

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA LECTURA EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
INEM - PASTO.

FELIPE RUBEN BUCHELI SOLARTE

NATALIA JERALDIN CABRERA CORDOBA

ANGIE STEFANIA MONCAYO PORTILLA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

SAN JUAN DE PASTO

2015

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA LECTURA EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
INEM - PASTO.

FELIPE RUBEN BUCHELI SOLARTE

NATALIA JERALDIN CABRERA

ANGIE STEFANIA MONCAYO PORTILLA

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciada en Lengua
Castellana y Literatura

Asesor:

Dr. ALVARO TORRES MESIAS

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO

2015

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el Trabajo de Grado son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo.1° del Acuerdo 324 de 11 de octubre de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Fecha de sustentación: 25 DE AGOSTO DEL 2015

Calificación: 92

DR. ROBERTO RAMÍREZ BRAVO

Presidente del jurado

JORGE ALBERTO BOLAÑOZ ARCINIEGAS

Firma del jurado

NELSON TORRES VEGA

Firma del jurado

DEDICATORIA

*A Dios por haberme permitido llegar hasta este punto,
Por haberme dado salud para cumplir este objetivo,
Gracias padre celestial porque sin ti nada de esto sería posible.*

*A mis padres Nataly y René por su apoyo incondicional,
Por sus bendiciones diarias, por sus consejos y alientos
Para hacer que mi vida siempre tome el camino correcto.*

*A mi mujer por su gran amor, por su amistad, por su compañía y su respeto
Porque juntos logramos este gran objetivo.*

*A mi hija por ser el motor de mi vida,
Mi inspiración y la razón más grande para luchar
Y sacar nuestras vidas adelante.*

FELIPE BUCHELI

DEDICATORIA

*A Dios quien supo guiarme por el buen camino,
Por darme fuerzas para seguir adelante
Y no desfallecer ante los problemas que se me presentaban*

*A mí amada hija Danna por ser mi fuente de motivación,
E inspiración para poder superarme cada día más
Y así luchar para un futuro mejor.*

*A mi marido quien ha sido mi mano derecha desde que lo conocí,
Por su ayuda, por su amor y su apoyo incondicional
Para concluir este proyecto*

*A mi madre quien me ha brindado todo lo necesario,
Para llegar hasta donde estoy, por sus sabios consejos y cariño
Siendo el soporte necesario para mí desarrollo profesional
A mi abuela quien ha sido mi apoyo y me ha formado con mucho amor.*

NATALIA CABRERA

DEDICATORIA

“A él, por ser mi compañía y mi guía.

A él, porque a pesar de la duda creyó en mí.

A mis padres, porque desde pequeña me han formado

Para saber cómo luchar y salir victoriosa.

A mis hermanos, que son el sendero para

Afrontar las verdades de esta vida”

ESTEFANIA MONCAYO

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus más sinceros agradecimientos a:

La Universidad de Nariño y la Facultad de Educación, por acogernos con los brazos abiertos por todos esos años.

Dr. Álvaro Torres, Docente de la Universidad de Nariño, por aceptar el cargo de asesor para este trabajo de grado.

Un especial agradecimiento a la Institución Educativa INEM - Pasto, la cual cuenta con una excelente administración que ha sabido orientar a sus profesores, para poder llevar acabo planes que hacen mejorar la educación y el bienestar de sus estudiantes.

A los docentes del programa de Lic. Lengua Castellana y Literatura, que con su ejemplo y enseñanzas motivaron nuestro gusto por la carrera y por el propósito de esta investigación.

A Dios por darnos entendimiento, paciencia, amor por nuestro oficio, y ante todo por las ganas para culminar esta menta.

Finalmente un agradecimiento infinito a nuestras madres, padres y familia sin ellos este trabajo, no hubiera sido posible.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES	18
1.1. Título.....	18
1.2. Descripción del problema.....	18
1.3. Objetivo General	19
1.4. Objetivos específicos	19
1.5. Justificación.....	20
CAPÍTULO II. MARCO TEORICO – CONCEPTUAL	21
2.1. Antecedentes.....	21
2.2. La importancia de la lectura	22
2.3. Comprensión de lectura	24
2.4. Modelos de lectura	25
2.4.1. Modelo ascendente.....	25
2.4.2. El Modelo de Gough.....	26
2.4.3. Modelo de automaticidad de Laberge y Samuels	26
2.4.4. Modelos descendentes	27
2.4.5. El modelo de Goodman	27
2.4.6. Modelo interactivo	28
2.4.6.1. Rumelhart	28
2.4.6.2. Stanovich	29
2.4.7. El modelo interactivo en el proceso lector	29
2.5. Estrategias para la comprensión lectora	30
2.6. Niveles de comprensión lectora	32
2.6.1. NIVEL 1: Comprensión literal-textual	32
2.6.2. NIVEL 2. Comprensión relacional- inferencial	33

2.6.3. NIVEL 3: Comprensión crítica- contextual	34
2.7. El juego como estrategia didáctica	34
2.8. Clases de juego.....	36
CAPÍTULO III MARCO REFERENCIAL	38
3.1. Fundación	38
3.1.1. Política de calidad	39
3.1.2. Principios éticos	39
3.1.3. Principios Educativos	40
3.1.3.1. Misión	40
3.1.3.2. Visión	40
3.1.4. Objetivos de información	40
3.1.5. Plan de estudios	41
3.1.6. Población intervenida	41
3.2. Marco Legal	42
3.2.1. Constitución Colombiana de 1991.....	42
3.2.2. Ley general de educación 115 de 1994.....	43
3.2.3. Estándares de Lengua Castellana en grado sexto de bachillerato.....	44
CAPÍTULO IV MARCO METODOLÓGICO	49
4.1. Paradigma de la investigación: Cualitativa	49
4.2. Tipo de investigación: Investigación Acción	50
4.3. Técnicas e instrumentos para la recolección de información	51
4.3.1. Prueba diagnóstica	51
4.3.2. Talleres didácticos	52
4.3.3. Prueba de salida	53
CAPÍTULO V. PROPUESTA	55
5.1. Jugando aprenderemos a amar la lectura	55
5.2. Presentación.....	55

	xi
5.3. Principios.....	55
5.4. Justificación	57
5.5. Objetivos	57
5.5.1. Objetivo General	57
5.5.2. Objetivo Especifico	58
5.6. Referentes conceptuales	58
5.7. Estructura de la Propuesta	60
CAPÍTULO VI. IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	61
6.1. Análisis	61
6.1.1. Análisis prueba diagnóstica	61
6.1.1.1. Análisis taller N° 1	62
6.1.1.2. Análisis taller N° 2	63
6.1.2. Análisis talleres didácticos	64
6.1.2.1. Análisis taller N° 3	65
6.1.2.2. Análisis taller N°4	66
6.1.3. Análisis talleres de salida	67
6.1.3.1. Análisis taller N° 5	68
6.1.3.2. Análisis taller N° 6	69
6.1.4. Análisis final	70
7. Conclusiones	73
8. Recomendaciones	74
9. Bibliografía	75

TABLA DE CUADROS

Cuadro 1: Macro contexto: Institución Educativa INEM – Pasto.....	38
Cuadro 2. Estándares de Lengua Castellana en grado sexto de bachillerato.....	44
Cuadro 3. Estándares curriculares grado 6.....	46

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Taller 1 realizado por el estudiante N°1	82
Figura 2. Taller 1 realizado por el estudiante N°2	83
Figura 3. Fotografía de taller 1.....	84
Figura 4. Taller 2 realizado por el estudiante N°1	89
Figura 5. Taller 2 realizado por el estudiante N°2.....	91
Figura 6. Fotografía taller 2.....	93
Figura 7. Fotografía taller 3.....	100
Figura 8. Fotografía taller 3.....	101
Figura 9. Fotografía taller 4.....	109
Figura 10. Fotografía taller 4.....	110
Figura 11. Fotografía taller 5.....	117
Figura 12. Fotografía taller 6.....	118

TABLA DE ANEXOS

Anexo 1. Taller N° 1.....	79
Anexo 2. Taller N° 2.....	85
Anexo 3. Taller N° 3.....	94
Anexo 4. Taller N° 4.....	102
Anexo 5. Taller N° 5.....	111
Anexo 6. Taller N° 6.....	119

RESUMEN

Este trabajo fue realizado en la Institución Educativa INEM – Pasto, con los estudiantes del grado 6 – 14, con el fin de fomentar y mejorar la comprensión lectora en ellos, teniendo en cuenta los conceptos teóricos de algunos autores, los cuales destacan el problema encontrado en el aula de clase, para esto se utilizó el paradigma, el cual fue Cualitativo y el tipo de investigación I.A. (Investigación Acción). Para evidenciar dicho problema fue necesario aplicar unos talleres diagnósticos los cuales dieron la posibilidad de comprobar el problema, para esto se tuvo en cuenta el contexto en el que se trabajó, la disponibilidad y las dificultades que presentaba el estudiante. De igual manera continuamos con la fase dos, la cual fue llamada talleres didácticos, la cual brindo la posibilidad de observar pequeños cambios que sirvió de pauta para escoger los juegos de la tercera fase; de esta manera se da paso a la tercera fase, prueba de salida, donde los resultados fueron más significativos tal y como lo demuestran los anexos. Finalmente, con el resultado de todas las evidencias acerca de la mala comprensión lectora, se recomendó al docente la aplicación de los juegos como taller, al momento de realizar las lecturas.

PALABRAS CLAVES: Comprensión lectora, talleres, juegos, mejorar.

ABSTRACT

This work was performed at the Educational Institution INEM - Pasto, with students in grade 6-14, in order to encourage and improve reading comprehension in them, considering the theoretical concepts of some authors, which highlights the problem found in the classroom, for this paradigm, which was qualitative and the type of research was used IA (Action Research). To demonstrate the problem was necessary to apply a diagnostic workshop which gave the possibility to check the problem, for this was taken into account the context in which they worked, the availability and the difficulties presented by the student. Similarly we continue with phase two, which was called educational workshops, which provided the opportunity to observe small changes that served as a guide to choose the games of the third stage; thus it gives way to the third stage, output test, where results were more significant as evidenced by the annexes. Finally, with the result of all the evidence about poor reading comprehension, teachers recommended the application of the games as a workshop, at the time of the readings.

KEY WORDS: Reading, workshops, games, improve.

INTRODUCCIÓN

La lectura es una parte esencial en la vida de un estudiante, ya que por medio de esta adquiere nuevos conocimientos, que le pueden ayudar a resolver problemas en el medio que lo rodea de una manera significativa, pero si en una lectura no existe una buena comprensión, esta puede llegar a hacer insignificante para el lector, y por consiguiente no obtendrá ninguna clase de aprendizaje. Es por eso, que se ha tomado el juego como una estrategia didáctica, la cual se convertirá en el camino para llevar a cabo una buena comprensión en las lecturas aplicadas por el docente.

En esta investigación se implementó 3 fases que permitieron evaluar la evolución de la comprensión lectora del estudiante, la primera fase brinda la posibilidad de detectar las dificultades del estudiante por medio de la observación directa junto con la aplicación de lecturas, la segunda fase vino acompañada de lecturas actualizadas que llamaron la atención del estudiante y le dieron la posibilidad de sacar a flote sus conocimientos previos y crear un conocimiento general con las lecturas, con relación a lo anterior, que los juegos fueron la herramienta fundamental para que dicha comprensión fuera llevada a cabo. Finalmente, la tercera fase se observó una evolución significativa al momento de comprender las lecturas planteadas, las cuales fueron actuales y llamativas para el desarrollo del juego.

Conforme a lo anterior, este trabajo de grado, permitió buscar instrumentos válidos que permitan evaluar de una manera diferente el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del grado 6-14 de la Institución Educativa INEM – Pasto.

CAPÍTULO I

1. ASPECTOS GENERALES

1.1. Título:

El juego como estrategia para mejorar la lectura en los estudiantes del grado sexto en la institución educativa municipal INEM - Pasto.

1.2. Descripción del problema:

Tras un proceso de observación se detectaron problemas que no han permitido el pleno desarrollo del aprendizaje de los estudiantes; entre estos se encuentran la poca atención que se le da a los procesos de comprensión lectora.

Desafortunadamente los estudiantes no tienen el hábito de la lectura, por el contrario, muestran desinterés y no aprovechan los conocimientos que a través de ella se adquieren. Dentro de la comprensión de lectura podemos evidenciar que su forma de leer no es la más adecuada, puesto que asumen este proceso de manera muy superficial; no atienden aspectos puntuales como la de entender el léxico o la de distinguir una idea central de una secundaria. Tampoco asumen una posición crítica o personal frente a los contenidos de los textos. Además los procesos lectores llevados a cabo en la Institución son inadecuados, debido a que las estrategias didácticas no son atractivas para los jóvenes, pues solo se reducen a leer textos y a responder preguntas básicas. Por otro lado, los estudiantes tampoco ponen de su parte para comprender y aprender de las lecturas dadas, lo que hace que a los docentes se les dificulte su labor.

Desafortunadamente, las familias de los alumnos no les facilitan o no tienen los medios para proporcionarles recursos bibliográficos básicos para que lean fuera del aula. Este factor hace que los procesos lectores sean más lentos y de baja calidad.

Las anteriores razones llevan al grupo investigador a proponer el juego como estrategia didáctica ya que por medio de esta herramienta los estudiantes tomaran afecto por la lectura y facilitara su aprendizaje. Situación que origina la siguiente pregunta:

¿El juego como estrategia didáctica, puede desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de grado 6-14 de la I.E.M INEM de pasto?

1.3. Objetivo General

Analizar el nivel desarrollo alcanzado en la comprensión lectora por los estudiantes del grado 6-14 de la Institución Educativa Municipal INEM como resultado de la aplicación del el juego como estrategia didáctica.

1.4. Objetivos Específicos:

- Determinar las dificultades de los estudiantes en la comprensión lectora a través de una prueba diagnóstica.
- Establecer los niveles alcanzados en la lectura, luego del desarrollo de los talleres didácticos basados en el juego planteado.
- Evaluar los logros alcanzados por los estudiantes en su proceso lector a través de una prueba de salida.

1.5. Justificación

Para muchos el juego solo es diversión, esta propuesta lo asume como una herramienta, con la cual se puede ayudar a que los estudiantes asuman la lectura como algo divertido; la lectura puede convertirse en una ventana hacia el aprendizaje de nuevos conocimientos si hay una motivación lúdica de parte de los docentes; esta puede dejar de ser una carga aburrida y pesada si a los jóvenes se les proporcionan las herramientas adecuadas.

El juego como estrategia didáctica ayudará a un mayor acercamiento entre los miembros de la comunidad escolar; propiciará actitudes positivas y facilitará la concentración y el interés por el quehacer educativo, hasta el punto de desarrollar actitudes positivas frente al aprendizaje, la convivencia y la participación en las actividades que se proponen en el aula.

Una apropiada orientación en comprensión lectora, abrirá espacios para que los alumnos despejen sus pensamientos y abran su mente a la creatividad; podrán desarrollarse como personas críticas, reflexivas y constructivas, pero sobre todo, artífices de su propio aprendizaje; también desarrollará en ellos habilidades, destrezas y hábitos para el estudio de cualquier área del saber. Si bien el juego es una posibilidad para hacer que, en forma espontánea los alumnos sean creativos, se puede aprovechar esta cualidad, para que esa creatividad se aplique a la lectura por medio de talleres lúdicos que los anime a ver los textos como un diálogo de saberes entre ellos y los escritores.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEORICO - CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes

La propuesta de Sandra Chiles, Jenny Paredes y Paola Rosero (2002) titulada “*El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad literaria en el grado cuarto de básica primaria de la concentración escolar santa Martha*” (tesis pregrado). UDENAR. Pasto, llama la atención pues que toma el juego como estrategia pedagógica para mejorar sus dificultades escolares, ya que piensan que el juego y la lúdica son vital e importantes dentro de un estudiante sin importar la edad, las cuales deben ser consideradas dentro de una institución. Aunque su fin es crear textos narrativos la lectura siempre estará ligada con un proceso escritor, pues sus metodologías en cierto caso podría ayudar a mejorar la lectura. Sin embargo esta investigación se basa en clases lúdicas y activas para que el niño no pierda el interés en el proceso educativo, tratando de cambiar los modelos pedagógicos de los docentes que han utilizado años atrás.

La investigación de Betty Jojoa, Martha Pantoja y Marta Paz (2001) titulada “*Hacia un aprendizaje significativo a través del juego*” (tesis pregrado). UDENAR. Pasto, es llamativa ya que toma al niño como el centro de un aprendizaje significativo, y se basa en el problema de la motivación y los recursos didácticos que tiene esa institución en el momento de dar sus clases, gracias a la observación del problema de enseñanza-aprendizaje tomaron el juego, la lúdica, y ante todo la creatividad como unas herramientas para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes. Esta tesis brinda herramientas ecológicas y económicas que cualquier docente puede realizar para volver sus clases más lúdicas y amenas; esta estrategia puede ser usada sin importar la edad y la materia, dándonos a conocer que el aula no es imprescindible en el aprendizaje.

Mabel Lasso y Juan Carlos Narváez (2003) con su propuesta titulada “*El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento en el aprendizaje de la lectoescritura con los estudiantes de grado tercero de la escuela Santa Bárbara*” (tesis pregrado). UDENAR. Pasto,

toman los juegos típicos como el trompo, la ruleta, los parques, crucigrama etc. para el mejoramiento de la lectura y de la escritura. Fue realizada en una escuela de bajos recursos donde el practicante tenía que realizar sus propias herramientas didácticas “juegos”. Los juegos que están planteados en este trabajo son materiales que los niños les llaman la atención para escribir sus propios textos y además facilita la comprensión lectora.

Amanda Cardona y Wilson Meneses (2008) en su proyecto titulado “*Aprendiendo a leer con Miguel de Zubiria*” (tesis pregrado). UDENAR. Pasto, tiene como tema principal la lectura de los niños y como está implementada por medio del juego y la lúdica; pues tiene como estructura el desarrollo de habilidades y destrezas propias del estudiante, a partir del sistema cognitivo, afectivo y expresivo en alineación y reconstrucción de conocimiento; a través del juego mejorar las relaciones personales junto a la tolerancia, el respeto y la armonía en el salón de clases. Dentro de las instituciones hay un alto nivel de estudiantes a los cuales no les gusta leer, es por eso que el juego mejora el hábito lector y la comprensión lectora llevada de la mano de la creatividad que tiene el docente para que sus estudiantes aprendan y se introduzcan en las lecturas, para lograr mayor conocimiento y desarrollo humano.

2.2. La importancia de la lectura

La lectura ha sido y será muy importante en el espacio educativo, pero ante todo podemos destacar que siempre estará presente en el diario vivir, pues ser una persona lectora nos permite desarrollar nuestro pensamiento, volvernos más críticos, competentes, analíticos y capaces, para poder expresarnos de una manera más libre en el ámbito social y personal. Sin embargo varios autores han dado su punto de vista de lo que significa lectura, como por ejemplo la autora Margarita Gómez Palacios (1996, p.59) “Concibe la lectura como relación que se establece entre el lector y el texto (una relación de significado)”. (Palacios, 1996, p. 59)

Solé (2009, p. 17) señala que “leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, mediante este proceso el lector intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura para alcanzar una finalidad” (Solé, 2009, p. 17) Con estas definiciones se pueden establecer que la lectura siempre tendrá un enlace entre el libro y la persona que lo está descubriendo, interpretando y comprendiendo el texto. Además ser lector es una manera agradable de aprender recreativamente a través de las palabras y frases que pueden encontrar en un libro, y a la misma vez distraerse y gozar de aquellas lecturas que nos van a enseñar nuevos conocimientos.

La lectura no solo como el acto de descifrar signos lingüísticos sino que es un suceso de comprender, interpretar y descubrir... es una aventura, un reto estimulante y sobretodo es una vivencia personal y única (Andricain, 1997, p. 65), en este sentido, la lectura implica el reconocimiento de los símbolos escritos que sirven como estímulo para la formación del sentido, proveniente de experiencias pasadas y la construcción de nuevos sentidos por medio de la manipulación de conceptos que el lector ya posee. Esta definición permite entender que cuando el estudiante es carente del significado de las palabras hay un desdoren mental, lo cual se refleja en la incomprensión del texto pues leer en un proceso de percepción, interpretación y evaluación.

Andricain retomando a Borges (1997, p. 9) dice que “la lectura es una de las formas de felicidad que tenemos los hombres” (Andricain, 1997, pág. 9) la herramienta que tiene el ser humano desde hace mucho tiempo para poder conocer el mundo a través de las palabras, ese mundo creado por autores como Borges, que hacen ver mágicamente los momentos. Y es así como las dudas deberían resolverse en los mágicos escritos que brindan los libros, y más aún, esa debería ser una de las más importantes razones por las cuales la lectura es un camino hacia la felicidad; pero la realidad es otra, los estudiantes no leen y por consiguiente la lectura no es de su agrado y mucho menos un camino hacia la felicidad. Leer y comprender es colocar en práctica lo mejor que adquirimos en cada lectura, de igual manera lo manifiestan Bruno Bettelheim y Karen Zelan (1981, p. 55) cuando afirman que “saber leer bien es de gran utilidad práctica en nuestra sociedad y en todo el mundo. Por desgracia, sin embargo, esta es la principal razón que los maestros dan a los niños cuando les dicen que deben aprender a leer”. Es por esto que sin

importar las lecturas que realicemos, son los docentes quienes tienen la obligación de adaptarlas a la realidad de los estudiantes para que su aprendizaje sea más significativo y la lectura se convierta en un camino para resolver dificultades. Así lo dice Bruno Bettelheim y Karen Zelan (1982, p. 56) “saber leer abrirá ante él un mundo de experiencias maravillosas, le permitirá despojarse de su ignorancia, comprender el mundo y ser dueño de su destino”

2.3. Comprensión de lectura

La comprensión lectora es un proceso que implica el acercamiento de un lector al acto comunicativo que emite un escritor. Cuando un estudiante comprende, no solo está adquiriendo información sino que también está estableciendo un diálogo comunicativo con el escritor, de quien aprenderá, a quien criticará y del cual tomara posición.

Autores como Margarita Gómez Palacios (1995, p. 59) definen la comprensión lectora como la construcción del significado particular que realiza el lector, como una nueva adquisición cognoscitiva. Solé también manifiesta (1992, p. 33) que la comprensión no es extraer, deducir o copiar, sino que es construir significados. Por consiguiente la lectura y la comprensión son dos cuestiones que solo el lector tiene la decisión de aprovecharlas al máximo, puesto que no importa la clase de lectura que se le presente, su interés por adquirir nuevos conocimientos deben estar dispuestos en cada momento que este realizada dicha lectura. Teniendo en cuenta que la lectura es una manera de ver la realidad a través de las palabras de un autor, que tengan significado y a la misma vez que satisface su pensamiento al momento de realizarla

Tal y como lo expresa Solé (2009, p. 34) la comprensión que cada uno realiza depende del texto que tiene adelante, pero depende también y en grado sumo de otras cuestiones, propias del lector, como el conocimiento previo con las que se aborda la lectura; los objetivos que la presiden; y la motivación que se siente hacia esa lectura:

Leer es comprender, y comprender es ante todo un proceso de construcción de significados acerca del texto que pretendemos comprender. Es un proceso que implica activamente al lector, en la medida en que la comprensión que realiza no es un derivado de la recitación del contenido de que se trate. Por ello, es imprescindible que el lector encuentre sentido en efectuar el esfuerzo cognitivo que supone leer, lo que exige conocer que va a leer, y para qué va hacerlo; exige además disponer de los recursos, confianza en las propias posibilidades como lector, disponibilidad de ayudas necesarias, etc., que permitan abordar la tarea con garantías de éxito; exige también que se sienta motivado y que su interés se mantenga a lo largo de la lectura (Solé, 2009, p. 37).

Parodi (2010, p. 60) también dice que la comprensión lectora implica adquirir conocimientos mediante la lectura implica, de este modo, ser capaz de utilizar y llevar a cabo estrategias muy específicas que permitan evaluar lo leído y, con un alto grado de conciencia y planificación, alcanzar los objetivos planteados. Por ello los textos que se escojan deben estar adecuadamente seleccionados para que respondan a las necesidades de los alumnos.

2.4. Modelos de lectura

En su trabajo de grado las estudiantes Nathaly Cruz y Martha Eliana López (2012), describen claramente los modelos de lectura más conocidos:

2.4.1. Modelo ascendente:

También llamado “bottom-up”, se hace de manera ascendente y serial teniendo en cuenta los procesos perceptivos que van desde el estímulo sensorial hasta el reconocimiento de las palabras. En la lectura primero se reconoce y decodifica las letras, siendo un proceso secuencial

y jerárquico que empieza en la grafía y sube hacia la letra, palabra, frase, párrafo y texto (proceso ascendente). Siendo la decodificación lo básico, de esta manera el modelo otorga gran importancia al texto pero no al lector ni a sus conocimientos previos. No se tiene en cuenta el proceso, sólo el resultado final que es a lo que queda reducida la comprensión lectora. (Jiménez, 2004, p. 20). Algunos modelos con este tipo de procesamiento son:

2.4.2. El Modelo de Gough (1972):

Propone que La lectura se realiza letra por letra y funciona de la siguiente forma: una vez presentado el estímulo escrito se produce una imagen visual que se forma en la retina. Allí permanece durante un corto espacio de tiempo, y es entonces cuando aparece una segunda imagen que proviene de una segunda fijación. A continuación se reconoce la letra por medio de un proceso veloz y después las letras se asocian a los fonemas correspondientes y se produce una representación fonémica abstracta que se transfiere al vocabulario del lector que comienza a buscar y reconocer la palabra. Una vez reconocidas se guardan en lo que Gough llama memoria primaria o primitiva. Luego, estas palabras ya almacenadas son procesadas por un mecanismo misterioso denominado Merlín, el cual aplica las reglas sintácticas y semánticas y determina la estructura profunda del estímulo visual; entonces se almacena en lo que “Gough llama ESDVLOCSE (El Sitio Donde Van Las Oraciones Cuando Son Entendidas). Una vez que todo el texto ha encontrado un lugar en este almacén, la lectura se da por terminada”. (Jiménez, 2004, p. 17)

2.4.3. Modelo de automaticidad de Laberge y Samuels (1974):

Caracterizado por la automaticidad y la atención. El lector solo puede estar atento a una tarea mientras lee; sin embargo puede realizar otras actividades simultáneamente si éstas están automatizadas (con lo cual, no requieren atención consciente). Así, se concibe el proceso de adquisición de la lectura como una tarea complicada donde el niño tiene que estar atento tanto a

la decodificación de las palabras como a su comprensión, pero el aprendiz no puede realizarlo simultáneamente por ello primero decodifica y luego su atención se “desvía” hacia la comprensión; así hasta que automatiza los procesos de decodificación. (Jiménez, 2004, p. 18).

2.4.4. Modelos descendentes:

También llamados “top-down”, resalta el procesamiento serial descendente y dan una gran importancia a los procesos de comprensión. Teniendo en cuenta las emociones que tocan al lector. También es un proceso secuencial y jerárquico pero en este caso comienza en el lector y va bajando hacia el texto, el párrafo, la frase, la palabra, la letra y la grafía (proceso descendente). Los conocimientos anteriores del lector influyen más que el texto para ser comprendidos. Lo importante es el lector. El modelo descendente influye en la manera de tomar la información visual del texto reconociendo las palabras y su estructura sintáctica.

Un modelo con este tipo de procesamiento es:

2.4.5. El modelo de Goodman (1971):

Considera la lectura como “un juego psicolingüístico de adivinación”, es decir, leer supone obtener un resultado de la interacción que se da entre el lector y el texto. Supone una interacción entre pensamiento y lectura. El lector llega a la comprensión del texto atendiendo a una serie de claves que son relevantes para formular y contrastar hipótesis y para crearse expectativas. Estas claves se encuentran en los sistemas fonológico, sintáctico, semántico. (Jiménez, 2004, p. 19)

2.4.6. Modelo interactivo:

Este modelo supone interpretar la lectura como un proceso para comprender la lengua escrita. Y se integra por los aspectos positivos de los dos modelos anteriores, participa tanto el procesamiento ascendente como el descendente. Esta fase no es serial sino que se da en paralelo: la comprensión está unida por los datos del texto y por los conocimientos que posee el lector.

En este modelo participan simultáneamente el proceso ascendente como el descendente según las necesidades del lector su dominio lingüístico y sus habilidades. Cuando el texto es fácil puede utilizar el procesamiento arriba-abajo pero este cambia cuando se enfrenta a un texto difícil es decir de abajo-arriba. . (Jiménez, 2004, p. 20). Algunos representantes de este tipo de modelo son:

2.4.6.1. Rumelhart (1977):

La lectura no se presenta de forma lineal sino en paralelo. Los niveles superiores no funcionan sin los niveles inferiores. Toda la información se relaciona con los esquemas, a los que Rumelhart (1980) llama “bloques constituyentes de la cognición”. Esta información se extrae de los rasgos gráficos más importantes que están en el centro de mensajes y que se organizan por reglas sintácticas, semánticas y ortográficas. Antes de llegar a este centro de mensajes, la información se analiza en el almacén de información visual donde ha llegado después de ser reconocida y procesada en el texto como información gráfica (Jiménez, 2004.:20)

2.4.6.2. Stanovich (1980):

Este modelo es interactivo y compensatorio: interactivo porque las fuentes de información operan de forma paralela, y compensatorio porque si existe alguna deficiencia en alguna fuente de conocimiento el sujeto se centra más en las demás con lo que compensa este fallo. (Jiménez, 2004, p. 21)

2.4.7. El modelo interactivo en el proceso lector

La enseñanza directa requiere una constante interacción entre el docente y los estudiantes para lograr los objetivos. Esto se traduce en una transferencia de responsabilidades: para empezar el docente es el que más participa y toma la responsabilidad de presentar el contenido o habilidades al grupo; al pasar el tiempo, el educador utiliza más preguntas y disminuye el tiempo en el que habla. A medida que los estudiantes desarrollan más habilidades y toman confianza asumen mayor pertenencia a sus explicaciones y descripciones. Estas transiciones graduales son exitosas en enseñanzas directas. Lógicamente, el entrenamiento constante es vital para el desarrollo habitual de este tipo de patrón interactivo, como también la capacidad didáctica y el manejo teórico del docente, siendo de suma importancia la motivación o compromiso por parte del estudiante para aprender y comprender las actividades que se propongan. En conclusión el proceso interactivo proporciona al estudiante bases de formación integral para fortalecer la búsqueda del conocimiento, desarrollando en él responsabilidades y habilidades que le permiten interactuar con sus semejantes. (Alvarado, 2004. p. 56)

2.5. Estrategias para la comprensión lectora.

Isabel Solé (2009, p. 59) señala que una estrategia didáctica de lectura son procedimientos de orden elevado que implican lo cognitivo y lo metacognitivo.

Para Valls (1990), citado por Solé (2009), una estrategia es un procedimiento que permite seleccionar, evaluar y mantener o desistir de acciones que tienen como fin alcanzar un objetivo propuesto, aunque no pueden considerarse como un proceso terminado, pues deben ser aplicadas teniendo en cuenta el contexto. Para el caso de las estrategias de comprensión lectora, es necesario que el docente enseñe al estudiante los procedimientos que le pueden ayudar a mejorar su comprensión lectora y puedan ser utilizados y transferidos a diversas situaciones de lectura. Existe una gran variedad de estrategias didácticas para la comprensión lectora y también desacuerdos en cuanto a su condición de estrategia o técnica, no obstante lo importante es que los estudiantes conozcan y apliquen un buen número de estrategias que les permitan comprender los textos que leen. Palínesar y Brown (1984), citados por Solé (2009, p. 63), consideran que las actividades cognitivas que se deben fomentar mediante las estrategias de comprensión lectora son:

- Comprender los fines que se buscan con la lectura.

- Incorporar a la lectura los conocimientos previos relacionados con la temática del texto.

- Enfocar la atención, con base en los objetivos propuestos, en lo fundamental del texto.

- Valorar la consistencia interna del texto y su afinidad con el conocimiento previo.

- Verificar de manera continua si se comprende lo que el texto expresa, mediante su revisión, recapitulación y formulación de preguntas.

- Construir y verificar inferencias sobre el texto, tales como interpretaciones, hipótesis, predicciones y conclusiones.

- Buscar alternativas cuando surgen problemas con la lectura.

Para Solé (2009), la lectura se constituye en un instrumento de aprendizaje, información y diversión y es el maestro el que debe dar ejemplo de aprecio y amor por la lectura para que los estudiantes puedan asumir una actitud similar frente a esta actividad que debe llegar a ser significativa y responder a propósitos comprendidos y compartidos por ellos. La motivación del estudiante convierte la lectura en un reto estimulante, pero no basta con que el docente diga que leer es agradable, importante y útil, estas cosas las debe decir y sentir el estudiante y para lograrlo el docente debe planificar muy bien la actividad lectora, seleccionar con buen criterio los materiales que se usarán, planificando las ayudas previas que puedan requerir algunos estudiantes y permitiendo que el lector vaya a su ritmo para construir sus interpretaciones. Aparte de la motivación para abordar el proceso lector, el estudiante debe tener claridad sobre los objetivos que se buscan con ella, aspecto que según Brown (1984), citado por Solé (2009), determina cómo se ubica el lector frente a la lectura y, a la vez, como maneja la comprensión del texto. Los objetivos que un lector se plantea para la lectura son diversos, no obstante se pueden plantear objetivos genéricos para la lectura que se pueden trabajar en la escuela y sirven para la vida adulta.

Enseñar a plantear y responder preguntas relacionadas con un texto es una estrategia importante para realizar una lectura activa y, como lo manifiesta Solé (2009), el lector que puede formular preguntas pertinentes sobre un texto cuenta con la capacidad para regular su proceso

lector y hacerlo eficaz y para este fin, el docente debe propiciar los espacios para que los estudiantes se animen a plantear dichas preguntas, que son aquellas que conducen a encontrar el tema y las ideas principales de un texto; son aquellas que resultan coherentes con el objetivo que se busca con la lectura. Solé dice que existe una clasificación de las preguntas y respuestas que pueden surgir de un texto: preguntas de respuesta literal, que son aquellas cuya respuesta aparece en el texto de manera literal y directa; preguntas piensa y busca, que tienen una respuesta deducible pero necesitan que el lector asocie diversos elementos del texto y realice inferencias y, por último, preguntas de elaboración personal, que toman al texto como referente pero requieren la intervención de la opinión y conocimiento del lector.

2.6. Niveles de comprensión lectora

Jairo Aníbal Moreno (2011, p. 14-15) señala los distintos niveles de lectura que se presentan a continuación:

2.6.1. NIVEL 1: Comprensión literal-textual.

El módulo inicial del programa de investigación en evaluación de la comprensión lectora está dirigido a identificar las habilidades psicosemánticas relacionadas con la búsqueda y la construcción de significados lexicales, oracionales y textuales. En este primer nivel se examina la Significación primaria o estrictamente básica. Los significados se caracterizan por su inmanencia e inmovilidad. La evaluación aquí se concentra en la información semántica que está explícitamente expuesta en la superficie del texto. Tiene dos momentos o subniveles: En un primer momento, el reconocimiento de esta información básica no exige actividad cognitiva distinta de la observar, reconocer e identificar nombres, personajes, tiempos, espacios, enunciados textuales. En un segundo momento o subnivel de comprensión literal, el lector

dispone su cognición para encontrar ideas principales, para reconocer secuencias de significados, relaciones semánticas causales explícitas.

2.6.2. NIVEL 2. Comprensión relacional- inferencial.

En este segundo nivel se reconocen también como en el anterior, dos subniveles: Inferencias intratextuales e inferencias intertextuales. Las dos actividades inferenciales tienen en común un ejercicio de pensamiento sistémico o relacional. En sentido general, se evalúan los procesos y las habilidades del pensamiento y del lenguaje encargado fundamentalmente de la operación de reversibilidad. Relacional en el contexto de este trabajo quiere decir sensible al desplazamiento mental y eficiente para la búsqueda de conexiones entre las diferentes partes constitutivas de un texto y las de éste con los fenómenos y contenidos de otros textos.

La reversibilidad de pensamiento se refleja en una serie de operaciones cognitivas que por actuar directamente sobre lo real se han denominado concretas. Por otra parte, este nivel, llamado, relacional- inferencial, permite la ejecución de tareas lectoras tales como: la búsqueda de contradicciones entre las partes de un texto, la confección de un texto a partir de dos o tres textos “estímulo”, la narración adecuadamente seriada (en cuanto a la sucesión temporal) de eventos, la comprensión de enunciados comparativos, de negaciones, de estructuras inversas; la conservación del significado (lo denotativo) y del sentido (lo connotativo) cuando el aspecto externo del texto ha sido modificado (palabras, orden de las estructuras, etc.).

Cuando un lector está en capacidad de leer un texto conectando rápida y certeramente todas las fracciones significativas que lo componen (comprensión inferencial – intratextual) y cuando es igualmente hábil para confrontar sus contenidos con los contenidos de otros textos (comprensión inferencial intertextual), su ejercicio intelectual gana considerablemente en consistencia lectora y en poder analítico y sintético. En este segundo nivel se sondea la

comprensión que va más allá de lo superficialmente leído; la comprensión referida a significados dinámicos, móviles. Comprensión que incluye, entre otras, las siguientes acciones lectoras: Construir contenidos principales, no presentes en la superficie textual; elaborar secuencias de contenido adecuadas para concluir un texto presentado de manera fragmentada; inferir relaciones de causa y efecto.

2.6.3. NIVEL 3: Comprensión crítica- contextual.

El tercer módulo está dedicado a evaluar la comprensión crítico- contextual, que podría denominarse también inferencial superior. Es el módulo más directamente vinculado con el aspecto productivo de la lectura. En él se pretenden desarrollar las habilidades que hacen de un lector un comunicador constructivo, y altamente competente para entregarle a los textos leídos una cuota adicional de significación. La lectura en este nivel es acentuadamente interpretativa, es decir, valorativa, creativa, contextual y crítica. Reconocer puntos de vista implícitos, emitir juicios sobre lo leído, reconocer presupuestos, encontrar sobre-entendidos, asumir posición frente a los planteamientos textuales, identificar los posibles motivos que posibilitaron el texto, situar el texto en perspectiva histórica, social, responder emocionalmente al contenido textual al apreciar la estética de su estructura, reconocer las circunstancias enunciativas, son algunos de los ejercicios que lector crítico superior realiza.

2.7. El juego como estrategia didáctica

El juego es la interacción de varias personas, donde se desarrolla la parte emocional de un ser humano que empieza desde la infancia, donde el niño se da cuenta que es libre al realizar tales actividades y que le facilita las relaciones con las demás personas. Para Aguilar Gutiérrez el juego es llamado el motor de desarrollo ya que el juego que satisface muchas necesidades de la vida, favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y perceptuales, además de ampliar las capacidades intelectuales; el juego es el medio de expresión del lenguaje humano ya que se

utiliza para divertirse y comprender la realidad, además de ejercitar palabras y gramática con base en reglas lingüísticas y de significado.

Según Blatner y Blatner (2005, p. 7) citado por Gálvez Sosa, la necesidad de jugar en los seres humanos es permanente a través de toda la vida. Señala que la base de la vida del hombre es la habilidad para amar, para trabajar, para jugar y para pensar y la relación que se forme en estos cuatro aspectos primordiales de su vida. Estos aspectos en nuestro presente se han separado, ya que los juegos solo son parte de la niñez y cuando llegamos a la parte adulta de nuestra vida los juegos solo serían el deporte y las artes; sin darnos cuenta que los adultos llevamos un niño por dentro, que en cualquier momento lo desalojamos sin ninguna razón, de una manera divertida cuando nos relacionamos con otras personas.

Por su parte Oscar Zapata (2008) retomado por Guerrero y otros (2014) toma como referente algunos pensamientos de Piaget, en el cual considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño y en especial en la etapa sensorio-motriz y pre operacional, pero tiene valor en el aprendizaje en cualquier etapa. Sin embargo, debido a la diferencia excluyente entre trabajo y juego en el sistema escolar tan común en nuestra sociedad, los maestros pierden con ello una herramienta didáctica esencial para el desarrollo de la infancia. La psicología genética ha demostrado que el juego espontaneo de la infancia es el medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia, en una situación donde los niños estén naturalmente motivados por el juego. Siguiendo con esta línea podemos notar que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas.

En suma el juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo de convivencia. (Zapata, 2008, p. 14)

El juego en la educación es muy importante, porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño: la integración del niño en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la de aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego” (Pugmire-Stoy, 1996 p, 18-19). Jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. Los juegos permiten un mayor y mejor desenvolvimiento del lenguaje y del ingenio; facilita el proceso de observación y de atención y agudizan los sentidos.

Según María José Lera Rodríguez (2005, p. 3) dice que “durante la infancia, el medio de conocimiento, aprendizaje y expresión por excelencia es el juego, constituyendo una fuente de placer con significado y finalidad en sí misma. En los juegos las niñas y los niños reflejan sus experiencias más próximas, sus expectativas, aprenden comportamientos, actitudes y habilidades ante diversas situaciones que van conformando su personalidad futura”. Como anteriormente lo hemos dicho el juego será una manera de enseñanza, donde el docente tenga la posibilidad de utilizarlo para que el estudiante aprenda de una manera significativa y al mismo tiempo juegue aprendiendo y tenga la posibilidad de sacar a flote sus actitudes y habilidades que tiene escondidas.

Además como lo expresa Makaresco (1996, p. 43-44) “el juego proporciona al niño la alegría, la creación, el triunfo del placer estético, de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. En eso consiste la similitud entre el juego y el trabajo” esto hace que el juego sea algo emocionante que logre, que el niño adquiera un nuevo aprendizaje acorde a sus facultades y destrezas de manera libre.

2.8. Clases de Juego: hay varias clases de juego las cuales fueron tomados del trabajo de grado realizado por Mabel Lasso y Juan Carlos Narváez (2003, p. 58-59).

2.8.1. Juegos de afirmación: son aquellos que tratan de favorecer al ambiente de la comunicación, evaluando las dificultades surgidas, así como también en la vida cotidiana.

2.8.2. juegos libres: todos los juegos son espontáneos, aparecen especialmente en los primeros años, se caracterizan por la naturalidad en los movimientos y libertad de escogencia, de acuerdo con los gustos y habilidades de cada niño.

2.8.3. Juegos Pedagógicos: son los juegos que aprovechan la tendencia natural del educando con fines formativos e instructivos. Si esto. Se aplica adecuadamente favorecerá positivamente al desarrollo de funciones sicomotoras, cognoscitivas, lingüísticas, efectivas y significativas.

2.8.4. juego del Lenguaje: son la expresión oral, escrita e interpretación que enriquecen y estimulan el lenguaje de los estudiantes liberándolos de la prevención y el miedo de expresarse, llevándolos a una participación más activa y comprometida en el proceso de la interacción y comunicación.

2.8.5. Juegos de Comunicación: son los juegos que buscan estimular la comunicación verbal en grupo.

2.8.6. Las Dinámicas: son esenciales en la recreación del aprendizaje, permiten la espontaneidad y el uso de la creatividad facilitando la comunicación y potenciando el crecimiento humano. Se utilizan para relacionar el grupo, facilitan la comunicación interpersonal y fomenta el liderazgo. Las dinámicas son útiles en la exposición de temas, en los debates y en la retroalimentación de los mismos. Constituyen en la educación un instrumento fundamental que se manifiesta en la percepción, análisis y experimentación de la realidad.

CAPÍTULO III

3. MARCO REFERENCIAL

Identificación y ubicación	
Docentes practicantes	Natalia Cabrera, Estefanía Moncayo, Felipe Bucheli
Docente titular	Leandro Collazos
Departamento	Nariño
Municipio	San Juan de Pasto
Dirección	Av. Panamericana
Nivel de enseñanza	Bachillerato /grado: 6-14
Naturaleza	Publica
Carácter	Mixta

Cuadro 1: Macro contexto: *Institución Educativa INEM – Pasto*

3.1. Fundación

El gobierno nacional estableció la enseñanza media diversificada a través del decreto N° 1962 del 20 de noviembre de 1969. El Instituto Nacional de Educación media diversificada INEM de Pasto, nombre que se dio a este nuevo proyecto educativo del país de empezó a construir a principios de noviembre de 1969 y se inauguró el 2 de agosto de 1970. En septiembre de 1970, el INEM de Pasto comienza labores académicos iniciando desde el grado sexto con la exploración vocacional y en el grado octavo iniciaba la formación específica.

A partir de la ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) que establece un ciclo obligatorio de educación básica, el INEM organiza un currículo común hasta grado noveno y

mantiene la diversificación tipificada como educación media académica y educación media técnica, la cual se desarrolla durante los grados diez y once.

3.1.1. Política de calidad

La institución se compromete con la sociedad a formar jóvenes idóneos, en el marco de una educación humanística, académica y técnica, sin dejar atrás lo ambiental y cultural; en un espacio de trabajo armónico y colaborativo, desde el conocimiento, la tecnología y la proyección social.

En tal sentido, acoge la gestión por procesos garantizando la mejora continua del sistema de gestión de calidad, con la participación de su talento humano, promoviendo la articulación e integración interinstitucional.

3.1.2. Principios éticos

La práctica educativa de la Institución Educativa Municipal INEM - Pasto se rigen con principios éticos y morales ya que cada integrante de la comunidad educativa inemita, se esfuerza por comprender, interiorizar y vivir en la práctica del verdadero significado de los valores humanos fundamentales en todas y cada una de en sus actuaciones tanto al interior de la institución como fuera de ella.

3.1.3. Principios Educativo

3.1.3.1. Misión:

La comunidad educativa centra su quehacer en la formación integral de los educandos especialmente en las dimensiones científica, tecnológica, humanística, espiritual, cultural y deportiva, mediante la información basada en competencias básicas, ciudadanas, laborales generales y específicas que permiten desarrollar relaciones positivas consigo misma, con los demás y con el entorno, atendiendo su proyecto ético de vida y las necesidades del contexto; con lo anterior los estudiantes se facultan para integrarse a la educación superior, para vincularse al mundo laboral y para contribuir efectivamente al desarrollo de su comunidad.

3.1.3.2. Visión:

Que el colegio INEM, en el 2014 será reconocida como líder entre las instituciones educativas oficiales del Departamento de Nariño, por a ver establecido procesos de mejoramiento continuo de la calidad y alianzas interinstitucionales para garantizar cadenas de formación hacia la educación técnica, tecnológica y profesional, posibilitando mejores oportunidades de desarrollo humano, académico o laboral, y de creación de empresas, a los educandos.

3.1.4. Objetivos de información

La institución presta a la comunidad los servicios educativos, conformada por una sede central donde funciona bachillerato y la primaria INEM sede 1, a la cual se integran tres sedes

más: sede 2 (antigua Concentración Escolar Agustín Agualongo), sede 3 (antiguo Instituto Joaquín María Pérez) y sede 4 (antiguo Jardín Nacional Infantil Piloto).

Además tiene una misión donde el estudiante se centra en enfoques que tengan que ver con la científica, tecnológica, humanística, espiritual, cultural y deportiva; sin embargo que la persona inemita tenga la necesidad de desarrollar relaciones positivas consigo misma, con los demás y con el entorno, atendiendo su proyecto ético de vida y las necesidades del contexto.

3.1.5. Plan de estudios

El plan de estudios de la I.E.M INEM – Pasto establece su campo de acción en el “aprender ser” “aprender a hacer” “aprender a convivir” y “aprender a aprender”.

3.1.6. Población intervenida

La presente investigación se ha realizado en la sede principal, en el grado 6-14, el cual está conformado por 31 alumnos, de los cuales son 19 de género masculino y 12 de género femenino; estos niños están entre los 10 y 13 años de edad.

Los estudiantes, en su gran mayoría provienen de familias de bajos recursos, que probablemente tienen problemas pero no son notorios en el ámbito escolar. En el aspecto socioeconómico son de estrato 1, 2, 3, algunos de ellos habitan en los sectores de barrios como: Obrero, Tamasagra, Altamira, Santiago y de múltiples barrios cercanos y lejanos de este.

3.2. Marco Legal

La presente investigación se basa en las siguientes normas

3.2.1. Constitución Colombiana de 1991

La constitución política Colombiana del 1991 guiara la presente investigación hacia una mejora en su proceso lector y como es conocido en el artículo 70 afirma que:

El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. (p.29)

Dentro de la constitución política colombiana del también encontramos el artículo 44 donde destaca que:

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y el amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión serán protegidos. (p.21)

Teniendo en cuenta que ampara el juego como un derecho en los niños. Encontramos el artículo 52 donde afirma que:

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. (p. 23)

Como nos podemos dar cuenta es derecho de cada persona el acceso a recibir educación, y de igual manera la creatividad, la libre expresión, la recreación e incluso el aprovechamiento del tiempo libre como medios esenciales para complementar la educación en los alumnos, así mismo se basara el juego como herramienta para mejorar la lectura en el aula de clases, siendo la lectura base de la educación y todo lo que en ella cabe.

3.2.2. Ley general de educación 115 de 1994

La ley general de educación de 1994 en su artículo 5°, numeral 12 afirma: “La formación para promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.” (p. 2)

De igual manera encontramos en la sección tercera el artículo 20 párrafo B) el cual afirma: “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.” (p. 6)

Además en el artículo 22 párrafo C) nos expresa que: “El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua.” (p. 7)

Como nos podemos dar cuenta la educación, el juego o lúdica está protegida por las diversas normas que plantea el gobierno colombiano haciendo uso de ellas en la implementación de la educación.

3.2.3. Estándares de Lengua Castellana en grado sexto de bachillerato

PRODUCCION TEXTUAL		COMPRESION E INTERPRETACION TEXTUAL	
<p>Conozco y utilizo algunas estrategias argumentativas que posibilitan la construcción de textos orales en situaciones comunicativas auténticas.</p>	<p>Produzco textos escritos que responden a necesidades específicas de comunicación, a procedimientos sistemáticos de elaboración y establezco nexos intertextuales y extratextuales.</p>	<p>Comprendo e interpreto diversos tipos de texto, para establecer sus relaciones internas y su clasificación en una tipología textual</p>	<p>Reconozco la tradición oral como fuente de la conformación y desarrollo de la literatura.</p>
<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Defino una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Defino una temática para la producción de un texto narrativo. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozco las características de los diversos tipos de texto que leo. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpreto y clasifico textos provenientes de la tradición oral tales como coplas,

<ul style="list-style-type: none"> • Formulo una hipótesis para demostrarla en un texto oral con fines argumentativos. • Llevo a cabo procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de la temática que voy a tratar en un texto con fines argumentativos. • Elaboro un plan textual, jerarquizando la información que he obtenido de fuentes diversas. • Caracterizo estrategias argumentativas de tipo descriptivo. • Utilizo 	<ul style="list-style-type: none"> • Llevo a cabo procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de la temática que voy a tratar en mi texto narrativo. • Elaboro un plan textual, organizando la información en secuencias lógicas. • Produzco una primera versión del texto narrativo teniendo en cuenta personajes, espacio, tiempos y vínculos con otros textos y con mi entorno. • Reescribo un texto, teniendo en cuenta aspectos de coherencia (unidad temática, relaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Propongo hipótesis de interpretación para cada uno de los tipos de texto que he leído. • Identifico las principales características formales del texto: formato de presentación, títulos, graficación, capítulos, organización, etc. • Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído. • Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y nuestro cómo se influyen mutuamente. • Establezco 	<p>leyendas, relatos mitológicos, canciones, proverbios, refranes, parábolas, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracterizo rasgos específicos que consolidan la tradición oral, como: origen, autoría colectiva, función social, uso del lenguaje, evolución, recurrencias temáticas, etc. • Identifico en la tradición oral el origen de los géneros literarios fundamentales: lírico, narrativo y dramático. • Establezco relaciones entre los textos provenientes de la tradición oral y otros
--	--	--	---

estrategias descriptivas para producir un texto oral con fines argumentativos.	lógicas, consecutividad temporal...) y cohesión (conectores, pronombres, manejo de modos verbales, puntuación...).	relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.	textos en cuanto a temas, personajes, lenguaje, entre otros aspectos.
--	--	--	---

LITERATURA	MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SIMBOLOS		ETICA DE LA COMUNICACION
Comprendo obras literarias de diferentes géneros, propiciando así el desarrollo de mi capacidad crítica y creativa.	Caracterizo los medios de comunicación masiva y selecciono la información que emiten para clasificarla y almacenarla	Relaciono de manera intertextual obras que emplean el lenguaje no verbal y obras que emplean el lenguaje verbal.	Reconozco en situaciones comunicativas auténticas, la diversidad y el encuentro de culturas, con el fin de afianzar mis actitudes de respeto y tolerancia.
Para lo cual, >Leo obras literarias de género	Para lo cual, >Reconozco las características de	Para lo cual, >Caracterizo obras no verbales	Para lo cual, >Caracterizo el contexto cultural

<p>narrativo, lírico y dramático, de diversa temática, época y región.</p> <p>>Comprendo elementos constitutivos de obras literarias, tales como tiempos, espacio, función de los personajes, lenguaje, atmósfera, diálogos, escenas entre otros.</p> <p>>Reconozco en las obras literarias procedimientos narrativos, líricos y dramáticos.</p> <p>>Comparo los procedimientos narrativos, líricos o dramáticos empleados en la literatura que permiten estudiarla por géneros.</p>	<p>los principales medios de comunicación masiva.</p> <p>>Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.</p> <p>>Recopilo en fichas, mapas, gráficos y cuadros la información que he obtenido de los medios de comunicación masiva.</p> <p>>Organizo (mediante ordenación alfabética, temática, de autores, medio de difusión entre muchas otras posibilidades) la información recopilada y la</p>	<p>(pintura, escultura, arquitectura, danza, etc.) Mediante producciones verbales.</p> <p>>Cotejo obras no verbales con las descripciones y explicaciones que se han formulado acerca de dicha obra.</p> <p>>Comparo el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas, con el sentido que tienen en obras artísticas.</p> <p>>Propongo hipótesis de interpretación de espectáculos teatrales, obras pictóricas,</p>	<p>del otro y lo comparo con el mío.</p> <p>>Identifico en comunicaciones comunicativas auténticas, algunas variantes lingüísticas de mi entorno, generadas por ubicación geográfica, diferencia social o generacional, profesión, oficio, entre otros.</p> <p>>Evidencio que las variantes lingüísticas encierran una visión particular del mundo.</p> <p>>Reconozco que las variantes lingüísticas y culturales no impiden respetar al otro como interlocutor válido.</p>
---	---	---	--

<p>>Formulo hipótesis de comprensión, acerca de las obras literarias que leo, teniendo en cuenta género, temática, época y región.</p>	<p>almaceno de tal forma que pueda consultar cuando lo requiera.</p>	<p>escultóricas, arquitectónicas, entre otras.</p>	
---	--	--	--

CUADRO 3: Estándares curriculares grado 6

Los estándares básicos de competencia indicados tienen la finalidad de que construidos el estudiante comprenda, lea, reconozca las obras literarias que se le presenten en la materia, para que pueda comparar y opinar con su propio pensamiento; además tenga una buena comunicación con los compañeros y desarrolle su pensamiento crítico en un espacio agradable.

CAPÍTULO IV

4. MARCO METODOLÓGICO

4.1. Paradigma de la investigación: Cualitativa

En una investigación cualitativa se observa globalmente un problema digno de investigarlo, estudiarlo, en un ambiente o contexto. Tratando de describirlo, interpretarlo, comprenderlo y además encontrarle un sentido. Por consiguiente, hay una subjetividad, que por lo tanto se relaciona con la cultura, que al mismo tiempo tiene que ser interpretada desde su centro; además en esa cultura existe el problema, el cual nosotros como investigadores debemos solucionarlo introduciéndonos en ese espacio. Donde allí una participación dinámica en una interacción permanente durante un proceso de investigación, tanto de los afectados por el problema como el de nosotros los investigadores.

La investigación debe ser sacada de un contexto de una población y de lo que está pasando en la vida real. Según Uwe. Flick (2007, p. 19) nos dice que “la tercera manera de resolver el problema se persigue en la investigación cualitativa: diseñar métodos tan abiertos que hagan justicia a la complejidad del objeto en estudio. Aquí, el objeto de estudio es el factor determinante para escoger un método, y no al revés. Los objetos no se reducen a variables individuales, si no que se estudia en su complejidad y totalidad en su contexto cotidiano. Por tanto, los campos de estudio no son situaciones artificiales en el laboratorio, sino practicas e interacciones de los sujetos en la vida cotidiana”.

El problema planteado sale de un contexto real, con personas que están afectadas por un problema concreto; en esta investigación los objetivos específicos no obligan a medir aspectos porque no están armados con variables y no obligan a verificar porque no hay hipótesis. Además

la investigación es estudiada en su contexto con la participación de los investigadores y de los propios sujetos que están rodeados por el problema.

4.2. Tipo de investigación: Investigación Acción

La investigación acción se destaca en los últimos años como una de las investigaciones más apropiadas a la hora de trabajar en el aula de clases, para alcanzar una mejora educativa o personal de los estudiantes, Elliot (1993, p. 7) citado por Josefa Balsco así lo menciona “estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” puesto que, tanto el estudiante como el docente intervienen de manera espontánea llegando a un conocimiento mutuo (docente-estudiante y estudiante-docente) obteniendo como resultado final los cambios esperados al comienzo de la investigación.

Es por eso que se ha decidido tomar este tipo de investigación como base, para mejorar las dificultades que se ha evidenciado por medio de las prácticas pedagógicas, las cuales se quieren mejorar paso a paso a través del juego en los estudiantes del INEM. Latorre (2003, p. 7) citado por Josefa Balsco plantea que “Una indagación práctica realizada por el profesorado de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos y reflexión” ya que como futuros docentes son obstáculos que siempre se presentaran al momento de fomentar la lectura en el aula de clases por medio de estrategias llamativas que motiven al estudiante a mejorar sus dificultades”.

De igual manera encontramos la teoría IA del doctor Álvaro Torres M. (2002) el cual será herramienta esencial para la aplicación de la propuesta en busca del resultado hacia una buena comprensión lectora. Ya que este tipo de metodología permite apuntar a que el trabajo en sí mismo se vuelva transformador a la realidad y llevar incluido el compromiso de intervenir en el problema en cuestión, a fin de iniciar procesos de cambio y mejora.

La presente investigación se desarrolló en momentos que se relacionaron mutuamente desde una idea no lineal del tiempo como aparece en la siguiente figura.

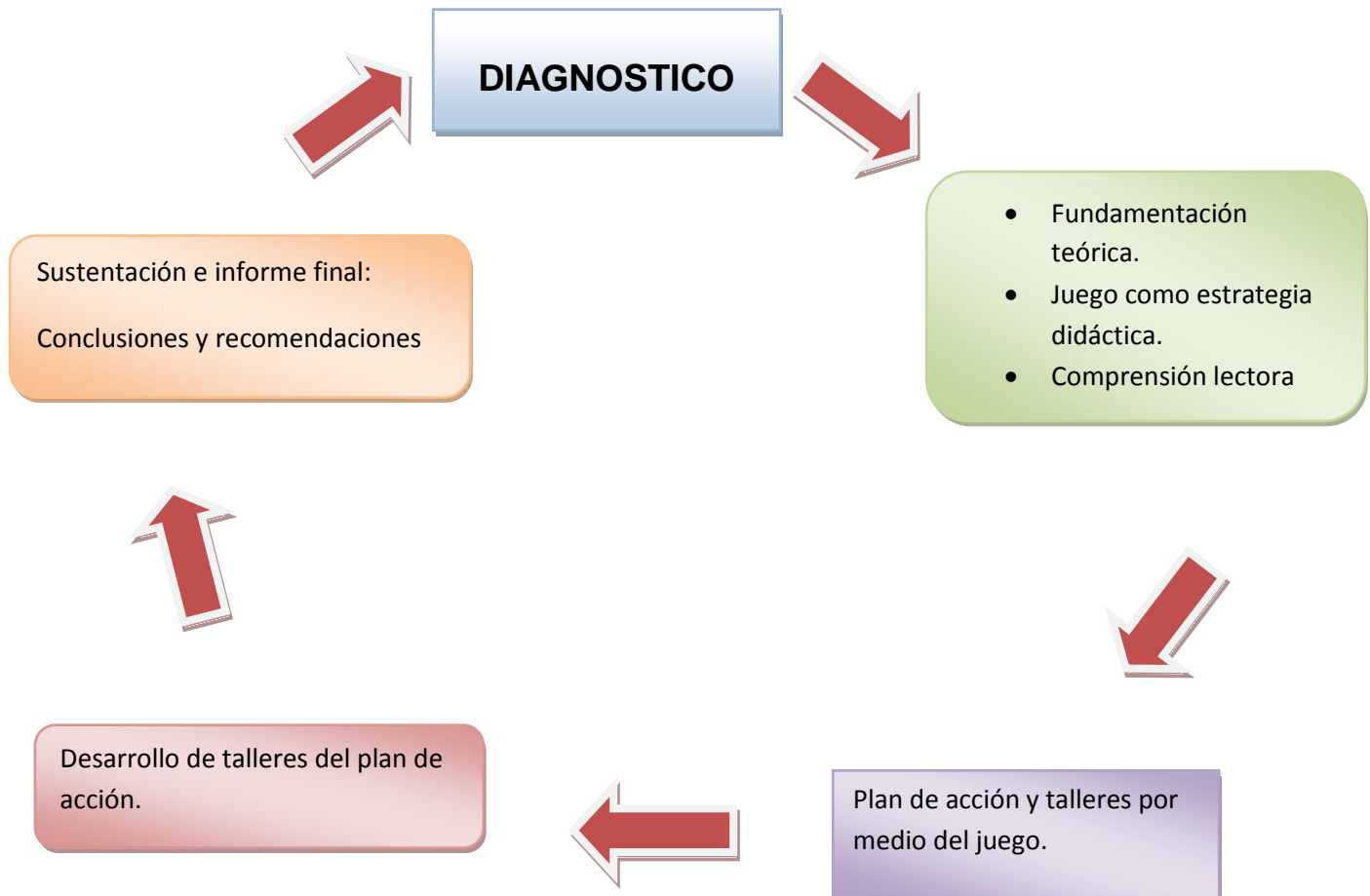


Figura 1: Tomado del libro “Repositorio Santillana”, página 13

4.3. Técnicas e instrumentos para la recolección de información

4.3.1. Prueba diagnóstica

A través de una prueba diagnóstica se pretende detectar las dificultades que tienen los estudiantes a la hora de leer y comprender un texto. Esta será diseñada teniendo en cuenta la

población con la que se va a trabajar, ya que son estudiantes que no tienen ninguna motivación por la lectura, ni por la familia ni, ni por la institución; puesto que algunos de ellos ni siquiera conocen la biblioteca de la institución, por consiguiente su lectura por algún texto no se ha realizado. Por esta razón realizaremos la prueba de tal manera que sea significativa y acorde a los intereses y necesidades estudiantiles.

Con relación a lo anterior la prueba diagnóstica está basada en dos talleres los cuales serán realizados junto a lecturas recomendadas por el docente titular de la institución, de esta manera se tomara en cuenta algunos estudiantes donde se evidencia las dificultades que presenta el grupo con relación a la comprensión de lecturas.

4.3.2. Talleres didácticos

Los talleres son una herramienta didáctica que les permitirá a los estudiantes ser partícipes y constructores de su proceso de aprendizaje, de una manera didáctica y significativa. Los talleres se elaborarán teniendo en cuenta las dificultades halladas en la prueba diagnóstica e incluyendo otras lecturas y el juego como estrategia para su comprensión lectora.

Como se sabe, el juego es una herramienta lúdica la cual está siendo implementada en muchas instituciones para fomentar la participación, las destrezas y habilidades de los estudiantes al momento de desarrollar dichas actividades propuestas por el docente. Sin embargo el juego ara que los estudiantes mejoraran poco a poco su comprensión lectora, pues la atención y la participación en el transcurso de la actividad lo demuestran.

4.3.3. Prueba de salida

Para evidenciar los logros alcanzados de los talleres aplicados a los estudiantes, se realizó una prueba de salida o post test, con el ánimo de verificar el desarrollo alcanzado por los estudiantes en sus procesos de comprensión lectora. La prueba de salida acompañada del juego, permitió hacer los ajustes y mejoras correspondientes para que los talleres sean cada vez más atractivos y didácticos. Y ver posiblemente que esta estrategia sirvió para que algunos estudiantes comprendieran los textos realizados.

PROPUESTA

Constitución



CAPÍTULO V.

5. PROPUESTA

5.1. JUGANDO APRENDEREMOS A AMAR LA LECTURA

5.2. PRESENTACIÓN

Esta propuesta pedagógica va dirigida a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa INEM de Pasto, la cual fue elaborada en base al juego, ya que este es un medio por el cual los estudiantes se encuentran más a gusto al momento de realizar los talleres establecidos. Además sus conocimientos serán ampliados al momento de realizar una actividad tan sencilla como lo es el juego, donde se podrá observar sus habilidades y destrezas.

En este trabajo se encuentra una serie de talleres los cuales están centrados en la implementación de la lectura, la cual está orientada y realizada por maestros y estudiantes, teniendo en cuenta que el juego es la herramienta fundamental para mejorar el proceso lector. La evaluación será realizada constantemente y se tendrá en cuenta su participación, colaboración e interés en las diferentes actividades, también cabe resaltar que el docente cumple un papel fundamental, pues es el encargado de escoger y desarrollar el juego adecuado para que finalmente los estudiantes puedan llegar a comprender cualquier lectura.

5.3. PRINCIPIOS

Las bases sobre la cual se constituye nuestra propuesta pedagógica son las siguientes:



Juego: este es un medio por el cual los niños son libres para expresar sus conocimientos. A través de este, el estudiante aprende significativamente, y se divierte con facilidad y al mismo tiempo participa, aumentando su aprendizaje teniendo en cuenta sus habilidades y destrezas.

Lectura: es una herramienta en la formación del estudiante, ya que esta favorece al aprendizaje significativo. Desarrolla la parte emocional, cognitiva y además es un estímulo para que los estudiantes aprendan por medio de esta, asimismo la lectura aporta a la educación como una actividad más significativa.

Participación: es el momento en el cual el estudiante expresa sus pensamientos y sentimientos hacia el tema que se está tratando, dándole paso a sus conocimientos previos como fuente principal del interés hacia la lectura dentro del área de la lengua castellana

Recreación: es una herramienta pedagógica la cual le facilita al docente convertir sus clases en momentos agradables y significativos para la enseñanza-aprendizaje del estudiante.

Aprendizaje significativo: si es cierto que el aprendizaje adquirido en la escuela será esencial para su formación como persona, los docentes están en la obligación de crear un conocimiento apropiado teniendo en cuenta sus conocimientos previos para afianzarlos y no confundirlos, dándoles paso a crear su propio futuro.



5.4. JUSTIFICACIÓN

Nuestra propuesta ha sido implementada para que las clases tradicionales cambien, y sean más creativas y dinámicas donde el niño se sienta a gusto de aprender a través del juego.

Es por esto, que por medio de la observación directa e implementación de talleres, nos dimos cuenta que las clases son monótonas y/o tradicionales. Dado a lo anterior los estudiantes están perdiendo el interés hacia la lectura, como cuentos, poemas, fabulas, biografías que han sido implementadas por el docente. Por consiguiente el juego es un instrumento donde el niño se motiva y le proporciona amor hacia la lectura, y le facilite una mejor comprensión.

Con nuestra propuesta queremos que su interés por la lectura crezca más, y su comprensión lectora mejore, y es por eso que el juego es la estimulación en su enseñanza y aprendizaje, donde el profesor, al igual que los estudiantes de sexto de la institución INEM sean participes, con la intención de mejorar la comprensión lectora y ante todo que la lectura se vuelva un hábito dentro y fuera del colegio.

5.5. OBJETIVOS

5.5.1. Objetivo General.

Establecer el juego como estrategia didáctica para enriquecer la lectura en los niños del grado 6-14 de la institución INEM-PASTO.



5.5.2. Objetivos Específicos.

- ✓ Seleccionar juegos que estimulen la lectura, teniendo en cuenta su desarrollo cognitivo y afectivo del estudiante.
- ✓ Promover talleres didácticos que fortalezcan el amor hacia la lectura.
- ✓ Reconocer el juego como una fuente esencial para un nuevo aprendizaje a través de la lectura.

5.6. REFERENTES CONCEPTUALES

La lectura es un camino que puede transportarnos para conocer mundos fantásticos que solo habitan en nuestra imaginación, y es una pena que dentro de las instituciones se esté perdiendo este gran hábito, portador de conocimiento que ayudara a formar parte de su futuro; puesto que desde que el estudiante nace posee un gran potencial intelectual que le permite realizar juicios a las actividades realizadas en su vida cotidiana, y si nosotros como docentes no incentivamos a que practiquen la lectura seguirán ignorando lo que esta les pueda brindar. Según Piaget (1982, p. 158) “los métodos de educación de los niños exigen que les proporcionen un material conveniente, con el fin de que por el juego ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales los que sin ellos seguirían siendo exteriores y extraños para la inteligencia infantil”.

De igual manera el juego toma un lugar importante dentro de esta investigación ya que es la herramienta principal para que el estudiante tome el camino de la lectura como pasatiempo y porque no solución de sus propios problemas. Tal como lo dice Johan Huizinga (1996, P. 19) “el juego se encuentra ligado a la cotidianidad como experiencia cultural, siendo un espacio que va unido al diario vivir y se manifiesta desde sus primeros años. Con el juego se logra potenciar zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, lo cognoscitivo y las operaciones mentales desde la creación de normas sociales e institucionales, desde la creación de nuevos objetos y productos de la literatura y el arte a través del sentido y del sin sentido y desde la relación del



desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia. Todo juego es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es un juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego”.



Es por esto que en esta investigación queremos enfocarnos en complementar la lectura con el juego, siendo estos dos factores olvidados en el momento en que su primaria termina, ya que los docentes sin darnos cuenta deseamos el juego como si no fuera importante implementarlo en el proceso lector; por el contrario el docente al momento de utilizarlo facilitara un mejor aprendizaje, puesto que el juego es una actividad libre, donde el estudiante expresa sus emociones y conocimientos sin temor a equivocarse, ya que el juego no tiene límite de edad al momento de desarrollarla.

Junto a estos dos procesos también encontramos la comprensión al momento de realizar una lectura, ya que no sirve de nada el proceso mecánico de leer por leer, sin que este les deje un verdadero aprendizaje para la vida, es por eso que se tuvo en cuenta el siguiente nivel planteado por Moreno (2011, p. 14-15)

NIVEL 1: Comprensión literal-textual.

El módulo inicial del programa de investigación en evaluación de la comprensión lectora está dirigido a identificar las habilidades psicosemánticas relacionadas con la búsqueda y la construcción de significados lexicales, oracionales y textuales. En este primer nivel se examina la Significación primaria o estrictamente básica. Los significados se caracterizan por su inmanencia e inmovilidad. La evaluación aquí se concentra en la información semántica que está explícitamente expuesta en la superficie del texto. Tiene dos momentos o subniveles: En un primer momento, el reconocimiento de esta información básica no exige actividad cognitiva distinta de la observar, reconocer e identificar nombres, personajes, tiempos, espacios,



enunciados textuales. En un segundo momento o subnivel de comprensión literal, el lector dispone su cognición para encontrar ideas principales, para reconocer secuencias de significados, relaciones semánticas causales explícitas.



5.7. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

DIAGNOSTICO

Sustentación e informe final:
Conclusiones y recomendaciones

- Fundamentación teórica.
- Juego como estrategia didáctica.
- Comprensión lectora

Desarrollo de talleres del plan de acción.

Plan de acción y talleres por medio del juego.



CAPÍTULO VI

6. IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

6.1. Análisis

6.1.1. Análisis prueba diagnostica

FASE 1

Descripción de la prueba diagnostica

(Talleres 1 Y 2)

Como prueba diagnóstica se ha tomado como referente dos talleres de los tres realizados, dichas lecturas fueron recomendadas por el docente titular de la institución, con el transcurso de los talleres se observó que el estudiante colocaba un rechazo total, hacia ellas, puesto que las sentían aburridas, y aun que la primera intención con los estudiantes era resaltar lo que manifiesta Solé (1992, p. 33) cuando habla acerca de que el lector tiene la decisión de aprovechar la lectura al máximo, puesto que no importa la clase de lectura que se le presente, su interés por adquirir nuevos conocimientos deben estar dispuestos en cada momento que este realizada dicha lectura. Sin embargo el estudiante nunca presento interés ni por la lectura ni por el tipo de conocimiento que esta le podría brindar, teniendo en cuenta lo anterior se aplicó tres lecturas diferentes a las que utilizaba el docente donde el nivel de comprensión del estudiante fue más efectiva, puesto que le daba más oportunidad al estudiante de participar luego de un análisis en grupo sobre la lectura. Cabe resaltar que su nivel de comprensión aún seguía siendo bajo tal y como lo demuestran el anexo 1 y 2.

Finalmente esta prueba dio la oportunidad de saber cuáles eran las dificultades que presentaban los estudiantes, al comprender una lectura, puesto que dicho motivo no permitían el desarrollo de los talleres planteados, ni de adquirir un nuevo conocimiento para su formación.

A continuación se encontrara los dos talleres que fueron tomados en cuenta como evidencia de la prueba diagnóstica. El primer taller consta de tres puntos, en el cual se implementa la sopa de letras como juego, teniendo en cuenta la lectura asignada; el segundo taller está compuesto por tres puntos donde se utilizó el juego por grupos escogiendo las respuestas correctas hasta encontrar un ganador donde la comprensión será su mejor herramienta.

6.1.1.1. Análisis taller N° 1

Teniendo en cuenta que el propósito de este taller era conocer las dificultades que tenían los estudiantes en el momento de realizar la comprensión en una lectura, se puede decir que se logró clasificarlos según su nivel de comprensión (alto-medio-bajo), fue por esto, que se tuvo en cuenta los talleres que presentaron más dificultades. Como se observa el taller realizado, tiene puntos sencillos a desarrollar, fue por esto que llamo la atención, ya que la mayoría de estudiantes presentaron un bajo nivel de comprensión en el momento de realizar la actividad.

De acuerdo a la evaluación realizada a los estudiantes se tomo estos dos como ejemplo, para evidenciar el bajo rendimiento y la mala calificación que obtuvieron por falta de interés por la lectura, ya que, tanto el primer estudiante como el segundo no realizaron el tercer punto, que constaba de hacer oraciones con cada palabra encontrada en la sopa de letras; en lo cual su imaginación era su mejor herramienta. Y si se mira su desempeño en los otros puntos se puede decir que fue igual y hasta peor. Cabe resaltar, que los otros talleres realizados con la cartilla trabajada por el docente de la institución, dieron los mismos resultados, ya que los estudiantes mantenían su actitud negativa al momento de leerlas y a opinar acerca de ellas.

Finalmente, decidimos escoger lecturas más llamativas, de la cartilla en las cuales los estudiantes participaran y dieran su punto de vista, respetando la opinión de sus compañeros. Así como dice Piaget (1982, p. 158) “los métodos de educación de los niños exigen que les proporcionen un material conveniente”. Es por eso que en el siguiente taller se utilizó una lectura diferente a la de la cartilla recomendada por el docente en la cual se encontró una mejor respuesta.

6.1.1.2. Análisis taller N° 2

Teniendo en cuenta que este taller hace parte de la segunda etapa de la prueba diagnóstica, en la cual se utilizó una lectura diferente a la de la cartilla, donde los estudiantes demostraron un pequeño interés hacia ella, puesto que llamo mucho la atención el tema, porque se trataba de un artículo que ellos utilizan diariamente, como lo es el papel. Al momento de realizar la lectura los estudiantes tuvieron una interacción con nosotros acerca del tema, lo cual no había sucedido en los anteriores talleres trabajados; esto permitió que el taller se desarrollara con un mejor conocimiento sobre el tema el cual fue reflejado en su nota donde se pudo observar una mínima mejora

De igual manera el resultado de los tres talleres fue similar hasta finalizar la prueba diagnóstica, donde se miró un poco más de participación, y apreciación por las lecturas y al mismo tiempo el manejo de grupo fue más agradable, pues su mal comportamiento hacían ver como si las actividades no fueran preparadas con anticipación y que por el contrario eran realizadas con improvisación; pero en realidad era que las lecturas eran aburridas y desactualizadas, aunque incluimos lo lúdico en el taller a los estudiantes, no captaban la atención de estos jóvenes que se encuentran en una etapa de descubrimiento por nuevas cosas.

Finalmente el taller estuvo compuesto por tres puntos de los cuales el primer punto consta de falso y verdadero, el segundo de completar la oración y el tercero de selección múltiple con única respuesta; una vez terminado el taller se realizó un intercambio de talleres entre los estudiantes para hacer su respectiva corrección.

6.1.2. Análisis talleres didácticos

FASE 2

Descripción de los talleres didácticos

(Talleres 3 y 4)

Según los resultados de la prueba diagnóstica, se decidió aplicar juegos donde el estudiante era el protagonista principal, ya que dependía de su grado de interés y participación, junto con la comprensión de las lecturas. En esta fase se aplicó 4 talleres de los cuales a dos se les implementó el juego, para fomentar un espacio un poco más lúdico que le permita al estudiante su libre expresión. Además esta segunda fase dio la oportunidad de observar el avance de los estudiantes en la comprensión lectora como herramienta principal para su participación en clase y su interés hacia la lectura.

Según Oscar Zapata (2008) retomado por Guerrero y otros (2014) toma como referente algunos pensamientos de Piaget, en el cual considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño y en especial en la etapa sensorio-motriz y pre-operacional, pero tiene valor en el aprendizaje en cualquier etapa. Por esta razón el juego permitió el estudiante enriquecer sus conocimientos a través de las lecturas y poder mejorar su comprensión lectora; además se logró que los estudiantes se decidan a opinar, dando a conocer su punto de vista con relación al tema, sin miedo a equivocarse, haciendo de las clases un



momento agradable donde se aprende y se juega mutuamente sin importan en la etapa en la que el estudiante se encuentra.

Con relación a lo anterior, podemos resaltar que las calificaciones tanto cuantitativas como cualitativas, obtenidas como resultado de los juegos mejoraron en un gran porcentaje, puesto que al mejorar su comprensión lectora su participación e interés aumenta.

6.1.2.1. Análisis del taller N° 3

Teniendo en cuenta el taller N° 2 de la prueba diagnóstica en el cual, a los estudiantes se les noto una buena actitud y una buena disposición al momento de trabajar debido a las lecturas empleadas. Es por esto que se siguió aplicando lecturas actualizadas que estuvieran acorde con su vida cotidiana, complementando el taller con un juego, el cual le da paso a la interacción estudiante – profesor, junto a la imaginación y creatividad de los estudiantes a la hora de responder y actuar en el juego, puesto que el juego es el medio de expresión del lenguaje humano ya que se utiliza para divertirse y comprender la realidad.

Una vez realizada la lectura, se dio paso al juego, donde se conformó 5 grupos, cada grupo tenía la opción de enviar un representante, el cual debía responder para que su grupo tuviera la oportunidad de dar una vocal y una consonante para ir formando el mensaje oculto; de esta manera todos los integrantes de cada grupo pasaban al frente para demostrar que tan atentos estuvieron en la lectura. Si un grupo descubría la frase oculta y esta era correcta, obtenía un punto positivo para su equipo. Cabe resaltar que las preguntas se encontraban relacionadas con la lectura anteriormente realizada, por consiguiente su comprensión lectora debía ser la mejor.



Finalmente se observó una evolución en su comprensión lectora y en la participación de la mayoría del grupo; el juego hizo que los estudiantes salgan de la monotonía, rompiendo la barrera entre los estudiantes y el docente, siendo libres al momento de responder las preguntas y respetándose el uno al otro su opinión personal.

6.1.2.2. Análisis del taller N° 4

En esta actividad se empleó una lectura, la cual era tema de discusión en todo el mundo, puesto que en noticias, periódicos o revistas El Ébola era uno de los temas principales; y como dicho anteriormente lo que se quería era trabajar con temas actuales que les llame la atención conocer y al mismo tiempo dar su punto de vista sobre este.

Al momento de realizar la lectura se encontró que mucho de los estudiantes tenían más información de la que se les brindaba, de esta manera hubo un debate entre ellos acerca de sus diferentes opiniones, y fue ahí donde nuestro conocimiento ayudo a formar un concepto general en la que todos estuvieron acuerdo. Fue muy gratificante ver como la comprensión lectora tuvo un cambio grande con la lectura escogida, la cual capturo su atención y sus ganas de conocer más sobre el tema.

Con el juego llamado “el que más destruya gana” afirmando lo anterior dicho, ya que todos sin excepción participaron, opinaron y respondieron con coherencia las preguntas planteadas sobre el tema. Este consistía en formar 5 grupos, los cuales enviaban un representante a lanzar la pelota para destruir una pirámide de vasos, si derribaba más de 3 vasos, tenía la posibilidad de escoger una pregunta que estaban pegadas en el tablero, y si su respuesta era correcta tenía un punto; de lo contrario si no derribaba los vasos seria el turno del otro grupo, así sucesivamente continuaría el juego hasta finalizar las preguntas, donde el grupo con más puntos seria el ganador.



6.1.3. Análisis talleres de salida

FASE 3

Talleres de salida

(Talleres 5 y 6)

Finalmente los siguientes talleres fueron aplicados para demostrar la evolución de la comprensión lectora de los estudiantes del grado sexto, usando como herramienta el juego para general un momento agradable, y salir de las clases tradicionales, que hacían que los estudiantes no realizara ninguna lectura. Como lo expresa Andricain retomando a Borges (1997, p. 9) dice que “la lectura es una de las formas de felicidad que tenemos los hombres” según lo anterior dicho, se podría afirmar que la lectura es esencial en la vida de toda persona, ya que esta es el complemento para adquirir nuevos conocimientos sin importar el tema, la materia o la época en que se encuentren.

Existen 3 niveles de comprensión lectora según Jairo Aníbal Moreno (2011, p. 14-15) de los cuales decidimos poner en práctica, el primer nivel llamado **Comprensión literal-textual**, ya que este consiste en dos momentos o subniveles: En un primer momento, el reconocimiento de esta información básica no exige actividad cognitiva distinta de la observar, reconocer e identificar nombres, personajes, tiempos, espacios, enunciados textuales. En un segundo momento o subnivel de comprensión literal, el lector dispone su cognición para encontrar ideas principales, para reconocer secuencias de significados, relaciones semánticas causales explícitas. Lo cual fue lo que realizamos en las tres fases de nuestra propuesta, ya que se ve relacionado con el nivel de lectura de los estudiantes.

Las lecturas que se utilizó en esta última fase, fueron actuales y llamativas ya que el resultado que se obtuvo en la fase dos con este tipo de lecturas, fue satisfactorio al momento de

comprender y de emplear los nuevos conocimientos a través del juego.

6.1.3.1. Análisis del taller N° 5

Para empezar la fase 3, se decidió emplear una noticia como lectura, la cual se generó en ese momento y llamo mucho la atención de los colombianos; al momento de empezar a leerla los estudiantes ya sabían sobre este tema, y esto hizo que las opiniones fueran varias y se observó que la comprensión de la lectura aumentara y se sintieran más libres al expresar sus conocimientos previos.

El juego con el que se acompañó esta lectura, fue la ruleta, la cual hizo que el taller sea una herramienta interesante para fomentar diversas lecturas y se tenga en cuenta la opinión personal. Además se vio que la lectura llamo su atención y su participación fue más activa; como lo expresa María José Lera Rodríguez (2005, p. 3) dice que “durante la infancia, el medio de conocimiento, aprendizaje y expresión por excelencia es el juego, constituyendo una fuente de placer con significado y finalidad en sí misma”. Con lo anterior dicho el juego será una manera de enseñanza, donde el docente tenga la posibilidad de utilizarlo para que el estudiante aprenda de una manera significativa y tenga la posibilidad de sacar a flote sus actitudes y habilidades ocultas.

Por consiguiente, se dio paso al juego de la ruleta la cual constaba en formar grupos, de los cuales enviaban un representante a ser girar la ruleta, cuando la ruleta paraba en la flecha verde, el estudiante escogía una pregunta de las dos que estaban situadas; continuaba leyendo en voz alta a sus compañeros, si su respuesta era correcta tenían un punto, si no el turno era para el siguiente grupo. Así continuaba el juego hasta que uno de los grupos acumulaba el máximo puntaje. Finalmente, con la lectura escogida y la aplicación del juego, se observó el buen trabajo en equipo, la opinión personal y su buena comprensión lectora.



6.1.3.2. Análisis del taller N° 6

Como taller final se empleó una lectura sencilla pero agradable que gustó mucho a todos los estudiantes, ya que las noticias actuales fueron las que llamaron su atención, y es de eso de lo que nosotros como docentes aprovechamos para seguir con su avance en la comprensión de las lecturas y como dice Solé (1992, p. 33) la comprensión no es extraer, deducir o copiar, sino que es construir significados. Y esto es lo que al final se ha logrado con estos estudiantes que construyan un conocimiento significativo en base a la lectura realizada.

Teniendo en cuenta que este sería el juego final se decidió realizarlo en un espacio abierto donde se tendría más libertad para realizarlo, cabe resaltar que este cambio fue tomado con mucha alegría por parte de los estudiantes, pues ellos mismos expresaban que se sentían más libres, pues ellos no eran animales para permanecer encerrados entre cuatro paredes, y finalmente este espacio de libertad y naturaleza permitió que el juego fuera más agradable. Por otro lado sentimos que fue un error no haber realizado de esta manera los demás juegos pues a lo mejor su actitud hubiera sido positiva desde el principio, pero nunca nos atrevimos debido a la oposición del docente titular que resaltaba que la disciplina sería muy complicada y que la actividad fracasaría, pero lo importante fue lo que finalmente se logró.

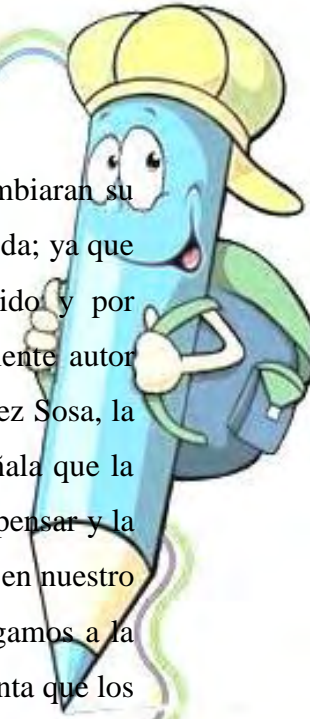
El juego empleado fue parecido al parques, donde las fichas eran los mismos estudiantes los cuales debían lanzar un dado para poder avanzar, de esta manera encontraban una pregunta y si su respuesta era correcta conservaban su lugar de lo contrario retrocederían a su casilla anterior, de igual manera esta fue la herramienta para saber si el mensaje fue comprendido puesto que como en las otras actividades su colaboración e interés aumentó poco a poco hasta este punto donde ellos mismos sin pedírselo, levantaban la mano y daban sus aportes.




6.1.4. Análisis final

Para Solé (2009), la lectura se constituye en un instrumento de aprendizaje, información y diversión y es el maestro el que debe dar ejemplo de aprecio y amor por la lectura para que los estudiantes puedan asumir una actitud similar frente a esta actividad que debe llegar a ser significativa y responder a propósitos comprendidos y compartidos por ellos. Con relación a lo anterior se dice que la lectura es la mejor herramienta para adquirir nuevos conocimientos, pero hoy en día podemos ver como las instituciones han hecho a un lado este proceso, pues se basan en guías, aburridas y desactualizadas que desmotivan al estudiantado a tomar la lectura como ayuda a sus necesidades estudiantiles y personales, es por eso que como futuros docentes no debería ignorar las recomendaciones que nos brindan los grandes autores ya que pueden ser de gran ayuda para hacer del aula de clase un espacio agradable a la hora de fomentar la lectura, pues como dice Solé todo comienza con el ejemplo que el docente brinda. Teniendo en cuenta lo anterior dicho se realizó un proceso para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado 6-14 en la Institución Educativa INEM – Pasto, se pudo detectar un avance en su comprensión lectora, ya que los juegos empleados fueron su principal motivación, para que el estudiante empezara su evolución.

Como se puede observar en los anexos planteados de nuestra propuesta, los estudiantes demostraron un cambio ante las lecturas, puesto que se les indico que tras una buena lectura hay un mensaje que el autor desea transmitir para ser aplicada en la vida cotidiana. Cada lectura llevada al aula de clases tenía características diferentes, que tenían a los estudiantes con una gran expectativa. De igual manera fue muy gratificante ver como al pasar los días los estudiantes esperaban nuestra llegada con más alegría y su actitud en las actividades iban mejorando, todo esto gracias a la comprensión que ellos mismos hacían en las lecturas, de igual manera Parodi (2010:60) también dice que la comprensión lectora implica adquirir conocimientos mediante la lectura aplicada, de este modo, ser capaz de utilizar y llevar a cabo estrategias muy específicas que permitan evaluar lo leído y, con un alto grado de conciencia y planificación, alcanzar los objetivos planteados. Como dice el autor, la estrategia empleada para evaluar su grado de

A cartoon pencil character with a blue body, a yellow cap, and a green backpack. It is holding a small blue object in its hands and has a friendly expression.

comprensión en las lecturas, fue el juego, el cual sirvió para que los estudiantes cambiaran su manera de pensar sobre la lectura y los beneficios que estas les pueden traer para su vida; ya que como ellos mismos lo manifestaban que casi poco leían, pues lo sentían aburrido y por obligación, por esta razón se decidió aplicar el juego, ya que como lo dice el siguiente autor todos llevamos un niño adentro, Según Blatner y Blatner (2005, P. 7) citado por Gálvez Sosa, la necesidad de jugar en los seres humanos es permanente a través de toda la vida. Señala que la base de la vida del hombre es la habilidad para amar, para trabajar, para jugar y para pensar y la relación que se forme en estos cuatro aspectos primordiales de su vida. Estos aspectos en nuestro presente se han separado, ya que los juegos solo son parte de la niñez y cuando llegamos a la parte adulta de nuestra vida los juegos solo serían el deporte y las artes; sin darnos cuenta que los adultos llevamos un niño por dentro, que en cualquier momento lo desalojamos sin ninguna razón, de una manera divertida cuando nos relacionamos con otras personas. Esta estrategia dio la posibilidad de conocer al estudiante y sus actitudes al momento de realizar los juegos planteados, teniendo en cuenta que al principio solo hubo rechazo de su parte, lo cual fue cambiando poco a poco hasta ya ver el resultado final.

A cartoon pencil character with a pink body, a yellow cap, and a purple backpack. It is holding a small purple object in its hands and has a friendly expression.

Para terminar, cabe destacar la satisfacción que sintió al ver compartido un momento de juegos, risas y conocimiento mutuo, y a la vez observar como el propósito de mejorar la comprensión lectora en este grado, se observó un cambio significativo en la mayoría de estudiantes, pues se detecto tanto por el docente titular, como nosotros los docentes practicantes, un cambio positivo y significativo en este grupo; el cual no se esperaba, pues al comienzo su rechazo hacia nosotros y nuestras actividades era evidente, pero esto al final cambio y solo se recibía muestra de gratitud y cariño los cuales eran mutuos, pues nos brindaron una experiencia agradable al mostrarnos que no debemos rendirnos ante las dificultades que se nos presentan al ser los profesores del mañana.

Finalmente solo nos queda dar gracias a la institución INEM – Pasto por habernos dado la oportunidad de realizar esta propuesta y dejar nuestro granito de arena, también al docente y

estudiantes que hicieron parte de este proceso tan significativo para nuestro futuro como docentes.



7. CONCLUSIONES

- Los estudiantes del 6-14 de la Institución Educativa INEM – Pasto, tienen un nivel bajo en comprensión lectora, la cual se logro identificar a través de la aplicación de la prueba diagnóstica y la observación directa.
- Durante la aplicación de la prueba diagnóstica se consiguió descubrir que las lecturas aplicadas por el docente titular hacían que el estudiante no le gustara realizar las actividades propuestas.
- mediante la aplicación de lecturas nuevas y con la ayuda del juego se vio un mejoramiento en la comprensión en la fase dos, la cual se llama talleres didácticos.
- En la fase tres, prueba se salida, se observó que de los tres niveles de comprensión, el único que sobresalió, fue el primer nivel llamado comprensión literal – textual, ya que se relaciona con el nivel de lectura de los estudiantes.
- Finalmente el juego y las lecturas aplicadas en la segunda y tercera fase se observó un cambio significativo por cuanto pasaron de nivel bajo >3 , a nivel medio: < 3.9 en la comprensión lectora de los estudiantes, por esta razón esta estrategia sirvió para que el docente del área de lengua castellana, conociera las actitudes del estudiante y le fuera más fácil evaluar su evolución al momento de comprender diferentes clases de lecturas.
- la comprensión lectora alcanzada por los estudiantes se logró por el uso de una evaluación continua, permanente y variada, enfocada a detectar errores dentro de cada actividad y proponer acciones de mejora inmediatamente.



8. RECOMENDACIONES

- Teniendo en cuenta el nivel de comprensión de lectura en el grado 6-14 de la Institución Educativa INEM – Pasto, se debería seguir una continua evaluación, acompañado de juegos que le permitan aumentar su grado de comprensión lectora.
- Continuar con la implementación de los juegos como una estrategia didáctica pertinente para la mejora de la comprensión lectora, por cuanto su contenido lúdico e innovador se convierte en factor motivador para el desarrollo de esta competencia.
- Crear nuevos juegos por parte del docente, que le permitan hacer de sus clases un momento más agradable, donde el estudiante participe y adquiera nuevos conocimientos que puedan ser empleados en su vida cotidiana.
- De igual manera, es necesario que el docente de la institución, tenga en cuenta el tipo de lecturas que va a emplear en el aula, ya que si no son las adecuadas el estudiante no tendrán apreciación hacia la lectura.



9. BIBLIOGRAFIA

Palacios, M. G. (1996). *la lectura en la escuela*. Mexico: SEP.

Solé, I. (2009). *Estrategias de Lectura*. Barcelona: GRAÓ.

Andricain, S. (1997). *Puertas a la Lectura*. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Bettelheim, B. y Zelan, K. (1982). *Aprender a Leer*. Barcelona: Critica, D.L.

Parodi, G. (2010). *Saber Leer*. Madrid: Aguilar.

Guerrero Martínez, A. C, Timaran Jojoa, A. G. (2014). *El placer de leer a través del juego*. (Tesis de pregrado). Facultad de Educación. Universidad de Nariño.

Jimenez, V. (2004). *Metacognicion y comprensión de lectura: Evaluación de los componentes estrategicos (procesos y variables) mediante la elaboración de una escala de conciencia lectora (ESCOLA)*. España: Universidad complutense de Madrid, 2004. Recuperado el 28 de Noviembre del 2011 en: <http://site.ebrary.com/lib/aunarsp/doc?id=10115429&ppg>.

Moreno, J. A. (2011). *Comprensión y Prácticas lectoras*. Recuperado de: comunidad.udistrital.edu.co/flrodriguez/files/2011/12/practicas-lectoras.pdf

Galvez, M. I. (2005). *La importancia del Juego*. Recuperado de: Carina.udlap.mx/v_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf

Zapata, O. (2008). *Aprendo jugando en la escuela primaria, didáctica de la psicología*. México: PAX.

Pugmire, S. (1996). *El juego espontaneo*. Madrid: NARCEA, S.A.

Lera Rodriguez, M. J. (2000). *A jugar que todo aprenderás*. Andalucía: Sevilla.

Makarenko, A.S. (1987). *Conferencias sobre educación infantil*. Buenos Aires - Argentina: Ciencias del hombre.

Lasso, M, Narváez, J.C. (2003). *El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento en el aprendizaje de la lectoescritura con los estudiantes del grado tercero de la escuela Santa Bárbara jornada de la tarde del municipio de Pasto*. (Tesis de pregrado). Facultad de Educación. Universidad de Nariño.

Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá: Legis.

Colombia. Ley General de Educación. Ley 115 de 1994.

Flick. U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Alemania: MORATA.

Blasco, J.E. (2009). *La investigación - acción*. Recuperado de:
<http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12090/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20ACCI%C3%93N.pdf>

Piaget. J. (1982). *Psicología y Pedagogía*. Bogotá: Critica.

Huizinga. J. (1996). *Homo Ludens*. Madrid: ALIANZA.

The image features a large, empty rectangular box in the center, surrounded by a yellow background. At the top, three children are shown: one holding a green book, one with a yellow bow, and one reading an open book. On the left and right sides, several children are peeking over the edges of the central box. The word "ANEXOS" is written in a large, bold, black, sans-serif font across the center of the box. The overall theme is educational and child-friendly, with colorful illustrations of children and autumn leaves.

ANEXOS

TALLER # 1

APRENDIENDO ACERCA DE JORGE LUÍS BORGES

DOCENTES PRACTICANTES: Felipe Bucheli - Natalia Cabrera - Estefanía Moncayo

DOCENTE TITULAR: Leonardo Collazos

ÁREA: Lengua Castellana y Literatura

GRADO: 6-14

- **LOGRO:** comprendo y respondo de acuerdo a la información dada en la lectura, adquiriendo nuevos conocimientos sobre acontecimientos importantes de la vida de Jorge Luis Borges.

- **ESTÁNDARES:** formulo hipótesis de comprensión, acerca de las obras literarias que leo, teniendo en cuenta género, temática, época y región.

- Reconozco la tradición oral como fuente de la conformación y desarrollo de la literatura

- Reconozco las características de los diversos tipos de texto que leo.



Fragmentos autobiográficos en la vida de Jorge Luis Borges



“Mi padre era muy inteligente y como todos los hombres inteligentes muy bondadosos”.

“El me rebelo el poder de la poesía: el hecho de que las palabras sean no solo medio de comunicación si no símbolos mágicos y música”.

“Empecé a escribir cuando tenía seis o siete años.

(...) Mi padre nunca interfirió. Quería que yo cometiera mis propios errores, y una vez dijo: “los hijos educan a sus padres, y no al revés” “creo que herede de mi madre la cualidad de pensar lo mejor de la gente, y su fuerte sentido de la amistad” “fue ella, aunque tarde en darme cuenta, quien silenciosa y eficazmente estimulo mi carrera literaria”.

“Nos trasladamos a Madrid, y allí el gran acontecimiento fue mi amistad con Rafael Cansinos Assens. Todavía me gusta considerarme su discípulo (...) lo más notable era que vivía exclusivamente para la literatura sin pensar en el dinero o la fama. (...) Toda su casa era una biblioteca. Uno tenía la sensación de atravesar un bosque. Era demasiado pobre para tener estantes y los libros estaban amontonados desde el suelo hasta el techo, y había que abrirse paso entre las pilas. Sentía que Cansinos era como todo el pasado de aquella Europa que yo estaba dejando atrás: algo así como el símbolo de toda la cultura, occidental y oriental. Pero tenía una perversión que le impedía llevarse bien con sus contemporáneos más destacados. Consistía en escribir libros que elogiaban con generosidad a escritores de segunda y de tercera (...)

Lo que a mí me dio, por sobre todo, fue el placer de la conversación literaria”.

“Supongo que ya he escrito mis mejores libros. Eso me da una cierta satisfacción y tranquilidad. Sin embargo, no creo que lo haya escrito todo de algún modo la juventud me



resulta más cercana que cuando era joven. Ya no considero inalcanzable la felicidad como me sucedía hace tiempos. Ahora sé que puede ocurrir en cualquier momento, pero nunca hay que buscarla. En cuanto al fracaso y la fama me parecen irrelevantes y no me preocupan. Lo que quiero ahora es la paz, el placer del pensamiento y de la amistad, y aunque parezca demasiado ambicioso, la sensación de amar y ser amado”.

Actividades del docente

- Lectura en voz alta
- Explicación y orientación de la actividad
- Responder dudas por parte de los estudiantes
- Correcciones a la actividad

Actividades del estudiante

- Lectura mental
- Desarrollando la actividad “conociendo a Jorge Luis Borges”
- Participación en la actividad

Recursos

- cartilla
- lectura
- taller “conociendo a Jorge Luis Borges”
- lamina sopa de letras
- recurso humano

Evaluación

- interés demostrado por el alumno en el aula de clases al realizar las actividades
- comprensión lectora



- resultados del taller



TALLER #1
Autobiografía Jorge Luis Borges
I.E.M. INEM

Nombre: **Sara Mile Criollo**
 Grado: **6-14**

25

1. Ubica las palabras que hacen falta y completan la oración.

- > En cuanto al fracaso y la fama me parecen irrelevantes. ✓
- > Era demasiado pobre para tener adivinos. ✓
- > Consistía en escribir libros que elegaban con generosidad. ✓
- > Era muy inteligente y como todos los historia inteligentes muy bondadoso. ✓
- > Supongo que ya he escrito mis mejores libros. ✓

2. Diviértete jugando y encuentra muchas palabras en la sopa de letras:

- > Borges -
- > Inteligente
- > Policía -
- > Amistad -
- > Literaria
- > Casinos
- > Libros
- > Escrito -
- > Felicidad -
- > Amar -

B	Q	R	G	E	S	A	P	U	E	N	T
Z	P	G	L	R	O	M	F	I	E	L	P
M	A	M	I	S	T	A	D	L	K	H	P
R	O	A	B	U	I	R	E	A	U	M	L
O	S	T	E	E	L	E	O	D	L	D	I
F	I	I	R	S	O	N	J	S	N	A	C
S	L	B	T	O	S	A	J	G	P	U	I
N	U	A	P	P	L	X	T	B	V	A	
A	R	D	I	L	I	B	R	O	S	L	
E	E	L	S	I	E	A	D	A	P		
I	N	K	J	U	P	U	C	A	N	T	
E	T	N	E	G	I	L	E	T	N	I	

3. Con cada palabra encontrada en la sopa de letras realiza una oración corta.

TALLER #1
Autobiografía Jorge Luis Borges
I.E.M. INEM

Nombre: *Miguel Angel Durano Moya*
 Grado: *6-14*

P.O.

1. Ubica las palabras que hacen falta y completan la oración.

- En cuanto al fracaso y _____ me parecen irrelevantes.
- Era demasiado pobre para tener _____
- Consistía en escribir libros que _____ con generosidad.
- Era muy inteligente y como todos los _____ inteligentes muy bondadoso.
- Supongo que ya he _____ mis mejores libros.

X

2. Diviértete jugando y encuentra muchas palabras en la sopa de letras:

- **Borges**
- **Inteligente**
- **Amistad**
- **Literaria**
- **Cansinos**
- **Libros**
- **Escrito**
- **Generosidad**
- **Amor**

B	O	R	G	E	S	P	U	E	N	T
Z	P	G	L	R	O	F	I	E	L	S
M	A	M	I	S	T	D	L	K	H	G
R	O	A	B	U	I	E	A	U	M	L
O	S	T	E	E	L	E	O	D	L	D
E	I	I	R	S	O	N	I	S	N	A
S	L	B	T	O	S	A	J	G	P	U
C	N	U	A	P	P	L	X	T	B	V
R	A	R	D	I	L	I	B	R	O	S
T	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
T	I	N	K	J	U	P	U	C	A	N
O	E	T	N	E	V	E	N	E	E	E

3. Con cada palabra encontrada en la sopa de letras realiza una oración corta.



TALLER # 2

CONOCIENDO MÁS DEL PAPEL

DOCENTES PRACTICANTES: Felipe Bucheli-Natalia Cabrera-Estefanía
Moncayo

DOCENTE TITULAR: Leonardo Collazos

ÁREA: Lengua Castellana y Literatura

GRADO: 6-14

- **LOGRO:** comprendo, desarrollo y participo de acuerdo a la lectura ya dada, adquiriendo nuevos conocimientos sobre la importancia del papel en nuestra vida diaria.
- **ESTÁNDARES:** Identifico las principales características formales del texto: formato de presentación, títulos, graficación, capítulos, organización.
- Reconozco la tradición oral como fuente de la conformación y desarrollo de la literatura.
- Reconozco las características de los diversos tipos de texto que leo.

Contenido: lectura “El Papel”

En el Antiguo Egipto se escribía sobre papiro (de donde proviene la palabra papel), el cual se obtenía a partir del tallo de una planta muy abundante en las riberas del río Nilo.

En Europa, durante la Edad Media, se utilizó el pergamino que consistía en pieles de cabra o de carnero curtidas, preparadas para recibir la tinta, que por desgracia era

bastante costoso, lo que ocasionó que a partir del siglo VIII se popularizara la mala costumbre de borrar los textos de los pergaminos para reescribir sobre ellos (dando lugar a los palimpsestos) perdiéndose de esta manera una cantidad inestimable de obras.

Sin embargo, los chinos ya fabricaban papel a partir de los residuos de la seda, la paja de arroz y el cáñamo, e incluso del algodón. Se considera tradicionalmente que el primer proceso de fabricación del papel fue desarrollado por el eunuco Cai Lun, consejero del emperador He de Han, en el S. II d. C.

Durante unos 500 años, el arte de la fabricación de papel estuvo limitado a China; en el año 610 se introdujo en Japón, y alrededor del 750 en Asia central. El conocimiento se transmitió a los árabes, quienes a su vez lo llevaron a las que hoy son España y Sicilia en el siglo X. La elaboración de papel se extendió a Francia que lo producía utilizando lino desde el siglo XII.

- | | | |
|---|---|--|
| V | F | En el Antiguo Egipto se escribía sobre pieles de animales. |
| V | F | El pergamino se hacía con el tallo de una planta llamada papiro. |
| V | F | Los chinos fabricaban papel a partir de los residuos de la seda. |
| V | F | Los árabes introdujeron el papel en Europa en el siglo X |
| V | F | En Japón no conocieron el papel hasta el siglo pasado. |
| V | F | En el Egipto antiguo se escribía sobre papiros. |
| V | F | La palabra papel proviene precisamente del término papiro. |

Completa las frases:

- El pergamino consistía ende cabra o de carnero curtidas
- Ense hacía papel con residuos de seda, paja de arroz y cáñamo
- En el año se introdujo la fabricación del papel en Japón

- Antes de la llegada del papel en Europa se usaba.....
- El inventor del papel pudo ser unal servicio del emperador chino
- Hoy en día usamos el papel para



El papiro se obtenía del tallo de una planta muy abundante en las riberas del Nilo.

- En la orilla del río Nilo crecía una planta que se llamaba papiro.
- El papiro se hacía con el tronco de unas plantas que crecían en la orilla del Nilo.
- El papiro tenía un tallo igual que una planta que crecía en el río Nilo.

El pergamino consistía en pieles de cabra o de carnero curtidas,

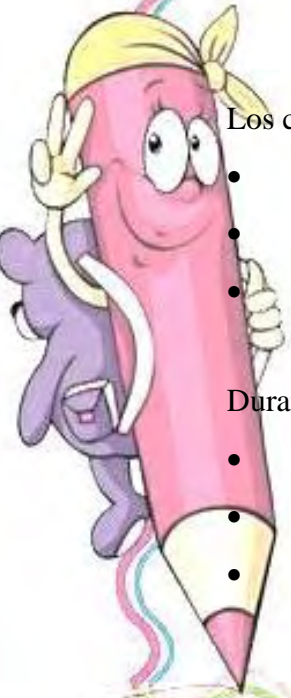
- Las pieles de cabra o carnero las usaban los peregrinos.
- El pergamino se hacía con los cuernos de las cabras y carneros.
- Con la piel de las cabras y corderos se hacían los pergaminos.

Los chinos fabricaban papel con los residuos de la seda, la paja de arroz y el cáñamo.

- Con paja de arroz y cáñamo los chinos aprendieron a hacer papel.
- Los chinos hacían seda y la usaban como papel.
- El cáñamo y la paja de arroz eran utilizados para fabricar residuos de seda.

Durante unos 500 años, el arte de la fabricación de papel estuvo limitado a China.

- Hace 500 años la fabricación de papel ya se conocía en toda China.
- Hace 500 años los chinos no sabían todavía fabricar papel.
- Durante 500 años solo los chinos fabricaron papel.



Actividades del docente

- Lectura en voz alta
- Explicación y orientación de la actividad
- Responder dudas por parte de los estudiantes
- Observar la participación del grupo.

Actividades del estudiante

- Lectura mental
- Desarrollando la actividad “El Papel”
- Buscar palabras desconocidas.
- Salida al tablero.

Recursos

- lectura
- taller “El Papel”
- tablero

Evaluación

- interés demostrado por el alumno en el aula de clases al realizar las actividades
- comprensión lectora
- participación.
- Lectura bien realizada.
- Orden.
- Respeto a la opinión de sus compañeros.
- resultados del taller.



NOMBRE: Sara Mirela Croto

GRADO: 6-14

30

TALLER #4
EL PAPEL

En el Antiguo Egipto se escribía sobre papiro (de donde proviene la palabra papel), el cual se obtenía a partir del tallo de una planta muy abundante en las riberas del río Nilo.

En Europa, durante la Edad Media, se utilizó el pergamino que consistía en pieles de cabra o de camero curtidas, preparadas para recibir la tinta, que por desgracia era bastante costoso, lo que ocasionó que a partir del siglo VIII se popularizara la mala costumbre de borrar los textos de los pergaminos para reescribir sobre ellos (dando lugar a los palimpsestos) perdiéndose de esta manera una cantidad inestimable de obras.

Sin embargo, los chinos ya fabricaban papel a partir de los residuos de la seda, la paja de arroz y el cáñamo, e incluso del algodón. Se considera tradicionalmente que el primer proceso de fabricación del papel fue desarrollado por el eunuco Cai Lun, consejero del emperador He de Han, en el S. II d. C.

Durante unos 500 años, el arte de la fabricación de papel estuvo limitado a China; en el año 610 se introdujo en Japón, y alrededor del 750 en Asia central. El conocimiento se transmitió a los árabes, quienes a su vez lo llevaron a las que hoy son España y Sicilia en el siglo X. La elaboración de papel se extendió a Francia que lo producía utilizando lino desde el siglo XII.

- | | | | | | |
|---|-----|-----|--|--|---|
| ✓ | V | (F) | En el Antiguo Egipto se escribía sobre pieles de animales. | ✓ | |
| X | (V) | F | El pergamino se hacía con el tallo de una planta llamada papiro. | X | |
| X | V | (F) | Los chinos fabricaban papel a partir de los residuos de la seda. | X | |
| X | (V) | F | Los árabes introdujeron el papel en Europa en el siglo X | X | |
| 7 | ✓ | V | (F) | En Japón no conocieron el papel hasta el siglo pasado. | ✓ |
| 3 | ✓ | (V) | F | En el Egipto antiguo se escribía sobre papiros. | ✓ |
| ✓ | (V) | F | La palabra papel proviene precisamente del término papiro. | ✓ | |

Completa las frases:

- ✓ El pergamino consistía en pieles de cabra o de camero curtidas
- X En China se hacía papel con residuos de seda, paja de arroz y cáñamo

- ✓ • En el año ...610... se introdujo la fabricación del papel en Japón
- ✓ • Antes de la llegada del papel en Europa se usaba...pergamino...
- X • El inventor del papel pudo ser un ...mo...n...lo... al servicio del emperador chino
- ✓ • Hoy en día usamos el papel para
...LORISA.....

El papiro se obtenía del tallo de una planta muy abundante en las riberas del Nilo.

- En la orilla del río Nilo crecía una planta que se llamaba papiro.
- X • El papiro se hacía con el tronco de unas plantas que crecían en la orilla del Nilo.
- El papiro tenía un tallo igual que una planta que crecía en el río Nilo.

El pergamino consistía en pieles de cabra o de camero curtidas.

- Las pieles de cabra o camero las usaban los peregrinos.
- X • El pergamino se hacía con los cuernos de las cabras y cameros.
- Con la piel de las cabras y corderos se hacían los pergaminos.

Los chinos fabricaban papel con los residuos de la seda, la paja de arroz y el cáñamo.

- Con paja de arroz y cáñamo los chinos aprendieron a hacer papel.
- X • Los chinos hacían seda y la usaban como papel.
- El cáñamo y la paja de arroz eran utilizados para fabricar residuos de seda.

Durante unos 500 años, el arte de la fabricación de papel estuvo limitado a China.

- Hace 500 años la fabricación de papel ya se conocía en toda China.
- X • Hace 500 años los chinos no sabían todavía fabricar papel.
- Durante 500 años solo los chinos fabricaron papel.

NOMBRE: Miguel Angel Burbano de la Torre GRADO: 6-14

4.5

TALLER #4 EL PAPEL

En el Antiguo Egipto se escribía sobre papiro (de donde proviene la palabra papel), el cual se obtenía a partir del tallo de una planta muy abundante en las riberas del río Nilo.

En Europa, durante la Edad Media, se utilizó el pergamino que consistía en pieles de cabra o de carnero curtidas, preparadas para recibir la tinta, que por desgracia era bastante costoso, lo que ocasionó que a partir del siglo VIII se popularizara la mala costumbre de borrar los textos de los pergaminos para reescribir sobre ellos (dando lugar a los palimpsestos) perdiéndose de esta manera una cantidad inestimable de obras.

Sin embargo, los chinos ya fabricaban papel a partir de los residuos de la seda, la paja de arroz y el cañamo, e incluso del algodón. Se considera tradicionalmente que el primer proceso de fabricación del papel fue desarrollado por el eunuco Cai Lun, consejero del emperador He de Han, en el S. II d. C.

Durante unos 500 años, el arte de la fabricación de papel estuvo limitado a China; en el año 610 se introdujo en Japón, y alrededor del 750 en Asia central. El conocimiento se transmitió a los árabes, quienes a su vez lo llevaron a las que hoy son España y Sicilia en el siglo X. La elaboración de papel se extendió a Francia que lo producía utilizando lino desde el siglo XII.

- 7/2
- V F En el Antiguo Egipto se escribía sobre pieles de animales. ✓
 - V B El pergamino se hacía con el tallo de una planta llamada papiro. ✓
 - V F Los chinos fabricaban papel a partir de los residuos de la seda. ✓
 - V X F Los árabes introdujeron el papel en Europa en el siglo X. X
 - V F En Japón no conocieron el papel hasta el siglo pasado. X
 - V F En el Egipto antiguo se escribía sobre papiros. ✓
 - V F La palabra papel proviene precisamente del término papiro. ✓

Completa las frases:

- ✓ El pergamino consistía en pieles de cabra o de carnero curtidas.
- ✓ En China se hacía papel con residuos de seda, paja de arroz y cañamo.

- En el año 610 se introdujo la fabricación del papel en Japón
- Antes de la llegada del papel en Europa se usaba el pergamino
- El inventor del papel pudo ser un consejero al servicio del emperador chino
- Hoy en día usamos el papel para escribir y hacer dibujos

El papiro se obtenía del tallo de una planta muy abundante en las riberas del Nilo.

- En la orilla del río Nilo crecía una planta que se llamaba papiro. ~~X~~
- El papiro se hacía con el tronco de unas plantas que crecían en la orilla del Nilo.
- El papiro tenía un tallo igual que una planta que crecía en el río Nilo.

El pergamino consistía en pieles de cabra o de camero curtidas.

- Las pieles de cabra o camero las usaban los peregrinos.
- El pergamino se hacía con los cuernos de las cabras y carneros.
- Con la piel de las cabras y corderos se hacían los pergaminos.

Los chinos fabricaban papel con los residuos de la seda, la paja de arroz y el cáñamo.

- Con paja de arroz y cáñamo los chinos aprendieron a hacer papel. ~~X~~
- Los chinos hacían seda y la usaban como papel.
- El cáñamo y la paja de arroz eran utilizados para fabricar residuos de seda.

Durante unos 500 años, el arte de la fabricación de papel estuvo limitado a China.

- Hace 500 años la fabricación de papel ya se conocía en toda China.
- Hace 500 años los chinos no sabían todavía fabricar papel.
- Durante 500 años solo los chinos fabricaron papel.



TALLER # 3

DESCUBRIENDO EL MENSAJE OCULTO

DOCENTES PRACTICANTES: Felipe Bucheli-Natalia Cabrera-Estefanía
Moncayo

DOCENTE TITULAR: Leonardo Collazos

ÁREA: Lengua Castellana y Literatura

GRADO: 6-14

LOGRO: Leo atentamente y respondo jugando al ahorcado de acuerdo a la lectura establecida; participo en equipo y aprendo de ella, comprendiendo las nuevas tecnologías en nuestro diario vivir.

ESTÁNDARES: Comprendo e interpreto diversos tipos de texto, para establecer sus relaciones internas y su clasificación en una tipología textual.

- Reconozco las características de los principales medios de comunicación masiva.
- Reconozco las características de los diversos tipos de texto que leo.

Contenido: La tecnología actual en nuestra sociedad, tomado de internet.




LECTURA

La tecnología actual en nuestra sociedad

Actualmente estamos viviendo una gran revolución de la información sin darnos cuenta y sin conocer totalmente la tecnología que nos rodea. Nuevos cambios hacen que tengamos que actualizarnos constantemente en conocimientos relacionados con las nuevas tecnologías. Las personas, tanto las que están estudiando como las que ya han finalizado su etapa de aprendizaje, tenemos la obligación de conocer cada vez más sobre el funcionamiento de las nuevas tecnologías. ¿Por qué?, realmente si queremos competir en un futuro en un mercado laboral como en el que nos encontramos hoy en día es fundamental estar actualizado. Tenemos, es más, necesitamos, desarrollar nuevas capacidades para poder "competir" en el mercado laboral, además de aprender a manejar diferentes equipos tecnológicos ya que estos forman parte de nuestra vida cotidiana.

Las nuevas tecnologías, relacionadas con nuestro entorno, están acelerando, mejorando y perfeccionando algunas actividades que realizamos en nuestro día a día. La comunicación en la actualidad es algo que ha avanzado mucho, una comunicación que es mucho más rápida que antes, un ejemplo de comunicación actual, en concreto a través de Internet, en el caso de transmitir mensajes, imágenes, vídeos y todo tipo de documentos desde diferentes partes del mundo durante las 24 horas del día es algo que ha desplazado un poco el envío de documentos por medio del servicio postal convencional. Los nuevos "aparatos" electrónicos, de los que estamos constantemente rodeados, nos permiten realizar tareas que se hacían de forma manual, eso sí, de una forma más ágil y eficaz.


La tecnología juega un papel muy importante en el mundo desde el momento en que se crea un "algo" innovador que todos queremos tener cuanto antes. Todos queremos estar a




la moda y presumir de tener lo último del mercado. Un ejemplo de esta competitividad por tener lo mejor del mercado son los teléfonos móviles, algo que no solo es en sí el propio teléfono, sino también todos los accesorios que mejoran, ya sea en rendimiento o en la estética, nuestro móvil. En este caso además de requerir una actualización de conocimiento para comprender todas y cada una de las funciones que nuestro nuevo teléfono contiene, es necesario tener un bolsillo bastante amplio para hacer frente a los gastos que tener una tecnología de estas características.

Algunos usuarios de Androide y otros sistemas operativos como Windows iPhone, BlackBerry o iPhone, han comenzado a recibir una notificación por parte de la compañía propietaria de la aplicación Whatsapp con un mensaje de alerta advirtiéndolo que su licencia gratuita ha expirado y que para seguir utilizándolo será necesario realizar un desembolso económico, no muy alto, pero ya empezamos con el problema de las licencias "supuestamente" gratuitas.

PREGUNTAS:

- 
1. Cuáles son las ventajas de la tecnología
 2. Crees que la tecnología ha perjudicado de alguna manera a la sociedad
Si / no / porque
 3. De qué clase de aparatos electrónicos estarías dispuesto a desahuciar en caso de una urgencia
 4. Qué clase de aparato tecnológico te gustaría q fuera inventado y q uso le darías
 5. Crees que la educación necesite de mas tecnología para la enseñanza
 6. Qué opinas sobre el uso de los celulares es adecuada o no y porque

- 
7. Para mandar un mensaje a otra persona, te gustaría por medio de una carta o vía internet, ¿por qué?
 8. Te gustaría que los medios de comunicación fueran como los de antes, si / no / porque
 9. Que aparatos tecnológicos tienes en tu hogar, como y para que los utilizas.
 10. Tu pagarías por la aplicación Whatsapp si esta fuera cobrada / porque.

Las palabras que tenían que adivinar estaban en la lectura y es la siguiente:

- La tecnología juega un papel muy importante en el mundo.
- Las nuevas tecnologías, relacionadas con nuestro entorno, están acelerando, mejorando y perfeccionando algunas actividades que realizamos en nuestro día a día.



EL JUEGO:

- Los grupos están conformados por las filas ya establecidas en el aula de clase (4 filas).
- Acabando de leer la lectura, los grupos responden las siguientes preguntas en orden.
- Si no responden bien, le seden el turno a la siguiente fila; si la fila responde bien tienen la posibilidad de dar una consonante o vocal para ir completando la palabra que está en el tablero, en forma de ahorcado.

- Como las preguntas son abiertas y se califica la opinión personal de la lectura, las preguntas se repiten a las otras filas.
- Al finalizar el grupo o fila que sepa la oración que está en el tablero, se lleva un punto más en la nota. Y los demás ya están ahorcados.

Actividades del docente

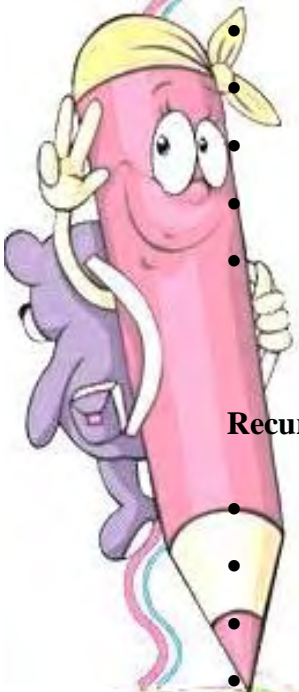
- Lectura en voz alta
- Explicación y orientación del juego.
- Responder dudas por parte de los estudiantes
- Exploración de las habilidades básicas de los estudiantes teniendo en cuenta su participación activa individual y en grupo.
- Correcciones a la actividad

Actividades del estudiante

- Lectura mental
- Lectura en voz alta
- Participación activa
- Orden en el momento de responder y escuchar a los otros grupos.
- Responder las preguntas de la actividad “EL AHORCADO”

Recursos

- Tablero
- Preguntas acerca de la lectura
- Lectura
- El juego “EL AHORCADO”
- Recurso humano



Evaluación

- Interés demostrado por el alumno en el aula de clases al realizar el juego.
- Comprensión lectora.
- Participación.
- Orden y aseo del curso después de la salida de clases.
- Participación con conocimientos previos.
- Opinión personal y en grupo.
- Trabajo en equipo.







TALLER #4

EL QUE MAS DESTRUYA GANA!!

DOCENTES PRACTICANTES: Felipe Bucheli-Natalia Cabrera-Estefanía
Moncayo

DOCENTE TITULAR: Leonardo Collazos

ÁREA: Lengua Castellana y Literatura

GRADO: 6-14

- **LOGRO:** leo y comprendo para luego dar paso al juego de bolos de acuerdo a la lectura realizada, para así conocer y prevenir esta nueva y grave enfermedad

ESTÁNDARES:

- Defino una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos
- Reconozco las características de los principales medios de comunicación masiva.
- Reconozco las características de los diversos tipos de texto que leo.



LA LECTURA

EL ÉBOLA

El Ébola es una enfermedad infecciosa viral aguda que produce fiebre hemorrágica en humanos y primates (monos, gorilas y chimpancé), causada por el virus del Ébola, que se describió por primera vez en el año 1976 por el Dr. David Finkes. Existe cinco serotipos del virus del Ébola: Ébola-Zaire, Ébola-Sudán, Ébola-Costa de Marfil y Ébola-Bundibugyo. El quinto serotipo, el Ébola- Reston, ha causado enfermedad en los primates, pero no en humanos. Es una infección que se caracteriza por una alta tasa de mortalidad, que oscila entre el 50% y el 95% de los afectados. Debido a su naturaleza letal, este virus es considerado como una arma biológica.

La prevalencia del Ébola es difícil de determinar, porque suele presentarse en forma de brotes o epidemia, sin embargo, en países como Estados Unidos la infección por este virus no es epidémica, aunque existen registros de varias personas que trabajan en contacto directo con primates y que han adquirido la infección por el tipo Ébola-Reston; afortunadamente, este tipo de virus no han demostrado efectos patogénicos en seres humanos. Otras personas en riesgo potencial son los trabajadores de laboratorio que trabajan con animales infectados o con cultivos del virus en tejidos.

Actualmente, se considera que las personas en riesgo de contraer fiebre hemorrágica por virus del Ébola son aquellas con antecedentes de viajes a África subsahariana, las personas que cuidan a los paciente infectados, así como los trabajadores que se encuentran en contacto con primates infectados de origen africano.

¿Cómo se transmite el virus del Ébola?

El virus del Ébola está considerado como sumamente infeccioso, debido a su alta tasa de mortalidad, la rapidez con la que provoca la muerte y las zonas remotas donde se producen las infecciones. Se transmite a los humanos a través del contacto con un animal huésped infectado vivo o muerto (monos, murciélagos, antílopes...) y se disemina de persona a persona por el contacto con la sangre, tejidos, secreciones y los fluidos corporales del sujeto infectado, y por el contacto con equipo médico contaminado, tales como agujas.

Las infecciones por virus del Ébola son agudas y no existe el estado de 'portador'. Debido a que el reservorio natural del virus desconocido, la manera en que el virus aparece por primera vez en un ser humano en el inicio de un brote no se ha determinado aun.

Las transmisiones se refieren a la propagación de una enfermedad dentro de un centro hospitalario, este tipo de transmisión ocurre con frecuencia durante los brotes de virus del Ébola. En la mayoría de los centros de salud de África los pacientes son atendidos sin mascarilla, batas o guantes. Además, cuando las agujas o jeringas que se utilizan pueden no ser del tipo desechable, si se contaminan con el virus y luego se vuelven a utilizar, muchas personas pueden ser infectadas.

De hecho, si se produce la muerte del afectado por el virus, el protocolo indica que no se le puede realizar la autopsia por el alto riesgo de contagio por los fluidos de la víctima, por lo que deberá ser incinerado.

Síntomas de la infección por el virus:

El periodo de incubación de esta enfermedad oscila entre dos y 21 días, después de los cuales ocurre el inicio de los síntomas del Ébola, aunque lo más habitual es que aparezcan entre el octavo y el décimo día:

- Fiebre alta y repentina.
- Dolor de cabeza.
- Molestias en las articulaciones y fuertes dolores musculares.
- Dolor de garganta y debilidad generalizada.
- Diarrea, vomito y dolor de estomago.
- Aparición de una erupción rojiza en la piel.
- Congestión conjuntival (ojos rojos).
- Alteración de la función renal y hepática.
- En algunos afectados pueden observarse hemorragias internas y externas.

La razón por la cual algunas personas son capaces de recuperarse de Ébola y otros no sigue siendo un misterio para los científicos. Sin embargo, se sabe que los pacientes que fallecen, por lo general no han desarrollado una respuesta inmunológica significativa para el virus en el momento de la muerte.



Tratamiento del Ébola:

En la actualidad no existe ningún medicamento dirigido a combatir el virus del Ébola, por lo tanto solo se puede realizar tratamiento sintomático o medidas de apoyo. Entre ellas tenemos: para la fiebre, administrar Acetaminofén, nunca tomar Aspirina (ácido acetilsalicílico) por el riesgo que existe de manifestaciones hemorrágicas; también se debe ingerir abundantes líquidos para evitar la deshidratación y guardar reposo en cama.

Si paciente tiene manifestaciones hemorrágicas requerirá la administración por vía endovenosa de líquidos, así como concentrado de plaquetas, factores de coagulación o de transfusiones de sangre si existen pérdidas importantes.

Igualmente, dentro del tratamiento del Ébola, es necesario llevar un control estricto de los signos vitales como la frecuencia cardiaca, el pulso y la presión arterial con el fin de poder determinar cualquier signo indicado de shock.

Preguntas para realizar el juego:

- ¿Crees que el virus del Ébola llegara a nuestro país?
- ¿Qué medidas de seguridad tomarías para q el virus no llegue a nuestro país?
- ¿Qué piensas que la medicina no haya creado una cura para este virus?
- Menciona algunos síntomas de las personas infectadas con el virus
- ¿Cuál de las cinco clases de Ébola está causando muertes en el mundo?
- ¿Qué piensas de la salud africana que está afectando a todo el mundo?
- ¿Qué crees que aría el país, con una persona que acaba de llegar y descubren que está infectada?
- ¿Cómo descubrieron el virus en los humanos?
- Di con tus propias palabras como crees que se trasmite el virus.
- ¿Cuál es el mejor tratamiento que deben seguir las personas infectadas?
- ¿En qué año y cuál es el nombre del doctor que descubrió el virus?
- ¿Crees que la lectura que hemos tomado hoy es importante para tu vida? Si – No - Porque.

- ¿En qué consiste el Ébola?
- ¿Crees que se le ha dado importancia a esta enfermedad? Si – No – Porque
- ¿Qué medidas ha tomado los aeropuertos colombianos con los extranjeros que han llegado a nuestro país?
- ¿Qué idea darías para prevenir este virus?



EL JUEGO:

- Se forma una pirámide de vasos, la cual será derribada con una pelota imitando al juego de bolos.
- Los grupos son conformados por filas (5).
- Se realizaba un juego de dos tiros por cada fila, la fila que voten más vasos, tendrán el privilegio de tener la lectura para seguir realizando el juego. Los demás deberán escuchar la lectura y tomar apuntes de lo más importante.
- se realizara un juego de cinco tiros por cada fila, donde la fila que más vasos derribe escogerá una pregunta, y si su respuesta es correcta su fila tendrá un punto.
- Finalmente la fila que más puntos tenga, será la ganadora, debido a que respondió correctamente muchas más veces.

Actividades del docente

- Explicación y orientación del juego.
- Responder dudas por parte de los estudiantes
- Exploración de las habilidades básicas de los estudiantes teniendo en cuenta su participación activa individual y en grupo.



Actividades del estudiante

- Lectura de la guía.
- Participación activa.
- Orden en el momento de responder y escuchar a los otros grupos.
- Responder las preguntas de la actividad **“EL QUE MAS DESTRUYA GANA!!”**

Recursos

- Tablero
- Preguntas acerca de la lectura
- Lectura
- El juego **“EL QUE MAS DESTRUYA GANA!!”**
- Vasos.
- Pelota.
- Recurso humano

Evaluación

- Interés demostrado por el alumno en el aula de clases al realizar el juego.
- Comprensión lectora.
- Participación.
- Orden y aseo del curso después de la salida de clases.
- Participación con conocimientos previos.
- Opinión personal y en grupo.
- Trabajo en equipo.







TALLER # 5

COMPRENDE MIENTRAS GUIRA LA RULETA

DOCENTES PRACTICANTES: Felipe Bucheli-Natalia Cabrera-Estefanía
Moncayo

DOCENTE TITULAR: Leonardo Collazos

ÁREA: Lengua Castellana y Literatura

GRADO: 6-14

- **LOGRO:** Leo y empiezo
- a jugar con la ruleta, para poder lograr mi comprensión de una lectura de la vida real, que con ayuda del juego, puedo responder según mi conocimiento.

ESTÁNDARES:

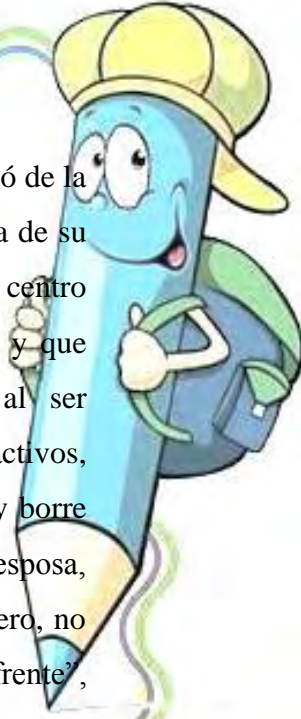
- Defino una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos.
- Reconozco las características de los diversos tipos de texto que leo.
- Identifico las principales características formales del texto: formato de presentación, títulos, graficación, capítulos, organización, etc.

LECTURA

Ariel Josué Martínez Rodríguez es acusado de ser jefe de una organización internacional dedicada al lavado de activos.


Ariel Martínez recobro la libertad en la noche de este miércoles, luego de que el departamento de justicia de Estados Unidos retirara la solicitud de



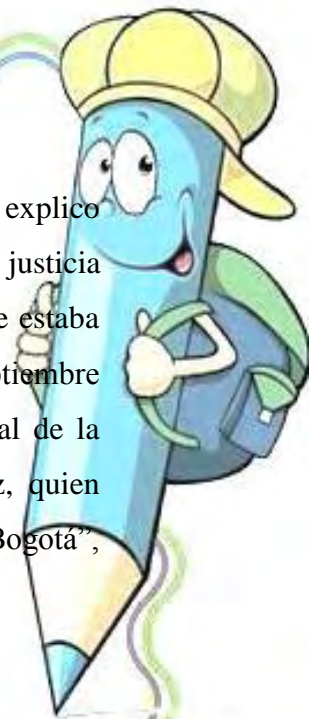
A cartoon pencil character with a blue body, a yellow cap, and a green backpack, holding a green pencil.

extradición en contra del carpintero de San Vicente del Caguán. Martínez salió de la cárcel la picota en Bogotá sobre las 8:45 de la noche y se retiró en compañía de su cuñada Johana Valencia, quien lo esperó durante varias horas frente al centro penitenciario. El hombre de 43 años que estuvo preso durante seis meses y que además estaba siendo requerido por las autoridades norteamericanas al ser considerado el jefe de una organización internacional dedicada al lavado de activos, manifestó que solo le pide a la justicia colombiana que limpie su nombre y borre todo delito que no pudo ser probado. “Quiero llegar a mi casa, abrazar a mi esposa, olvidar este mal momento y que la gente tenga claro que soy un simple obrero, no tengo nada que ver con el narcotráfico, me gano la vida con el sudor de mi frente”, dijo Ariel.

José Martínez les hizo un llamado a las autoridades judiciales del país para que revisen los casos de otras personas, según él, están detenidas injustamente sin derecho a probar su inocencia. “Gente que se reunió con quien no debía, otros que solo recibieron una llamada, por prestar un servicio de transporte, por todo, muchas personas que nos son escuchadas y llevan mucho más tiempo detenidas”, aseguró el carpintero. Ariel José Martínez manifestó que en los próximos días se reunirá con su abogado para determinar las acciones a tomar en adelante, pero que lo único que busca por ahora es una disculpa de quienes lo acusan de ser peligroso delincuente.

A cartoon pencil character with a pink body, a yellow headband, and a purple backpack, holding a purple pencil.

El carpintero de San Vicente del Caguán recobró su libertad luego de que el Departamento de Estado y Justicia de Estados Unidos reconociera a las autoridades colombianas que la detención de Martínez se trató de un error y que por ellos era retirado el pedido de extradición en su contra. Según se indicó, la comunicación se produjo a través de una llamada telefónica donde las autoridades estadounidenses reconocieron a la fiscalía colombiana que se equivocaron en este caso. Ante esto, el fiscal general, Eduardo Montealegre, ordenó la libertad inmediata del carpintero, quien según las investigaciones fue suplantado y acusado de ser el cerebro de una red internacional de lavado de activos.

A cartoon pencil character with a blue body, a yellow cap, and a green backpack, holding a pencil and looking towards the text.

Camilo Burbano, director nacional del Sistema Penal Acusatorio, explico que el pasado lunes 8 de septiembre la fiscalía le solicito al departamento de justicia de los Estados Unidos que corroborara si Ariel Martínez era la persona que estaba siendo buscada por las autoridades de el país. “El martes 9 de septiembre funcionarios del departamento de justicia le informo a la Fiscalía Nacional de la Nación que retiraran la solicitud de extradición de Ariel Josué Martínez, quien permanece privado de la libertad en la penitenciaría central de la Picota en Bogotá”, indico Burbano.

¿Defensa de Martínez estudia demanda contra EE.UU?

Cristian García Vargas, abogado de Ariel, señalo que estudian entablar una eventual demanda contra la justicia estadounidense, tras reconocer que fue requerido e extradición por ese país pese a ser inocente. “Nosotros lo veíamos a él casi que viajando a los Estados Unidos y viéndose sometido a un juicio; de ahí nosotros pensamos que en un futuro pudiera demandarse a los Estados Unidos por ese tema”, indico García Vargas. El abogado explico que el carpintero duro seis meses detenido, por un error judicial, al considerarse el principal jefe de una organización internacional dedicada al lavado de activos conformada por expertos del sector financiero y bursátil.

“esto es un milagro porque hasta donde yo tengo conocimiento es la primera vez que sabemos de una retracción por parte del gobierno de los Estados Unidos frente a un caso de extradición”, indico el jurista. Vargas agrego que “aunque la libertad de él era nuestra prioridad y que él se reuniera con su familia, lo de una posible demanda o reparación futura es un caso que tenemos que someter a estudio.




Preguntas:

1. ¿De que se trata la lectura y opinas acerca de ella?
2. ¿Qué piensas acerca de la justicia Colombiana?
3. ¿Qué opinas de las personas que están en la cárcel por un delito que no cometió?
4. ¿Crees que sea correcto que otra persona sea juzgada en otro país. Porque?
5. ¿Qué crees que debería hacer el carpintero en este momento, luego de a ver sido declarado inocente?
6. ¿Tú crees que influyo el nivel económico del carpintero para su defensa? SI – NO y Porque
7. ¿Qué arias si a una persona de tu familia se le cometiera esta injusticia?
8. ¿Si pudieras cambiar partes de esta historia, que cambiaria?
9. ¿Piensas que el nombre del carpintero será limpiado totalmente y que la sociedad no lo volverá a discriminar?
10. ¿Cómo crees que el gobierno colombiano y estadounidense podrá recompensar estos seis meses que estuvo sin libertad?
11. ¿Te parece justo que con una sola llamada estados unidos se disculpe por un error cometido a un ciudadano colombiano? SI – NO y Porque.
12. ¿Qué opinas de la influencia que tiene estados unidos sobre Colombia?
13. ¿Qué mensaje le darías al gobierno colombiano, frente a esta situación?
14. ¿Cómo se llama el abogado que defendió al carpintero?
15. ¿Cómo se llama el lugar donde se encontraba recluso el carpintero?
16. ¿Qué era lo que el anhelaba realizar al salir de la cárcel?

EL JUEGO:

- Antes de empezar el juego, cada estudiante deberá leer su lectura en vos baja.

- 
- Si la lectura no está totalmente comprendida, el docente deberá volverla a leer en voz alta.
 - Después de haber realizado la lectura se conformarán los grupos que serán por filas (5).
 - Se realizaba un juego de un tiro por cada fila; en el lugar donde le cayó la ruleta, hay dos preguntas de la cual escogerá una y la leerá en voz alta para su grupo y el resto de sus compañeros. Si sabe responde, si no sabe la respuesta, continúa girando la ruleta y el turno es para la otra fila.
 - Finalmente la fila que más puntos tenga, será la ganadora, debido a que respondió correctamente muchas más veces.

Actividades del docente

- Explicación y orientación del juego.
- Lectura en voz alta, si los estudiantes no comprendieron la lectura.
- Responder dudas por parte de los estudiantes.
- Exploración de las habilidades básicas de los estudiantes teniendo en cuenta su participación activa individual y en grupo.
- Poner orden al momento del juego.



Actividades del estudiante

- Lectura de la guía.
- Participación activa.
- Orden en el momento de responder y escuchar a los otros grupos.
- Responder las preguntas de la actividad **“COMPRENDE MIENTRAS GUIRA LA RULETA”**

Recursos

- Tablero

- Preguntas acerca de la lectura
- Lectura
- El juego “**COMPRENDE MIENTRAS GUIRA LA RULETA**”
- La ruleta.
- Recurso humano.

Evaluación

- Interés demostrado por el alumno en el aula de clases al realizar el juego.
- Comprensión lectora.
- Participación.
- Orden y aseo del curso después de la salida de clases.
- Participación con conocimientos previos.
- Opinión personal y en grupo.
- Trabajo en equipo.







TALLER # 6

Aprendo con James Rodríguez y el parques humano

DOCENTES PRACTICANTES: Felipe Bucheli-Natalia Cabrera-Estefanía Moncayo

DOCENTE TITULAR: Leonardo Collazos

ÁREA: Lengua Castellana y Literatura


GRADO: 6-14

- **LOGRO:** práctico la lectura teniendo en cuenta la vida de un famoso, y con su ayuda avanzar en el parques humano, hasta obtener la victoria con mi grupo.

LECTURA

Los 5 secretos de JAMES RODRIGUEZ

Infancia: James Rodríguez trae el futbol en los genes y en la sangre, pues su papa es Wilson James Rodríguez, quien fue futbolista profesional, integrante de los clubes independientes Medellín, Cúcuta deportivo y deportes Tolima. Jugo con el seleccionado Colombiano juvenil. Pero no es el único familiar futbolista de la nueva estrella merengue, también su tío Antonio Rodríguez jugo profesionalmente en Medellín. Aunque su padre fue futbolista, no fue gracias a el que James desarrollo sus habilidades en este deporte, pues cuando James tenía 3 años su padre lo abandono a él y a su madre. Sería su padrastro, Juan Carlos Restrepo, quien de acuerdo con reportes de la prensa local Colombiana, impulso la carrera de James.

A cartoon pencil character with a yellow cap, a blue body, and a green backpack, holding a blue pencil.

Niño maravilla: desde muy joven, el astro Colombiano ha destacado en los equipos en los que ha jugado. El colombiano inicio su carrera profesional a los 14 años, luego de que el club Colombiano de primera división Envigado FC lo contratara. El fichaje lo llevo a la selección Colombia sub 17 con la que jugo el mundial de Corea 2007, y también lo encamino a su próximo logro: el extranjero. El Banfield de Argentina se fijó en James y lo contrato cuando tenía 17 años, así se convirtió en el jugador extranjero más joven en debutar y marcar un gol en la primera división; además, logro el campeonato de la liga. Pero era solo el comienzo para el nacido en Cúcuta, pues en su carrera aún faltaba Europa. A los 18 años, el porto de Portugal lo ficho y permanecería ahí tres años, en los que ganaría una Europa League, tres ligas locales y tres súper copas. Ya con 20 años, el club Francés Mónaco se hizo de los servicios del colombiano, ganándose la titularidad y la oportunidad de debutar en la selección mayor de Colombia. Ahora a sus 23 años se anunció su traspaso al Real Madrid.

¿Cómo lo ve la FIFA?

James Rodríguez se convirtió en uno de los fichajes más importantes del 2014, y para la FIFA la figura de este colombiano también es destacable.

En su portal oficial, el organismo rector del futbol describe al delantero como una “absoluta a figura” y subraya sus habilidades como jugador.

El colombiano más caro

La carrera de James no solo se destaca en la cantidad de goles anotados, también en la cantidad de millones que cuesta su presencia en un club, lo que lo ha convertido en el jugador Colombiano más caro. James llego al Mónaco luego de que el equipo galo pagara 45 millones de euros, lo que lo convertía en el segundo colombiano más caro, por detrás de Falcao, sin embargo, el fichaje por parte del Real Madrid, anunciado por los periódicos lo coloca al frente de Falcao, pues su traspaso costo 80 millones de euros.

James y el amor en el futbol

James Rodríguez encontró a su pareja en el futbol ya que está casado con Daniela Ospina, la hermana del portero de la selección Colombia David Ospina. Los ahora esposos

se conocieron en 2008 cuando James tenía 17 años, pero fue en diciembre del 2010 que formalizaron su relación al casarse. El 29 de mayo del 2013, el futbolista informo que había nacido su hija a quien nombrarían Salome y en su honor se tatuarían su nombre.

Preguntas:

- ¿A qué edad James Rodríguez fue convocado a la selección Colombia?
- ¿En que se podría utilizar la plata invertida en el futbol?
- ¿estás de acuerdo en que se invierta tanta plata en el futbol?
- ¿Cuál es la idea principal de la lectura?
- Cual fue la persona que impulso o ayudo a James en su carrera profesional?
- ¿Cuál crees que será el futuro de James?
- ¿A qué edad jugo futbol profesional y en qué equipo?
- ¿te gusto la lectura? Si – no porque
- ¿Qué hicieron James y su esposa en honor a su hija?
- ¿influyo el abandono de su padre? Si – no porque
- ¿Cómo se llama la esposa y la hija de James?
- ¿Qué problemas tobo James en su infancia?

EL JUEGO:

- Se realizaran grupos de 5 estudiantes, los cuales se ubicaran en cada esquina del curso por grupos.
- Por cada grupo se realizara una parte de la lectura dándole paso a su propia opinión acerca de lo que están leyendo
- Con la lectura leída, comprendida y terminado el debate sobre su opinión personal se explicara en qué consiste el juego
- Se realizara una especie de parques en el piso, donde las fichas son los estudiantes. Cada uno lanzara un dado y según el número que salga recogerá una pregunta y si responde correctamente avanza si no se quedara en el mismo lugar

- Finalmente el grupo que llegue más lejos o llegue hasta el final gana

Actividades del docente

- Explicación y orientación del juego.
- Responder dudas por parte de los estudiantes.
- Exploración de las habilidades básicas de los estudiantes teniendo en cuenta su participación activa individual y en grupo.
- Poner orden al momento del juego.

Actividades del estudiante

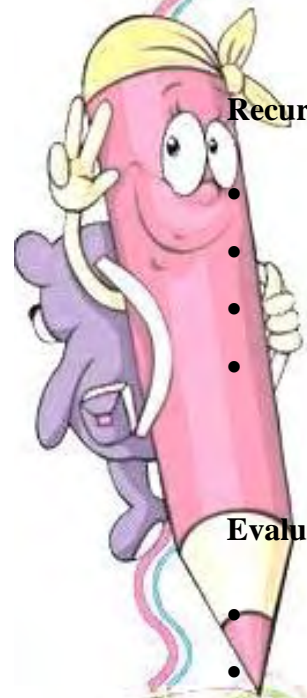
- Lectura de la guía.
- Debate sobre la lectura.
- Orden en el momento de responder y escuchar a los otros grupos.
- Responder las preguntas del juego.

Recursos

- Preguntas acerca de la lectura
- Lectura
- El juego (dado, preguntas en forma de ficha)
- Recurso humano.

Evaluación

- Interés demostrado por el alumno en el aula de clases al realizar el juego.
- Comprensión lectora.
- Participación.



- Orden y aseo del curso después de la salida de clases.
- Opinión personal y en grupo.
- Trabajo en equipo.



