensión lectora, el interés y la motivación por la lectura.

Finalmente, en cuanto al cuarto y último objetivo: Evaluar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero; se pudo concluir a partir de los resultados obtenidos que se disminuyó la problemática presentada en la investigación: como el desinterés en la lectura, falta de concentración y bajo nivel de comprensión lectora, siendo las actividades lúdicas una herramienta esencial en el fortalecimiento de la comprensión lectora, donde gracias a esto se logró que a medida de la implementación de las actividades los estudiantes demostraran avances y resultados positivos frente a este proceso.

Bibliografía

Cassany, D (2003) “Aproximaciones a la lectura crítica: teoría, ejemplos y reflexiones.” Tarbiya, Revista de investigación e innovación educativa del Instituto Universitario de Ciencias de la Educación, Universidad Autónoma de Madrid, nº 32, p. 113-132.

Cassany, D (2019). Laboratorio lector para entender la lectura. Revista letras. Vol. 61 (98), 2021, pp. 177-186 - ISSN: 0459-1283. Dialnet-CassanyDaniel2019LaboratorioLector-8548780.pdf

Colque, L. (2021). *Programa de estrategias lúdicas sobre comprensión lectora en estudiantes de Primaria en una Institución Educativa Pública*. [tesis de grado, Universidad de Perú] Repositorio Académico de la Universidad.

Coronel, N, & López, N. (2021). Propuesta metodológica para el mejoramiento de la comprensión lecto-escrita con niños y niñas de primer grado del centro educativo chiquilladas, Ocaña (norte de Santander). [tesis de grado, Universidad Politécnico Grancolombiano].

Cuesta, G. (2022). La educación en Ecuador, retos y perspectivas. Artículo de investigación. (PDF) La educación en el Ecuador, retos y perspectivas.

Gallego (2018) “Como se construye el marco teórico de la investigación” Tomado de, https://www.scielo.br/j/cp/a/xpbhxtDHLrGHfLPthJHQNwK/?format=pdf&lang=es

Goleman, D. (2012) *El cerebro y la Inteligencia Emocional.* Ediciones B. Daniel Goleman y su teoría sobre la inteligencia emocional

Infante, A. (2023). La gamificación como una herramienta necesaria en el aprendizaje de los estudiantes. Espíritu Emprendedor TES 2023, Vol. 7, No. 4 de octubre a diciembre 74-91.La_gamificacion_como_una_herramienta_necesaria_en_.pdf

Jurado, C. (2021). La estrategia como un proceso dinámico y adaptativo que permite a las organizaciones navegar en un entorno cambiante y competitivo". Tomado de https://www.scielo.br/j/cp/a/xpbhxtDHLrGHfLPthNwK/?format=pdf&lang=es.

Morales, G. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en tercer grado de la IEP San Jerónimo de Estridón - La Pradera*. [tesis de grado, Universidad de Perú] Repositorio Académico de la Universidad.

Muriel, J. (2023). *La lúdica como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán*. Putumayo, Colombia. [tesis de grado, Repositorio de la Universidad].

Noguera, C. (2023). Nuevas formas de aprendizaje en la era digital, retos y desafíos para maestros y estudiantes. [Revista Ciencia y Educación, Vol. 4, N° 6. (pdf) nuevas formas de aprendizaje en la era digital, retos y desafíos para estudiantes y maestros.

Palacios, M., & Andrade, L. (2022). *Actividades lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes de 3ro de EGB en el área de lengua y literatura*. [tesis de grado, Universidad de Ecuador] Repositorio Académico de la Universidad.

Palomino, J. (2020) Estrategias de Lectura - Isabel Solé. Revista de Perú. Vol. 4, N° 1. (PDF) Estrategias de Lectura - Isabel Solé

Rincón, K (2023). Estrategia lúdica para incentivar la comprensión lectora en los estudiantes del grado primero de la institución Educativa Santo Ángel del corregimiento de Guamalito, Norte de Santander. [tesis de grado, Universidad Los Libertadores]. Repositorio de la Universidad.

Salas, D. (2023). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes grado segundo en el Centro Educativo la Palmera Sede Belén. [Tesis de grado. Universidad Abierta y a Distancia]. Repositorio de la Universidad.

Solé, I. (2012). *Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora*. Tomado de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/749227.pdf

Trujillo, B. (2023). Comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica en tiempos de virtualidad. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. Volumen 7 / N° 30 / julio-septiembre 2023.

Quintana, J. (2022). La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado. Revista de Educación. Alt_v17n1 Convocat.pdf

Zuloeta, M (2018). *La lectura es un proceso y una estrategia: comprensión y metacognición en el* aprendizaje. Revista de Currículum y Formación de Profesorado. redalyc. estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria.

Anexos

Anexo 1

	GIMNASIO LA MAGIA DE LOS ÁNGELES	
	DIAGNÓSTICO COMPRENSIÓN LECTORA FECHA: 16/09/2024 GRADO: TERCERO BÁSICA PRIMARIA	

Estudiante:_____

- A continuación, debes realizar las diferentes lecturas de las historias, donde debes analizar y comprender el texto para responder las preguntas de manera correcta.

Encierra la respuesta correcta:

LOS ANIMALES

Un ratón estaba descansando al pie de un árbol.
De pronto le cayó una fruta en la cabeza.
El ratón salió corriendo, encontró a su amigo el conejo y le dijo:
-Allí estaba yo, y me ha caído encima una rama que por poco me mata.
El conejo corrió asustado, encontró a la ardilla y le dijo:
-¡Por allí, hace un momento, le ha caído al ratón un árbol encima!
La ardilla echó a correr, encontró al cerdito y le dijo:
-¡No vayas por allí, que están cayendo rayos y centellas!
El cerdito encontró al chivo y le dijo:
-¡Corre, corre, que por allí hay un terremoto!
Y así, uno tras de otro, todos los animales, asustados, corrieron como locos. Se creían que se hundía el mundo.

H. Almendros

1. ¿Dónde descansaba el ratón?
a) En su cama
b) En su madriguera
c) Al pie de un árbol

2. ¿Quién era el mejor amigo del ratón?
a) El conejo
b) La ardilla
c) El cerdito

3. ¿Qué creían los animales?
a) Que era una broma
b) Que se hundía el mundo
c) Que no pasaba nada

4. ¿Era tan grande como para salir todos corriendo?
a) Si. Era un terremoto
b) Si. Había rayos y centellas
c) No. Al ratón le había caído una fruta

LA ESTACIÓN DEL TREN

Ana vivía muy cerca de la estación del tren. Por eso iba todos los domingos a ver pasar los trenes. Ana iba con su abuelo, ya que a los dos les gustaban mucho los trenes. Ana y su abuelo llegaban sobre las once de la mañana y se sentaban en un banco de la estación. A los pocos minutos aparecía el tren expreso, que tenía vagones de coches-cama y literas y también un vagón con cafetería y restaurante. Allí se bajaban los viajeros y otros continuaban el viaje.

Al cabo de un rato se oía pitar un tren a lo lejos. Ana y su abuelo ya sabían que era el talgo, que paraba un momento y luego seguía su viaje. El talgo parecía un gusano, ¡un gusano muy corredor!

A las doce pasaba el intercity. Era el tren que más le gustaba a Ana. Corría por las vías a mucha velocidad sin hacer casi ninguna parada. Cada media hora pasaban los trenes de cercanías, que llevaban a los viajeros de unos pueblos a otros. Estos trenes llevaban pocos vagones y eran los que más le gustaban al abuelo de Ana.

Cuando ya se acercaba la hora de comer, la niña y su abuelo volvían a casa, felices por haber visto tantos trenes.

1. ¿Cuándo iba Ana a ver los trenes?

   a) Los viernes
   b) Los lunes
   c) Los domingos

2. ¿Qué tren pasaba a las doce?

   a) El intercity
   b) El expreso
   c) El talgo

3. ¿Qué dos cosas tenía el tren expreso?

   a) Literas y cocinillas
   b) Coches, cama y literas
   c) Televisión y radio

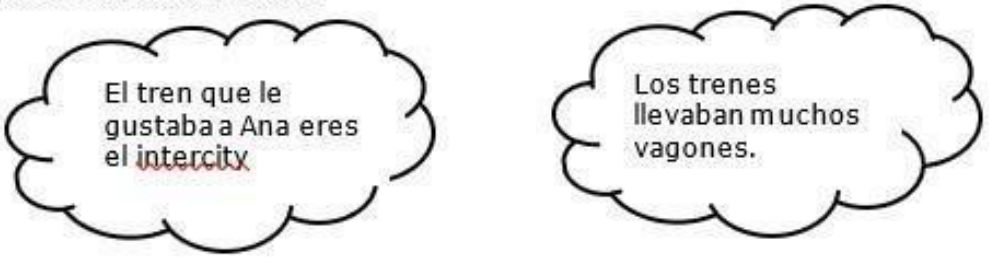
4. ¿Cada cuánto tiempo pasaban los trenes de cercanías?

   a) Cada hora
   b) Cada media hora
   c) Cada dos horas

5. ¿Qué parecía el talgo?

   a) Una lombriz
   b) Un gusano lento
   c) Un gusano muy corredor

- Colorea con color amarillo la nube que da información verdadera y de color azul la que da información falsa.



- Escucha con atención la lectura en voz alta que realizará la docente del cuento llamado: Juanito y las habichuelas máqicas

1. Observa a Juanito, ¿Qué cualidades y defectos ves en él?



_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2. Ordena con números la historia de Juanito

- El niño comenzó a subir por las ramas para saber hasta dónde llegaba… y acabó justo en un inmenso castillo
- La gallinita vivió alegra en la casa del niño y le cumplió la promesa de poner un huevo de oro diario.
- El anciano le dio unas habichuelas mágicas a Juanito y le dijo que cuando llegara a su casa lo plantara en el jardín.
- La mamá de Juanito le dio una vaca para venderla.

3. Reflexiona y responde:

Todas las personas siempre necesitamos de los demás. El cuento dice que "un anciano le pidió a Juanito una moneda porque si no moría de hambre".

- ✓ ¿De qué otra forma Juanito le pudo haber ayudado?
- ✓ ¿Qué hubieras hecho en esa situación?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

DIARIO DE CAMPO

TALLER DE DIAGNÓSTICO	**FASE DE DIAGNÓSTICO** **INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES** **FECHA: 24/09/2024 CURSO: TERCERO**

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	**INTERPRETACIÓN**	**REFLEXIÓN**
En esta primera intervención, se llevó a cabo la implementación de una prueba diagnóstica donde se tuvieron en cuenta textos con preguntas de selección múltiple y preguntas abiertas, esto con el fin de observar y conocer en qué nivel de comprensión lectora se encuentran los estudiantes del grado tercero. En primer lugar, respondieron al primer punto, el cual estaba compuesto por un texto llamado: los animales y cuatro preguntas de selección múltiple. Luego, realizaron la lectura del cuento titulado: la estación del tren y dieron respuesta a cinco preguntas de selección múltiple. Seguidamente, resolvieron los últimos puntos de la prueba, los cuales tenían un grado de complejidad para diagnosticar si los estudiantes se encuentran en un nivel de comprensión literal, inferencial o crítico. Por último, al momento de finalizar la prueba se les realizó una serie de preguntas como, por ejemplo: ¿Cuántas veces realizó lectura de los textos?, ¿Cuál punto le pareció más complejo? y demás todas relacionadas con la ejecución del diagnóstico.	En esta primera actividad, la gran mayoría de estudiantes tomo una actitud negativa, al ver que era una prueba de lectura y, por lo tanto, se les estaría evaluando la comprensión lectora. Es decir, que los estudiantes, reflejaron desinterés por la lectura, pero es realmente porque tienen una barrera de que la lectura es un algo aburrido y esta es la razón, por la cual debe trabajar con los estudiantes del grado tercero, el fortalecimiento de la comprensión lectora articulada con la lúdica.	Solé, I. (1992), expresa que “el diagnóstico en la comprensión lectora debe centrarse en la identificación de las estrategias que el lector utiliza, así como en las dificultades específicas que encuentra, para así poder intervenir de manera adecuada en el proceso de enseñanza y aprendizaje". Lo anterior, hace énfasis en que el diagnóstico de la comprensión lectora, es una herramienta fundamental para identificar en que nivel se encuentran los estudiantes del mismo modo, detectar las dificultades que enfrentan al momento de leer y comprender, con el objetivo de intervenir de manera efectiva en su proceso de aprendizaje Por esta razón, se tiene planteado la implementación de diversas actividades desde la lúdica plasmadas en el plan de acción, para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero.

OBSERVACIONES: La gran mayoría de los estudiantes del grado tercero, demostraron desinterés por la lectura dificultándoseles la comprensión lectora. Es decir, que los estudiantes no tienen un hábito de lectura, por ende, se les dificultó comprender algunos textos. Por otra parte, se debe resaltar la participación y buena actitud de otros estudiantes que demostraron tener habilidad en la comprensión lectora.

ELABORADO POR: Slendy Azucena Silva López

Anexo 2

<table>
<tr><td>PLAN DE ACCIÓN # 3</td><td colspan="3">ACTIVIDAD 3: TABLERO DE COMPRENSIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES
FECHA: 17/10/2024 CURSO: TERCERO</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA
En esta tercera actividad, con el objetivo de fortalecer la comprensión lectora desde la lúdica, se llevó a cabo un juego llamado: el tablero de comprensión, pero antes de jugar se realizó previamente la lectura en voz alta del cuento: La aventura de Tomas y el ratón mágico.

Seguidamente, la maestra en formación realizó una segunda lectura sobre el cuento mencionado anteriormente, con el fin de que los estudiantes tuvieran presente toda la información y lograran comprender la historia de una manera más rápida.

Luego, se dio inicio al juego, en donde cada estudiante lanzó el dado y el resultado que le salía, con una ficha corría las casillas por el tablero, también debía contestar la pregunta correctamente, referente al cuento, dado que si no lo hacía debían retroceder.
Por último, se realizó un dialogó en donde los estudiantes expresaron que la actividad les pareció interesante y que les gustó jugar, pero a la vez responder a las preguntas. Además, mencionaron que es más fácil leer y comprender incluyendo un juego.</td><td>INTERPRETACIÓN

En esta tercera actividad, los estudiantes tuvieron una participación, comunicación activa y esto se vio reflejado en el juego al momento de las preguntas, puesto que la gran mayoría dio respuestas correctas y coherentes, lo que quiere decir que si comprendieron el texto.
Además, es esencial mencionar que esto se logró gracias a la repetición de la lectura, dado que es fundamental que los estudiantes creen un hábito de lectura en donde realicen dos o tres veces la lectura del texto que estén trabajando, para de esta manera lograr una comprensión lectora plena.</td><td>REFLEXIÓN

Piaget, J (2012), “El juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades”.
Lo anterior, hace énfasis en que es fundamental articular el juego con el proceso de comprensión lectora porque fomenta el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, dado que, a través del juego no solo desarrollan su inteligencia, sino que también fortalecen su pensamiento crítico y el uso del lenguaje de manera natural.
Es por esta razón, que durante la aplicación de esta actividad se trabajó articuladamente el juego con la comprensión lectora, logrando un buen resultado al finalizar.</td></tr>
<tr><td colspan="4">OBSERVACIONES: En la ejecución de esta actividad se vio reflejado el interés de los estudiantes del grado tercero, en cuanto a la participación fue activa y se logró obtener el objetivo el cual fue que comprendieran el cuento, esto lo demostraron a través de las respuestas que dieron durante el juego el tablero de comprensión.

ELABORADO POR: Slendy Azucena Silva López</td></tr>
</table>

Anexo 3

<table>
<tr><td>PLAN DE ACCIÓN # 1</td><td colspan="3">ACTIVIDAD 1: EL TESORO DE LAS RESPUESTAS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES
FECHA: 26/09/2024 CURSO: TERCERO</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</td><td>INTERPRETACIÓN</td><td>REFLEXIÓN</td></tr>
<tr><td>En esta primera actividad, de la propuesta para fortalecer la comprensión lectora denominada: el tesoro de las respuestas, se tuvieron en cuenta tres momentos:

En primer lugar, se escogió un estudiante al azar por medio de un juego llamado, la papa está caliente, dicho estudiante pasó al frente y realizó la lectura en voz alta de la fábula: la cigarra y la hormiga. En este primer momento los estudiantes estuvieron atentos, dado que tenían presente que la comprensión de este texto haría que llegaran al tesoro.

Seguidamente, de manera equitativa se eligió una líder quien fue la estudiante encargada de guiarlos y llevar el mapa, durante el recorrido leyeron y resolvieron las preguntas de manera eficaz, logrando llegar al objetivo el cual fue encontrar el tesoro de las respuestas.
Como último momento, los estudiantes sacaron del tesoro unas hojas en blanco y un lápiz, donde allí escribieron una moraleja o reflexión que les dejó la historia, además dibujaron algo referente al tema.</td><td>En esta tercera actividad, los estudiantes tuvieron una En esta primera actividad se evidenció el interés de los estudiantes, puesto que se realizó de manera dinámica, a través del juego, que es una herramienta llamativa para ellos.

Es importante resaltar, que, en el transcurso de la búsqueda del tesoro, todos los estudiantes estuvieron seguros y respondieron de manera correcta las preguntas esto da a entender que los estudiantes prestaron atención a la lectura en voz alta que realizó su compañero.
Sin embargo, algunos estudiantes no lograron cumplir con el objetivo de escribir una reflexión o moraleja, sino que realizaron una narración de algún hecho ocurrido en la historia. Es decir, que se debe buscar estrategias para mejorar dicho aspecto.</td><td>Vygotsky, L (1996) "En el juego, el niño siempre se comporta más allá de su edad, por encima de su comportamiento diario; en el juego, es como si fuera un cabeza más alto de lo que es en realidad." enfatizó la importancia del juego simbólico y del lenguaje en el aprendizaje de los niños, lo que sugiere que los cuentos pueden servir como herramientas poderosas para el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades sociales.
Además, Bruner, J (2016) expresa que, "Las historias son una versión del conocimiento y una manera de entender y dar sentido al mundo Ellas no solo transmiten información, sino que organizan la experiencia y hacen que el aprendizaje sea significativo. “Es decir, que es esencial la articulación de juego con la parte de comprensión lectora, dado que de esta manera se logra captar de manera más fácil la atención de los estudiantes y se obtienen los resultados esperados.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBSERVACIONES: En la ejecución de esta actividad se vio reflejado el interés de los estudiantes del grado tercero, en cuanto a la participación fue activa y se logró obtener el objetivo el cual fue que comprendieran el cuento, esto lo demostraron a través de las respuestas que dieron durante el juego el tablero de comprensión.

ELABORADO POR: Slendy Azucena Silva López</td></tr>
</table>

Anexo 4

<table>
<tr><td>PLAN DE ACCIÓN # 2</td><td colspan="3">ACTIVIDAD 2: CUENTOS DESORDENADOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES
FECHA: 30/09/2024 CURSO: TERCERO</td></tr>
<tr><td colspan="2">DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</td><td>INTERPRETACIÓN</td><td>REFLEXIÓN</td></tr>
<tr><td colspan="2">En este día, se llevó a cabo la intervención de la segunda actividad del plan de acción titulada: cuentos desordenados, la cual se dividió en cuatro momentos.

En primera instancia, los estudiantes se organizaron en grupo de cuatro, eligieron un líder, el cual sacó de una caja un pimpón, según el pimpón que les correspondió se dio la asignación del cuento.

Cada grupo, mencionó el cuento que les correspondió y la maestra hizo la entrega del cuento desordenado, allí entro en juego el segundo momento, donde los estudiantes en equipo ordenaron de manera coherente el cuento, en donde como tercer momento realizaron la lectura, algunos grupos lo hicieron a la primera vez de manera correcta y otros tuvieron que modificar porque algunas partes no le encontraban coherencia a la historia.
Para finalizar, se hizo entrega de un cuestionario compuesto por cinco preguntas, con el fin de evaluar y fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes.</td><td>En esta actividad, los estudiantes tuvieron una participación activa y una buena comunicación con sus compañeros, dado que, para lograr el objetivo, debía verse reflejado el trabajo en equipo.

Sin embargo, a medida del desarrollo de los momentos a algunos grupos les toma más tiempo y presentaron dificultad al ordenar la historia, porque no realizaban la lectura, para conseguir agregarle la parte donde tuviera coherencia.
Además, en cuanto al cuestionario solamente un grupo tuvo aspectos por mejorar, porque por falta de tiempo, no lograron concluir la última pregunta y se notaron indecisos, por eso tardaron tiempo.</td><td>Goleman, D. (2018), menciona “la importancia de trabajar la capacidad de atención; para ellos es vital desarrollar la habilidad de ignorar las distracciones y que la concentración es como un musculo por lo que conviene fortalecerla desde la infancia”.

Lo expresado por Goleman sintetiza que la concentración es una habilidad que se debe estimular desde los primeros años de vida Por esta razón, al momento de realizar una planeación debemos tener en cuenta dentro de las actividades a implementar se estimule la concentración y atención.
Debido a esto, dentro de la actividad del día, se trabajó la concentración y atención a partir de la construcción del cuento articulando a su vez una herramienta llamativa como lo es el juego, logrando el objetivo planteado en esta actividad.</td></tr>
<tr><td colspan="4">OBSERVACIONES: En esta actividad un grupo de estudiantes no realizaron la lectura antes de pegar el cuento en la cartulina y por esta razón no le conseguían coherencia, se les dio a conocer que este era el resultado de no seguir las indicaciones y realizar la lectura previa del cuento. Por otra parte, es importante resaltar que los demás grupos lograron con el objetivo de ordenar los diversos cuentos asignados.
ELABORADO POR: Slendy Azucena Silva López</td></tr>
</table>

Anexo 5

<table>
<tr><td>PLAN DE ACCIÓN # 4</td><td colspan="3">ACTIVIDAD 4: EL BINGO CREADOR
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES
FECHA: 18/10/2024 CURSO: TERCERO</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</td><td>INTERPRETACIÓN</td><td>REFLEXIÓN</td></tr>
<tr><td>En la intervención de este día, se llevó a cabo la implementación y ejecución de la actividad denominada: el bingo creador, a continuación, se narrará cada momento de la actividad.

En primer lugar, por medio del juego llamado la papa está caliente se eligió al estudiante que realizó la primera lectura en voz alta de la historia, titulada: la carrera de zapatillas y como segunda vez realizó la lectura en voz alta, la maestra en formación, esto con el objetivo de que lo estudiantes lograran captar y comprender de una manera más sencilla el texto leído anteriormente.

Seguidamente, se les hizo entrega a todos los estudiantes de un cartón de bingo, el cual contenía unas casillas, dentro de las cuales observaron que había imágenes relacionadas a la historia. Luego, se dio inicio al juega, la maestra en formación mencionaba el objeto o personaje de la historia y los estudiantes fueron tapando con una tapita de plástico cada casilla, hasta lograr poder gritar bingo.

Para finalizar, los estudiantes que ganaron mencionaron que relación tenían las imágenes del bingo con la historia narrada anteriormente y que sucedió con algunos personajes.</td><td>Durante la realización de la actividad, en el primer momento los estudiantes prestaron atención, dado que sabían que luego se iba a realizar un juego teniendo en cuenta la historia.

Además, es importante resaltar, que al realizar la lectura del cuento dos veces los estudiantes lograron comprender mejor el texto y es por esto, que respondieron bien a la relación de las imágenes con la historia narrada durante la actividad.
De la misma manera, los estudiantes expresaron que es más fácil comprender y leer un texto a través de un juego porque es divertido y no se vuelve algo aburrido.</td><td>Elkind, D (2018) argumenta que “el juego es una actividad espontanea que permite a los niños explorar su mundo, probar nuevas ideas, desarrollar su creatividad y habilidades sociales”. Además, destaca como el juego promueve el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

Lo mencionado anteriormente, hace alusión a que a partir del juego el estudiante puede desarrollar y fortalecer diversas habilidades, en este caso fue de gran ayuda para jugar al bingo creador, puesto que con el juego los estudiantes estimularon su parte cognitiva, logrando comprender y entender de qué manera se relacionaba la imagen con el cuento y que eventos ocurrieron con los diferentes personajes y objetos que mencionaba la historia.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBSERVACIONES: En esta actividad se deben resaltar más aspectos positivos que negativos, teniendo en cuenta que la participación de los estudiantes fue excelente y la gran mayoría logró comprender el texto, teniendo en cuenta la relación con el juego del bingo creador. Por otra parte, dos estudiantes no recordaron algunos sucesos de la historia, pero evidentemente fue por la falta de atención.

ELABORADO POR: Slendy Azucena Silva López</td></tr>
</table>

Anexo 6

<table>
<tr><td>PLAN DE ACCIÓN # 5</td><td colspan="3">ACTIVIDAD 5: LA CAJA DE SORPRESAS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES
FECHA: 21/10/2024 CURSO: TERCERO</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</td><td>INTERPRETACIÓN</td><td>REFLEXIÓN</td></tr>
<tr><td>En esta actividad se llevó a cabo inicialmente, la lectura en voz alta de un cuento titulado: la gran búsqueda de Martina con el cual se escogieron diversos objetos relacionados con la historia, los cuales fueron introducidos en una caja sorpresa.

En primera instancia, al leer el cuento se realizaron preguntas sencillas como, por ejemplo, ¿Cuál era el nombre del cuento? Seguidamente, los estudiantes tuvieron que hacerse en parejas, para ir a tomar un objeto de la caja de sorpresa, donde allí encontraron un lápiz, borrador, audífonos, gafas, un vaso una cuchara y una pelota.

Teniendo en cuenta lo anterior, los estudiantes expresaron que relación tenía el objeto que sacaron al azar con la historia, allí ellos describieron datos más específicos sobre los objetos, como el color del objeto, en qué lugar se encontraba y que hacía Martina con dicho objeto en la historia.
Para finalizar, cada pareja en una hoja en blanca, realizó una ilustración de lo que comprendieron del texto, donde además colocaron en práctica su imaginación.</td><td>Durante el desarrollo de esta actividad, los estudiantes demostraron el interés y atención por la temática, la cual fue reflejada tanto en la expresión oral de la relación del objeto con la historia como en la ilustración referente a lo narrado.
Es fundamental resaltar, que los estudiantes se conectan más con la lectura si está relacionada con la lúdica puesto que es una experiencia que los atrae y ellos realmente expresan que se les facilita más comprender un texto a través de un juego, dado que s fueron simplemente preguntas después de leer cualquier texto, no le prestarían atención, por lo tanto, no tendrían una buena comprensión lectora.</td><td>Cassany, D (2006), expresa que "la búsqueda de información en un texto implica localizar de manera eficiente los datos específicos que el lector necesita, lo cual es una habilidad fundamental en la comprensión lectora, sobre todo en los entornos actuales de sobrecarga informativa".

Es decir, que la búsqueda de objetos y la relación con textos para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes esto involucra habilidades como el escaneo visual, la identificación de situación o eventos importantes y la correlación entre preguntas y respuestas dentro del texto.
Por esta razón, se implementó en esta actividad la búsqueda de objetos, en una caja de sorpresas y con esto se evidenció que a los estudiantes se les facilitó relacionar los objetos con la historia narrada en esta actividad.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBSERVACIONES: Los estudiantes del grado tercero durante el desarrollo de esta actividad demostraron interés por el juego de la caja de sorpresas, dado que a ellos les llama la atención el buscar, descubrir y explorar los objetos, Además, comprendieron la finalidad de la actividad, lo cual se vio reflejado en sus expresiones al momento de dar con precisión y fluidez las respuestas sobre la relación de los objetos con la historia. Del mismo modo, es importante mencionar que el trabajar en parejas o grupo ayuda evidentemente a que obtengan una comprensión lectora profunda.
ELABORADO POR: Slendy Azucena Silva López</td></tr>
</table>

Anexo 7

<table>
<tr><td>PLAN DE ACCIÓN # 6</td><td colspan="3">ACTIVIDAD 6: COMPARTIR LITERARIO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GIMNASIO MAGIA DE LOS ÁNGELES
FECHA: 22/10/2024 CURSO: TERCERO</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

En el desarrollo de esta última actividad del plan de acción denominada: compartir literario, se emplearon los siguientes tres momentos: en primer lugar, se dio inicio a la actividad, con la explicación de en qué consistía la actividad y cuál era el objetivo a alcanzar con dicha actividad. Luego, se llevó a cabo el acercamiento a un rincón de lectura, en donde los estudiantes encontraron diversos textos, como cuentos, fábulas y demás. Allí ellos eligieron un texto teniendo en cuenta su interés, donde unos escogieron historias mágicas, misterios del bosque y muchas más, pero esto fue a elección de ellos.

Seguidamente, nos trasladamos al segundo momento en donde los estudiantes se ubicaron en tipo mesa redonda y tuvieron un tiempo suficiente para que cada uno leyera su cuento las veces que le parecieran adecuadas, con la finalidad de comprender el texto, para poder participar en el siguiente momento.
Por último, se llevó a cabo el juego de la papa está caliente, por medio del cual se asignaron los turnos para lanzar un dado, en el cual los estudiantes encontraron preguntas generales como: ¿Cuál era la idea principal del texto?, ¿Donde ocurrieron los eventos de la historia?, ¿Cuál era el personaje principal?, y demás preguntas que los estudiantes respondieron acorde al texto de su elección, de esta manera cada estudiante logró compartir parte de su historia y expresar a través de esto si comprendieron o no la historia.</td><td>INTERPRETACIÓN

Los estudiantes del grado tercero, en el desarrollo de esta actividad, estuvieron concentrados cada uno en su cuento que eligieron, esto dado a que pudieron elegir a partir de los intereses de ellos, con la finalidad de que realmente realizaran una lectura a conciencia y a la vez lograran comprender cada uno de los detalles presentados en el texto.
Es esencial mencionar, que, al momento de incluir el juego del dado, los estudiantes lograron demostrar su comprensión lectora a través de las respuestas a las preguntas plasmadas en el dado, puesto que se expresaron con seguridad durante la actividad.</td><td>REFLEXIÓN

Guzmán, C (2014), afirma que "el rincón de lectura proporciona un ambiente adecuado para que los estudiantes desarrollen su capacidad de comprensión lectora, ya que les permite explorar diversos textos a su propio ritmo, favoreciendo una actitud activa y crítica frente a la lectura".

Lo anterior hace hincapié, a que el espacio del rincón de lectura genera un entorno propicio para que los estudiantes fortalezcan la comprensión lectora, permitiéndoles leer diferentes textos a su propio ritmo promoviendo una actitud crítica y participativa hacia la lectura.
Por esta razón, en esta última actividad, se les brindó a los estudiantes un espacio de lectura combinado con un juego del dado para evaluar si realmente comprendieron los textos que leyeron y que fueron de elección desde el interés de ellos.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBSERVACIONES: En esta actividad los estudiantes estuvieron conectados con los cuentos, respetaron el espacio de lectura de sus compañeros, dado que unos escogieron cuentos más cortos que otros, pero se evidenció el aprovechamiento de realizar varias lecturas, con el fin de comprender mejor el texto y poder dar resultados positivos durante el juego del dado. Por otro lado, dos estudiantes demostraron a través de sus respuestas el manejo literal de comprensión lectora.
ELABORADO POR: Slendy Azucena Silva López</td></tr>
</table>

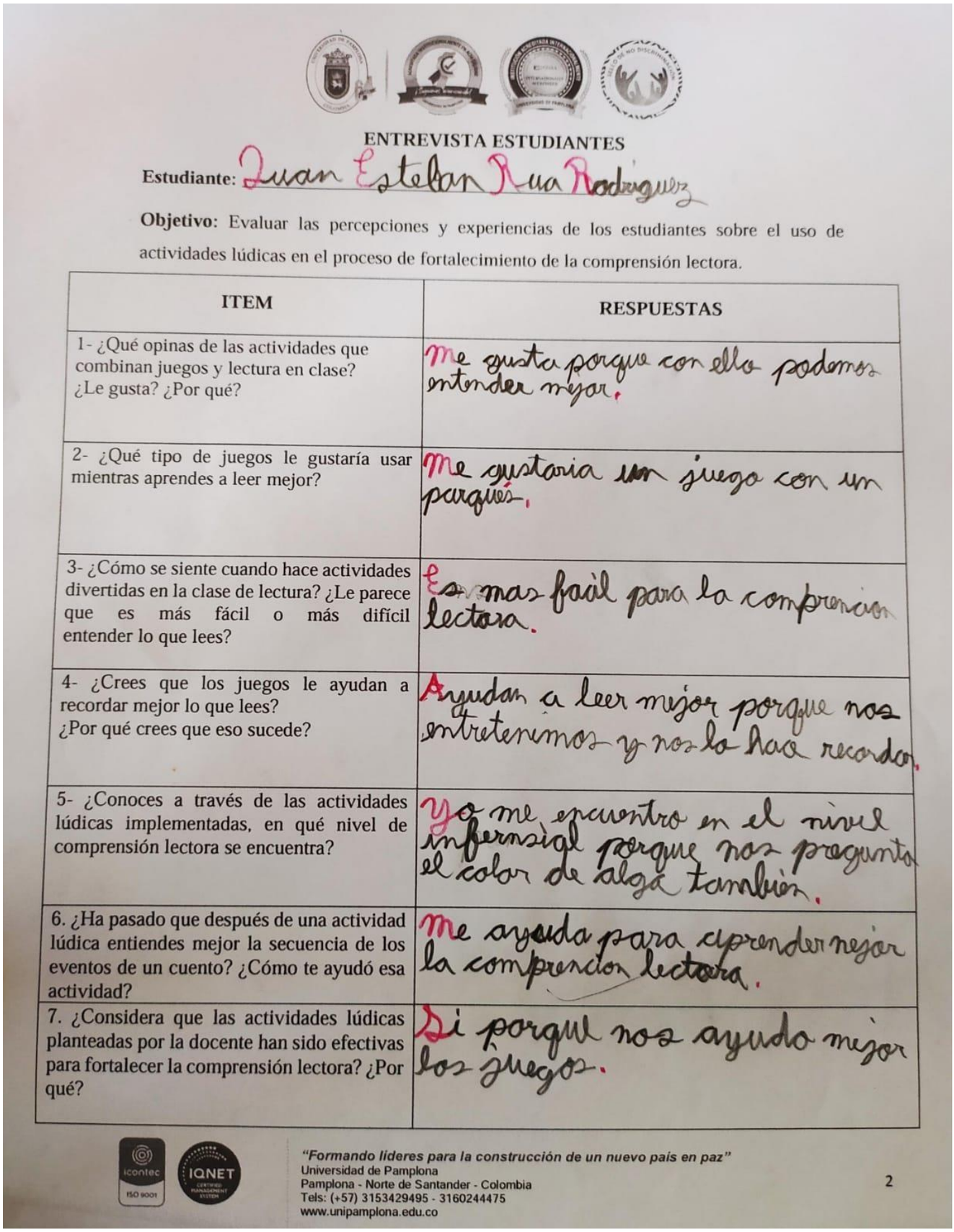
Entrevista Docente

Docente: Erica Fernanda Barragán López.

Objetivo: Conocer la perspectiva del docente sobre la **implementación de actividades lúdicas** en el aula como herramienta para mejorar la **comprensión lectora** de los estudiantes.

ITEM	RESPUESTAS
1- ¿Cómo definiría usted la lúdica en el contexto educativo y específicamente en el proceso de enseñanza de la lectura?	La lúdica, vista desde la enseñanza de la lectura, podría definirse como un enfoque que emplea el juego y las actividades recreativas como herramientas para posibilitar el aprendizaje y la comprensión de textos. Lo anterior da pie para reconocer que el proceso de aprendizaje es más efectivo y significativo combinando la diversión y la interacción mutua.
2- ¿Qué tipo de actividades lúdicas ha implementado en el aula para mejorar la comprensión lectora?	Gamificación; lectura colaborativa, lectura dramatizada, juego de palabras, tales como; crucigramas, adivinanzas, coplas, rimas... etc
3- ¿Considera que las actividades lúdicas generan más interés y motivación en los estudiantes hacia la lectura? ¿Por qué?	Por supuesto, mediante la lúdica se agrupan las actividades recreativas con el juego permitiendo que el estudiante aprenda jugando y qué mejor herramienta para la educación que abrir un mundo de posibilidades y que de paso el estudiante se motive, construya, invente, imagine y participe.
4- ¿Qué aspectos específicos de la comprensión lectora (como inferencia, identificación de ideas principales) se ven más beneficiados por las actividades lúdicas?	La lúdica beneficia todo el proceso de aprendizaje, desde el punto de vista de la comprensión permite que los niños y niñas aprendan nuevas palabras y comprendan su significado (vocabulario), también al involucrar el análisis de historias, ésta fomenta la capacidad de inferir información y comprender el contexto de los textos que se lee. Adicionalmente, la fluidez, comprensión global, actitud, motivación, trabajo en equipo, identificación de estructuras textuales, conectores, análisis y retroalimentación surgen a partir de las dinámicas de aprender jugando.
5- ¿Qué recursos o materiales utiliza en las actividades lúdicas? ¿Son fácilmente accesibles?	Libros interactivos, juegos de rol y de cartas, pizarra interactiva, dramatizaciones guiadas, juegos de secuencia, y materiales como: papel bond, cartulina, colores, marcadores, entre otras. Todos los mencionados anteriormente son accesibles tanto para el docente como para la institución en la cual laboro actualmente.
6- ¿Cómo evalúa el progreso de sus estudiantes en la comprensión lectora cuando utilizan actividades lúdicas?	El proceso evaluativo se lleva a cabo de diversas maneras; observación directa, rúbricas, retroalimentación, reflexión, evaluación formativa y no puede faltar la autoevaluación.
7- ¿Logra identificar por medio de las actividades lúdicas en qué nivel de comprensión lectora se encuentran los estudiantes?	Por supuesto, la lúdica no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también ofrece la oportunidad de valorar de manera efectiva la comprensión. En cada actividad se observa cómo los estudiantes interactúan con el material, hacen preguntas, inferencias y discuten ideas. Lo anterior da nociones sobre el nivel de comprensión de cada estudiante.

Entrevista Informantes claves



ENTREVISTA ESTUDIANTES

Estudiante: Juan Esteban Rua Rodriguez

Objetivo: Evaluar las percepciones y experiencias de los estudiantes sobre el uso de actividades lúdicas en el proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora.

ITEM	RESPUESTAS
1- ¿Qué opinas de las actividades que combinan juegos y lectura en clase? ¿Le gusta? ¿Por qué?	Me gusta porque con ello podemos entender mejor.
2- ¿Qué tipo de juegos le gustaría usar mientras aprendes a leer mejor?	Me gustaria un juego con un parqués.
3- ¿Cómo se siente cuando hace actividades divertidas en la clase de lectura? ¿Le parece que es más fácil o más difícil entender lo que lees?	Es mas facil para la comprencion lectora.
4- ¿Crees que los juegos le ayudan a recordar mejor lo que lees? ¿Por qué crees que eso sucede?	Ayudan a leer mejor porque nos entretenemos y nos lo hace recordar.
5- ¿Conoces a través de las actividades lúdicas implementadas, en qué nivel de comprensión lectora se encuentra?	Yo me encuentro en el nivel inferencial porque nos pregunta el color de alga también.
6. ¿Ha pasado que después de una actividad lúdica entiendes mejor la secuencia de los eventos de un cuento? ¿Cómo te ayudó esa actividad?	Me ayuda para aprender mejor la comprencion lectora.
7. ¿Considera que las actividades lúdicas planteadas por la docente han sido efectivas para fortalecer la comprensión lectora? ¿Por qué?	Si porque nos ayuda mejor los juegos.

ENTREVISTA ESTUDIANTES

Estudiante: Isabella Corredor Palacios

Objetivo: Evaluar las percepciones y experiencias de los estudiantes sobre el uso de actividades lúdicas en el proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora.

ITEM	RESPUESTAS
1- ¿Qué opinas de las actividades que combinan juegos y lectura en clase? ¿Le gusta? ¿Por qué?	Si me gusta porque es mas facil entender el tema.
2- ¿Qué tipo de juegos le gustaría usar mientras aprendes a leer mejor?	Cualquier juego esta bien lo unico es que sea facil.
3- ¿Cómo se siente cuando hace actividades divertidas en la clase de lectura? ¿Le parece que es más fácil o más difícil entender lo que lees?	Para mi es mas dificil.
4- ¿Crees que los juegos le ayudan a recordar mejor lo que lees? ¿Por qué crees que eso sucede?	Si. porque en los juegos son mas facil.
5- ¿Conoces a través de las actividades lúdicas implementadas, en qué nivel de comprensión lectora se encuentra?	Me encuentro en el nivel inferencial por que doy mis respuestas mas completas
6. ¿Ha pasado que después de una actividad lúdica entiendes mejor la secuencia de los eventos de un cuento? ¿Cómo te ayudó esa actividad?	Si es mucho mas facil por que me explican.
7. ¿Considera que las actividades lúdicas planteadas por la docente han sido efectivas para fortalecer la comprensión lectora? ¿Por qué?	Si por que nos explican mas.

ENTREVISTA ESTUDIANTES

Estudiante: Danna Isabella Rocha R.

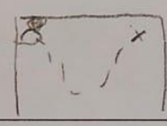
Objetivo: Evaluar las percepciones y experiencias de los estudiantes sobre el uso de actividades lúdicas en el proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora.

ITEM	RESPUESTAS
1- ¿Qué opinas de las actividades que combinan juegos y lectura en clase? ¿Le gusta? ¿Por qué?	Porque es muy divertido.
2- ¿Qué tipo de juegos le gustaría usar mientras aprendes a leer mejor?	La papa está caliente.
3- ¿Cómo se siente cuando hace actividades divertidas en la clase de lectura? ¿Le parece que es más fácil o más difícil entender lo que lees?	Más facil.
4- ¿Crees que los juegos le ayudan a recordar mejor lo que lees? ¿Por qué crees que eso sucede?	Si porque se me hacen más facil.
5- ¿Conoces a través de las actividades lúdicas implementadas, en qué nivel de comprensión lectora se encuentra?	En el dos.
6. ¿Ha pasado que después de una actividad lúdica entiendes mejor la secuencia de los eventos de un cuento? ¿Cómo te ayudó esa actividad?	Si.
7. ¿Considera que las actividades lúdicas planteadas por la docente han sido efectivas para fortalecer la comprensión lectora? ¿Por qué?	Si porque me ayudan a recordar.

ENTREVISTA ESTUDIANTES

Estudiante: Paula Parrado Moreno

Objetivo: Evaluar las percepciones y experiencias de los estudiantes sobre el uso de actividades lúdicas en el proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora.

ITEM	RESPUESTAS
1- ¿Qué opinas de las actividades que combinan juegos y lectura en clase? ¿Le gusta? ¿Por qué?	Porque así aprendemos y jugamos
2- ¿Qué tipo de juegos le gustaría usar mientras aprendes a leer mejor?	El mapa 
3- ¿Cómo se siente cuando hace actividades divertidas en la clase de lectura? ¿Le parece que es más fácil o más difícil entender lo que lees?	Mas fácil
4- ¿Crees que los juegos le ayudan a recordar mejor lo que lees? ¿Por qué crees que eso sucede?	Si porque es facil de entender
5- ¿Conoces a través de las actividades lúdicas implementadas, en qué nivel de comprensión lectora se encuentra?	En nivel literal
6. ¿Ha pasado que después de una actividad lúdica entiendes mejor la secuencia de los eventos de un cuento? ¿Cómo te ayudó esa actividad?	Para entender mas el cuento
7. ¿Considera que las actividades lúdicas planteadas por la docente han sido efectivas para fortalecer la comprensión lectora? ¿Por qué?	Si porque eran el juego nos ayuda

ENTREVISTA ESTUDIANTES

Estudiante: Samara Torrado Delgado

Objetivo: Evaluar las percepciones y experiencias de los estudiantes sobre el uso de actividades lúdicas en el proceso de fortalecimiento de la comprensión lectora.

ITEM	RESPUESTAS
1- ¿Qué opinas de las actividades que combinan juegos y lectura en clase? ¿Le gusta? ¿Por qué?	me guastan mucho por que son divertitas y es mas facil aprender asi
2- ¿Qué tipo de juegos le gustaría usar mientras aprendes a leer mejor?	juegos derrapides o de memorisar y atividades en grupos
3- ¿Cómo se siente cuando hace actividades divertidas en la clase de lectura? ¿Le parece que es más fácil o más difícil entender lo que lees?	cuando esen clases de lectura implementando los juegos es mucho mas facil en teneder y Recordar el texto
4- ¿Crees que los juegos le ayudan a recordar mejor lo que lees? ¿Por qué crees que eso sucede?	Si porque los juegos a sen que la lectura sea mas facil de recorda y entender
5- ¿Conoces a través de las actividades lúdicas implementadas, en qué nivel de comprensión lectora se encuentra?	me encuentor en el nivel inferencial por que mis Respuestas de las le lecturas fueron detalladas
6. ¿Ha pasado que después de una actividad lúdica entiendes mejor la secuencia de los eventos de un cuento? ¿Cómo te ayudó esa actividad?	Si aprender a sacar informacion de un cuento responder preguntas mas lo gicamente
7. ¿Considera que las actividades lúdicas planteadas por la docente han sido efectivas para fortalecer la comprensión lectora? ¿Por qué?	Si porque los juegos que nos hizo la docente me hizo que entendiera y compredierta mejor los textos

Evidencias


OBJETIVO:
FOMENTAR LA COMPRENSIÓN LECTORA Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO
ACTIVIDAD 1
El tesoro de las respuestas


ACTIVIDAD 2
CUENTOS DESORDENADOS
OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de secuencia y comprensión del texto.



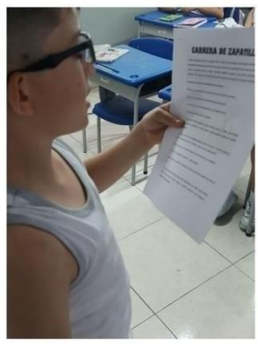




ACTIVIDAD 3
TABLERO DE COMPRENISÓN

OBJETIVO: Fortalecer la comprensión lectora desde el juego.









ACTIVIDAD 4
EL BINGO CREADOR

OBJETIVO: Promover la comprensión detallada y la participación activa de los estudiantes.







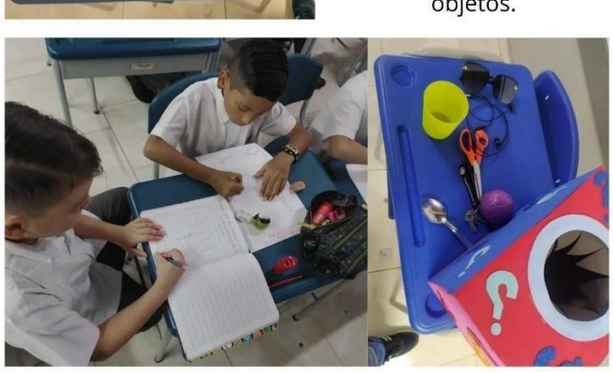






ACTIVIDAD 5
LA CAJA DE SORPRESAS

OBJETIVO: Mejorar la interpretación y comprensión a través de objetos.





ACTIVIDAD 6
COMPARTIR LITERARIO

OBJETIVO: Promover un ambiente de lectura autónomo y reflexivo.

