



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADEMICA DOCENTE

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR
LA COMPRENSIÓN DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 41511 “LIBERTADORES DE
AMÉRICA”, DE SAN JUAN DE CHORUNGA, DEL DISTRITO
RÍO GRANDE, PROVINCIA CONDESUYOS, REGIÓN
AREQUIPA**

TRABAJO DE INVESTIGACION

**PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**

AUTORA

Prof: ZARAPA SERRANO, KATTY DANNISA

ASESOR:

Dr. ALFREDO PUICAN CARREÑO

**AREQUIPA – PERÚ
2018**

Programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la Institución Educativa N° 41511 “Libertadores de América”, de San Juan de Chorunga, del distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

PRESENTADA POR:

Zarapa Serrano, Katty Dannisa
AUTORA

Dr. Alfredo Puican Carreño
ASESOR

APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO

SECRETARIO DEL JURADO

VOCAL DEL JURADO

AREQUIPA – 2018

DEDICATORIA

A Dios por darme su bendición, a mi familia por su apoyo incondicional, a mi hijo Jabel por el tiempo que le he quitado y a mi bebé que está en mi vientre. Todos ustedes son fuente de inspiración, de amor y de lucha constante.

Katty

INDICE

DEDICATORIA

	Pág.
RESUMEN	06
ABSTRACT	07
INTRODUCCIÓN	08
 CAPITULO I	 10
1.1. Planteamiento del trabajo de investigación.....	11
1.2. Formulación del problema.....	12
1.3. Objetivos.....	12
1.3.1. Objetivo general.....	12
1.3.2. Objetivos específicos.....	13
1.4. Campo de acción.....	13
1.5. Hipótesis.....	13
 CAPITULO II: MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO	 14
2.1. Antecedente teóricos.....	14
2.2. Base teórica.....	15
2.2.1. La psicología del juego de Daniil B. Elkonin.....	15
La palabra “juego”. El juego y las formas iniciales de arte.....	16
Origen histórico del juego protagonizado.....	17
Origen histórico de la forma desplegada de actividad lúdica.....	17
Teorías del juego.....	20
Teorías generales del juego: K.Groos y F. Buytendijk.....	20
2.2.2. Estrategias de lectura de Isabel Solé.....	22
El reto de la lectura.....	22
¿Qué es leer?.....	23
El proceso de lectura. Una perspectiva interactiva.....	23

Predecir, verificar, construir una interpretación.....	23
La lectura en la escuela.....	23
La lectura, un medio para la realización de aprendizajes.....	24
Leer, comprender y aprender.....	24
Lectura y comprensión.....	25
Comprensión lectora y aprendizaje significativo.....	26
La enseñanza de estrategias de comprensión lectora.....	27
Para comprender... Antes de la lectura.....	27
Construyendo la comprensión... Durante la lectura.....	28
Después de la lectura: seguir comprendiendo y aprendiendo.....	29
2.3. Base metodológica.....	30
CAPITULO III: Resultados del trabajo de investigación	34
3.1. Análisis de resultados.....	34
Indicador 1: Actividades lúdicas.....	49
Indicador 2: Niveles de comprensión de textos.....	56
3.2. Propuesta.....	56
1. Objetivo de la propuesta.....	56
2. Fundamentación.....	57
3. Estrategias del programa	57
4. Metodología.....	58
5. Funcionamiento.....	59
6. Evaluación.....	76
CONCLUSIONES	77
SUGERENCIAS	78
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS	82

RESUMEN

La presente investigación se ejecutó en la Institución Educativa N° 41511 “Libertadores De América”, en donde radica el **problema** de falta de comprensión de lectura en los estudiantes.

Por esta razón éste trabajo investigativo tiene como **objetivo general** elaborar y proponer programas de actividades lúdicas para mejorarla comprensión la comprensión lectora, dicha investigación se ha basado principalmente de dos teorías científicas, las cuales están planteadas en la **hipótesis**, la misma que está formulada de la siguiente manera: Si se diseña y propone un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura, basado en la teoría de la psicología del juego de Daniil B. Elkonin y la teoría de la estrategia de lectura de Isabel Solé, es posible mejorar la deficiente comprensión de lectura en la I.E. N° 41511 “Libertadores de América”.

El autor considera que ésta propuesta es útil y necesaria para aplicarse en las sesiones de aprendizaje de comprensión de lectura en las instituciones educativas públicas y privadas, pues tiende a elevar el nivel de comprensión de textos. Ya que los juegos como actividad motivadora para la comprensión de lectura tienen en su aplicación la novedad de la alegría y la participación activa en el desarrollo de los juegos, por lo tanto aprenden jugando.

Al final de la investigación se llega a la conclusión de que la comprensión lectora que se evidencia en la Institución educativa es de un nivel bajo, a causa de que las actividades en aula son aburridas. Por eso se ha diseñado un programa tomando en cuenta diferentes actividades lúdicas que nos permitirán que los estudiantes tengan un mejor aprendizaje por medio de dichas actividades.

ABSTRACT

The present investigation was carried out in the Educational Institution N ° 41511 "Libertadores De América", where lies the problem of lack of reading comprehension in the students.

For this reason this research work has as a general objective to develop and propose recreational activities programs to improve comprehension of reading comprehension, this research has been based mainly on two scientific theories, which are raised in the hypothesis, which is formulated from the The following way: If a program of recreational activities is designed and proposed to improve reading comprehension, based on the theory of the psychology of the game by Daniil B. Elkonin and Isabel Solé's theory of reading strategy, it is possible to improve the poor reading comprehension in IE No. 41511 "Libertadores de América".

The author considers that this proposal is useful and necessary to be applied in reading comprehension learning sessions in public and private educational institutions, since it tends to raise the level of comprehension of texts. Since games as a motivating activity for reading comprehension have in their application the novelty of joy and active participation in the development of games, therefore they learn by playing.

At the end of the research it is concluded that the reading comprehension that is evident in the educational institution is of a low level, because the classroom activities are boring. That is why a program has been designed taking into account different recreational activities that will allow students to have a better learning through these activities.

INTRODUCCION

El juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización de los estudiantes; además constituye una valiosa estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje, además de ser muy divertido.

En el proceso de enseñanza - aprendizaje, el juego constituye una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento. Cabe señalar que el juego motiva a los estudiantes, ya que estimula su interés y la necesidad de aprender a leer y comprender a través de actividades placenteras como los juegos.

El objeto de estudio de esta investigación es el proceso de enseñanza aprendizaje y el campo de acción es el programa de actividades lúdicas.

El objetivo general de la presente investigación es: Diseñar y proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E: N° 41511 “Libertadores de América”, de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa; el que está basado en teorías científicas de Isabel Solé y Daniil B. Elkonin.

Esta investigación cuenta con tres capítulos, los cuales están distribuidos de la siguiente manera:

El Capítulo I, se refiere al planteamiento del problema, la formulación del problema, el objetivo general y los objetivos específicos, el campo de acción y la hipótesis.

El Capítulo II, hace mención al marco teórico y metodológico, en el cual se mencionan los antecedentes teóricos, la base teórica, que tiene relación directa con los objetivos y la hipótesis de la investigación. Para lo que se ha revisado diversas fuentes bibliográficas, dentro de lo más resaltante tenemos la teoría de Daniil B. Elkonin con la psicología del juego y la teoría de Isabel Solé con las estrategias de lectura. Finalmente se describe la base metodológica del proceso de investigación.

En el III Capítulo, se hizo un análisis de los resultados obtenidos a través de una encuesta, para lo que se utilizó como instrumento un cuestionario. Los resultados se muestran a través de tablas de frecuencia, gráficos y la interpretación. Además se presenta la propuesta denominada “programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura” que consta de cinco estrategias creativas y detalladas, con el objeto de hacer fácil su aplicación en el aula.

El autor considera que ésta propuesta es útil y necesaria para aplicarse en las sesiones de aprendizaje de comprensión de lectura en las instituciones educativas públicas y privadas, pues tiende a elevar el nivel de comprensión de textos. Ya que los juegos como actividad motivadora para la comprensión de lectura tienen en su aplicación la novedad de la alegría y la participación activa en el desarrollo de los juegos, por lo tanto aprenden jugando.

Finalmente se realiza las conclusiones, las mismas que tienen relación directa con los objetivos y la hipótesis; y las sugerencias.

CAPITULO I

CAPITULO I

1.1. PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION.

El proceso educativo ha ido cambiando día a día, de tal manera que se ha mecanizado el aprendizaje, olvidando que los niños y niñas desde que nacen juegan para estimular su creatividad y explorar el mundo que nos rodea, esta función aparece en forma espontánea y ocupa en los niños un lugar privilegiado.

El juego es una función esencial en la vida de los estudiantes, porque es una actividad que lo ayuda en su desarrollo motriz, físico, emocional, social, mental y creativo del niño contribuyendo a su formación integral.

Uno de los problemas más comunes que se ha percibido en la Institución Educativa “Libertadores de América”, es el escaso desarrollo de actividades lúdicas en las diversas sesiones de aprendizaje del nivel primario, provocando el aburrimiento, cansancio y fatiga en los estudiantes, teniendo como mayor consecuencia la dificultad de captar y participar durante las actividades del aula.

Por esta razón, se plantea realizar un programa de actividades lúdicas, que permitan desarrollar la comprensión lectora, en ambientes agradables y motivadores; ya que las instituciones educativas son lugares apropiados, en donde los educandos socializan e interactúan; además de poseer mayores y mejores condiciones para jugar y crear, siendo el docente el guía y orientador, logrando juntos un aprendizaje significativo.

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

Se observa en la I.E. N° 41511 "Libertadores de América" de la localidad de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa, escaso desarrollo de actividades lúdicas en las diferentes sesiones de aprendizaje del nivel primario, provocando el aburrimiento, la monotonía, cansancio, fatiga, lo cual repercute en la deficiente comprensión de lectura.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar y proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. N° 41511 "Libertadores de América", de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diagnosticar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. N° 41511 "Libertadores de América".
- Diseñar un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. 41511 "Libertadores de América" de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.
- Proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. 41511 "Libertadores de América" de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

1.4. CAMPO DE ACCION

Programa de actividades lúdicas.

1.5. HIPOTESIS

Si se diseña y propone un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura, basado en la teoría de la psicología del juego de Daniil B. Elkonin y la teoría de la estrategia de lectura de Isabel Solé, es posible mejorar la deficiente comprensión de lectura en la I.E. N° 41511 “Libertadores de América” de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

CAPITULO II

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO Y METODOLOGICO.

2.1. ANTECEDENTES TEORICOS.

Los antecedentes tomados han sido seleccionados de acuerdo a la relación directa con el presente trabajo de investigación, los mismos que han servido de orientación arribando a sus importantes conclusiones.

Regis Posada Gonzáles en su tesis “La lúdica como estrategia didáctica”, para optar el título de Magister en Educación con énfasis en ciencias de la salud, en la Universidad Nacional de Colombia, 2014; afirma que la lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia.

Teresita del Jesús Reyes León en su tesis “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria”, para obtener el grado de doctor en Innovación curricular práctica socioeducativa, en la Universidad Nacional Abierta Universidad de Córdoba, 2015, concluye que las actividades lúdicas son tomadas en consideración para el aprendizaje de la lectura, respondiendo a una tendencia humanista e integral en la que el individuo es constructor de su propio conocimiento y protagonista de su aprendizaje. Ello implica el desarrollo del potencial del ser humano, pues no hay aprendizaje significativo sin la participación analítica y crítica del sujeto que aprende.

Gonzales Trujillo, Carmen, en su tesis: “Comprensión lectora en niños: morfosintaxis y prosodia en acción”, para obtener el título de Doctor, en la Universidad de Granada en la Facultad de Psicología, en el 2005, llega a la conclusión que el entrenamiento continuo de prosodia manifiesta una eficacia en la mejora de la comprensión de la lectura, al mismo tiempo desarrolla habilidades de descodificación de palabras en la lectura.

Gonzales Flores, Mario Wilfredo en su tesis “Teorías Implícitas de Docentes del Área de Comunicación acerca de la Comprensión Lectora”, para optar el grado de Magister en Educación, con Mención en Currículo, en la Pontificia Universidad Católica del Perú, en Lima 2012. La presente investigación expone los fundamentos teóricos sobre la comprensión de lectura, además de las teorías implícitas. Nos indica que las teorías tácitas o implícitas de los docentes han alcanzado un importante nivel significativo, ya que su explicación a hado a entender y conocer sobre la lógica con la que los profesores planifican, coordinan, dirigen, organizan la enseñanza. Las teorías sobre la comprensión de lectura, muestran un proceso más complejo de desarrollo e integración del estudiante.

2.2. BASE TEORICA.

2.2.1. LA PSICOLOGÍA DEL JUEGO DE DANIIL B. ELKONIN

El término “juego” se refiere a las manipulaciones de un objeto cualquiera por un bebé, hasta los juegos adultos como el ajedrez o el

fútbol. En ambos se percibe diversas categorías como el juego imaginativo, el juego social, el juego turbulento y desordenado, el juego simbólico, el juego cooperativo, el juego de ficción, el juego socio-dramático, el juego creativo, entre otros.

La palabra “juego”. El juego y las formas iniciales de arte

(Elkobin, 1980, pág. 13), dice que la palabra “juego” se emplea con el significado de entretenimiento o diversión y “jugar” significa divertirse, pero se emplea con muchos otros sentidos.

Origen histórico del juego protagonizado

La historia del juego infantil y del juguete, debe servir de base para construir diversas teorías.

(Elkobin, 1980), cita a E.A. Arkin, quien al comparar los juguetes modernos con los juguetes encontrados en las excavaciones arqueológicas, manifiesta que “las colecciones reunidas por los arqueólogos y conservadas en los museos no hay ni un juguete que no tenga su doble en una habitación contemporánea para niños” (pág. 23).

Arkin, no escribe de todos los juguetes, sino de los que denomina primarios, entre los que incluye:

1. Los juguetes sónicos: carracas, chicharras, campanillas o cascabeles, sonajeros, etc.;
2. Juguetes dinámicos: la peonza, la pelota, la cometa.
3. Armas: el arco, las flechas, los bumerangs, entre otros.
4. Juguetes figurativos: figuras de animales y muñecos;

5. La cuerda, con la que se hacen diversas figuras, a veces de lo más sofisticadas.

Origen histórico de la forma desplegada de actividad lúdica

Para (Elkobin, 1980), la aparición del juego protagonizado en la historia es uno de los problemas más difíciles de investigar. Los datos del desarrollo del niño y de sus juegos o en las fases tempranas del desarrollo de la sociedad son pobrísimos. (p. 25).

Los pocos datos con los que se dispone, ha permitido elaborar una hipótesis a grandes rasgos del nacimiento del juego protagonizado.

En las descripciones etnográficas y geográficas más tempranas de los exploradores rusos, se indica que se enseña a los hijos pequeños a cumplir con obligaciones laborales y se les incluye en el trabajo productivo de los adultos.

Miklujo - Makláí, es citado por (Elkobin, 1980), en donde manifiesta que “Los niños juegan poco; y su juego consiste en arrojar palos como si fueran lanzas; en tirar con su arco y, tan pronto como logran algo, lo aplican a la vida práctica, He visto niños que se pasan las horas muertas junto al mar, procurando dar con una flecha en un pez. (p. 28).

A todo ello se concluye que los niños a temprana edad eran educados, con la finalidad de introducir las costumbres y las obligaciones del día a día, familiarizándose de esta manera con las actividades de los adultos.

Teoría del juego

Teorías generales del juego: K. Groos y F. Buytendijk

Esta teoría es bastante conocida, por su gran difusión a fines del siglo XIX. (Elkobin, 1980), cita a (Colozza, 1909), el que manifiesta que cuando el niño empieza a trabajar, su existencia es sostenida de manera considerable por sus padres. Sin embargo le queda siempre un exceso de energía que el niño gasta en jugar. (p. 43).

(Elkobin, 1980, pág. 43), menciona las ideas fundamentales de Gross, como:

1. Todo ser superior tiene en su vida infancia, o sea, un período de desarrollo y crecimiento durante el que no puede sustentarse por su cuenta; le concede esa posibilidad la solicitud de sus padres, basada a su vez en predisposiciones congénitas.
2. El género de adquisición de adaptaciones se pone en juego mediante el afán, también innato del hombre, de imitar, afán íntimamente relacionado con las costumbres y aptitudes de la vieja generación.

Groos plantea el problema del juego y con su teoría del preejercicio, lo elevó a la categoría de actividades que son las más esenciales de todo el desarrollo de la infancia. Propiamente dicho, K. Groos no creó la teoría del juego como actividad típica del período de la niñez; se limitó a decir que esta actividad tiene determinada e importante función biológica.

El juego es preejercicio de las funciones necesarias para la vida dentro de la sociedad, ya que contribuye al desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea mayor de edad.

(Elkobin, 1980, pág. 46), dice que Groos da simple constancia de que el juego presenta carácter de preejercicio y en ello se ve su sentido biológico.

K. Groos adivinó en su teoría del juego (no es que comprendiera, sino que adivinó precisamente) que el juego tiene suma importancia para el desarrollo. Como ya hemos dicho, esa conjetura de Groos debe conservarse en toda teoría nueva del juego.

(Elkobin, 1980, pág. 47), cita a W. Stern (1922), quien define: el juego es la autoformación instintiva de las aptitudes en desarrollo, el ejercicio previo e inconsciente de las funciones serias de mañana. En los pataleos, forcejeos y balbuceos del niño de pecho, se manifiestan ya el juego, en los juegos turbulentos del niño y en el juego de la niña con muñecas, se manifiestan ya los instintos de lucha y cuidado cuya aplicación necesitarán sólo decenios después.

(Elkobin, 1980, pág. 48), dice que F. Buytendijk, hizo una nueva y original tentativa de crear una teoría general del juego. Buytendijk construye su teoría del juego partiendo de principios opuestos a las tesis de K. Groos. Si para Groos el juego explica la importancia de la niñez, para Buytendijk, por el contrario, la infancia explica el juego: el ser viviente juega porque aún es joven.

Buytendijk considera que la base del juego está constituida por impulsos más generales que los instintos sueltos. Señala tres impulsos de partida que conducen al juego:

1. El impulso de libertad, en el que se expresa la aspiración del ser viviente a retirar los obstáculos procedentes del medio y coartadores de la libertad. El juego satisface este anhelo de autonomía individual que a juicio de Buytendijk, siente ya el recién nacido.
2. El deseo de fusión, de comunidad con lo circundante, que con la anterior tendencia, juntas, expresan la ambivalencia del juego;
3. Por último, la tendencia a la reiteración, que Buytendijk examina en relación con el movimiento de la atención, la solución, tan esencial para el juego.

La teoría del juego fundada por Buytendijk lleva implícitas contradicciones. Su planteamiento de que se juega solo con objetos, debe comprenderse en el sentido de que el juego es comportamiento y, por tanto, una actitud determinada ante el medio y las condiciones objetivas de existencia. El juego no es un ejercicio; es desarrollo. El juego, es el objeto de estudio de diversas ciencias, como la biología, la psicología, la pedagogía, entre otros.

Para Buytendijk la infancia explica el juego: "el mismo niño juega porque es niño". Condiciones para posibilitar el juego en la infancia:

1. Ambigüedad de los movimientos, cuando los niños juegan no se observa una finalidad clara en sus movimientos.

2. El carácter impulsivo de los movimientos; el niño nunca para quieto.
3. La actitud emotiva ante la realidad: facilidad para distraerse y dejarse llevar por estímulos externos.
4. Timidez y presteza a avergonzarse

2.2.2. ESTRATEGIAS DE LECTURA DE ISABEL SOLÉ

Las estrategias de lectura con indispensables para alcanzar diferentes niveles de aprendizaje basados en el proceso lector. Isabel Solé manifiesta en sus conferencias que formar lectores en el siglo XXI exige tres aspectos importantes, como es el de formar personas que puedan leer, que puedan disfrutar lo que leen y que lo leído lo utilicen para aprender y pensar.

(Solé, 1992, p.12) menciona que los buenos lectores no son sólo los que comprenden más y mejor los textos que leen, sino los que sienten placer y gusto por la lectura.

El reto de la lectura

Cada día que pasa es un reto: la lectura, para la mayoría de las personas, ya que no es un hábito en nuestra sociedad; sin embargo se sabe que leer es importante en un mundo globalizado, por lo que debe existir un objetivo que guie la lectura, dicho de otra manera siempre se lee por alguna razón.

¿Qué es leer?

(Solé, 1992, p.18), asume que leer es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión interviene tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos.

Es por ello que cuando se habla de leer no debemos referirnos únicamente a decodificar las palabras, los signos, los grafemas, sino más bien leer implica comprender el texto que se ha leído, más aun cuando se disfruta el texto leído.

El proceso de lectura. Una perspectiva interactiva

El modelo interactivo supone una síntesis y una integración de diferentes enfoques que hacen posible explicar el proceso de la lectura, por esta razón (Solé, 1992), dice que “el proceso de lectura es un proceso secuencial y jerárquico, a partir de hipótesis y anticipaciones previas, denominándolo el modelo descendente, también menciona el modelo ascendente que conduce a la comprensión del texto, pues se considera que el lector descodifica el texto en su totalidad” (p.19).

El modelo interactivo se da cuando el lector se sitúa ante el texto, los elementos que lo componen generan en él expectativas de distintos niveles de tal manera que la información que se procesa en cada uno de los lectores funciona como una puerta al siguiente nivel, es así la forma como se propaga la información hacia niveles más elevados, en donde el lector llega a utilizar su conocimiento previo y el conocimiento del texto, para construir una interpretación, por lo tanto un aprendizaje

significativo. Es por este motivo que los estudiantes deben aprender a procesar información para posteriormente interpretarla.

Predecir, verificar, construir una interpretación

Predecir consiste en decir pistas para que vayamos formulando hipótesis, para ello necesitamos leer y releer lo suficiente con el objeto de realizar predicciones, basándose en la información del texto.

(Solé, 1992, p.20), considera que la lectura es un proceso constante de elaboración y verificación de predicciones que conducen a la construcción de una interpretación.

El autor considera que para predecir se deben dar diferentes respuestas a consecuencia de diversas preguntas abiertas, con el objeto de formular hipótesis, para lo que es primordial leer y releer lo suficiente con la finalidad de establecer predicciones, basándose en la información del texto que se lee.

Si los estudiantes son capaces de aportar con ideas, predicciones e interpretaciones, entonces se puede afirmar que han comprendido el texto leído, por lo tanto se ha fomentado oportunamente el pensamiento creativo.

La lectura en la escuela

En la actualidad, es un reto para los docentes de una institución educativa, conseguir que los estudiantes aprendan a leer correctamente. Según (Solé, 1992) dice que “es lógico que la lectura sea un reto en la escuela, puesto que la adquisición de la lectura es

imprescindible para moverse con autonomía en las sociedades letradas y provoca una situación de desventaja profunda en las personas que no lograron ese aprendizaje”. (p.27)

El autor indica que en nuestra sociedad muchas personas a pesar de haber aprendido a leer y escribir, no son capaces de utilizar de manera autónoma la lectura y la escritura, si no hay una expectativa que lo amerite, como el hecho de leer sólo porque tiene un trabajo y debe obtener buen puntaje, pero de su propia iniciativa no es capaz de leer, es decir no hay autonomía en la lectura, no existe el placer por la lectura, hecho que preocupa en la sociedad de la información.

La lectura, un medio para la realización de aprendizajes

(Solé, 1992), afirma que “la lectura parece seguir dos caminos dentro de la escuela; uno pretende que los niños y los jóvenes se familiaricen y adquieran el hábito de la lectura; mientras que el otro pretende que los alumnos deben servirse de ella para acceder a nuevos contenidos de aprendizaje en las diversas áreas que conforman el currículum escolar”. (p.31).

La lectura es uno de los medios con mayor prioridad, para la adquisición de nuevos aprendizajes, es por tal motivo que se anhela que los estudiantes logren tener mayor autonomía por la lectura, es decir que les guste leer

Leer, comprender y aprender

Siempre que tenemos una motivación o interés, además de los conocimientos previos; somos capaces de ser autónomos por la lectura.

Se puede afirmar además que la comprensión del texto depende mucho de los conocimientos previos que tiene el individuo.

Lectura y comprensión

La lectura debe ser motivadora para los estudiantes, (Solé, 1992, p.36) entiende que la lectura será motivadora para alguien, si el contenido conecta con los intereses de la persona que tiene que leer y desde luego, si la tarea en si responde a un objetivo.

Lo que se pone en relevancia es que leer es comprender, y comprender es un proceso de construcción de conocimientos, los mismos que al ser interpretados son significativos.

Comprensión lectora y aprendizaje significativo

El autor considera que la comprensión lectora es un proceso, en el que los lectores elaboran su propio significado, es decir lo que se lee lo decodifica, para posteriormente parafrasearlo.

(Solé, 1992), “reinterpreta el concepto de aprendizaje significativo acuñado por (Ausubel, 1963), donde dice que aprender algo equivale a formarse una representación, un modelo propio, de aquello que se presenta como objeto de aprendizaje”. (p.38).

Cuando una persona lee y va comprendiendo lo que lee, entonces se forma estructuras mentales a causa de la relación entre los conocimientos previos con la nueva información, estableciendo nuevos modelos mentales propios del individuo, obteniendo así un aprendizaje significativo.

(Solé, 1992) dice que “leer implica comprender, considera hacer necesario dos precisiones: cuando un lector comprende lo que lee quiere decir que está aprendiendo, en segundo lugar en una gran variedad de contextos se lee con la finalidad de aprender”. (p.39)

Ambas consideraciones deben ser tomadas en cuenta en el campo educativo, ya que la primera nos ayuda a ver la potencialidad en la formación integral de los estudiantes, la segunda alerta sobre la necesidad de enseñar la lectura como instrumento de aprendizaje.

La enseñanza de estrategias de comprensión lectora

(Solé, 1992), menciona tres ideas: la primera considera la situación educativa como un proceso en construcción conjunta a través del cual el maestro y sus alumnos comparten progresivamente universos significativos, la segunda consiste que en ese proceso el profesor ejerce una función de guía, denominada participación guiada, la tercera hace mención a que la buena enseñanza es la que asegura una buena interiorización y la autonomía de parte del lector. (p.64).

Propone una enseñanza en progresión, para contribuir a la comprensión lectora:

- La fase de modelado, el profesor sirve de modelo a sus alumnos mediante su propia lectura.
- Fase de participación del alumno, el alumno participa en el uso de estrategias que facilitan la comprensión de textos.
- Fase de lectura silenciosa, trata de que los alumnos realicen por si solos las actividades de las fases precedentes, con ayuda del profesor.

Todas estas fases o modelos de enseñanza, se caracteriza por la instrucción de la comprensión lectora, la misma que requiere progresivamente menor control por parte del maestro y mayor control por parte del alumno.

El método de la instrucción directa, reposa en un paradigma educativo que recibe el nombre de proceso/producto, en donde se establece la relación entre el proceso de la enseñanza de lo que hace el profesor y su producto entendido como los resultados que consiguen los alumnos.

Para comprender... Antes de la lectura

Qué se puede hacer previamente a la lectura, para ayudar a los estudiantes en su comprensión: motivar para la lectura, actualizar sus conocimientos previos, establecer predicciones y generar preguntas sobre el texto.

Los niños y niñas deben encontrar interesante el texto que va a leer, es decir debe estar motivado antes de leer, por lo que se debe ofrecer a los estudiantes retos que pueda afrontar:

- Leer para obtener una información precisa, consiste en localizar algún dato que nos interesa.
- Leer para seguir instrucciones, constituyen un medio adecuado para fomentar la comprensión y el control de la propia comprensión. Como leer recetas, juegos, entre otros.
- Leer para obtener una información de carácter general, este tipo de lectura es muy útil y productivo, se utiliza cuando consultamos información con propósitos concretos.

- Leer para aprender, consiste en ampliar los conocimientos que disponemos a partir de una lectura determinada, se elabora resúmenes y esquemas.
- Leer para dar cuenta lo que se ha comprendido, consiste en que los alumnos puedan parafrasear lo que han comprendido

Construyendo la comprensión... Durante la lectura

(Solé, 1992), indica que “el proceso de lectura debe asegurar que el lector comprenda los diversos textos que se propone leer” (p.102). Para ello se debe identificar la idea principal, escribir resúmenes, hacer esquemas, sin perder de vista el objetivo.

Esta es una actividad metacognitiva de evaluación de la propia comprensión, ya que a medida que leemos, predecimos, nos planteamos preguntas, recapitulamos, la resumimos, la esquematizamos, nos imaginamos; es decir se manifiesta mediante un proceso permanente. Cuando éste proceso no se da en el lector, entonces es inútil decir que hay comprensión.

Para que haya una comprensión eficaz, se debe tomar en cuenta las siguientes estrategias, las mismas que van orientadas por el docente. Primero se debe hacer un resumen, después aclarar dudas, luego formular preguntas y por último establecer sus predicciones sobre lo que falta leer.

Después de la lectura: seguir comprendiendo y aprendiendo

Se considera tres actividades importantes después de la lectura, una de ellas es identificar y extraer la idea principal del texto, hacer un resumen,

es decir decir lo que se ha entendido con sus propias palabras y por último formular y responder preguntas en distintos niveles como literal que sale del texto, inferencial que permite deducir y crítico que consiste en dar una opinión crítico – reflexiva.

Según (Solé, 1992), dice que “cualquiera de las estrategias se construye durante la lectura” (p. 142). Las estrategias que menciona son de mucha utilidad para continuar comprendiendo y aprendiendo, de esta manera se forma nuevos esquemas mentales en cada uno de los lectores activos.

2.3. BASE METODOLOGICA.

Los últimos años la educación ha ido cambiando, sin embargo las autoridades de nuestro país, al igual que los maestros se han olvidado de estimular a los estudiantes mediante el juego y la creatividad, con la finalidad de que puedan explorar el mundo.

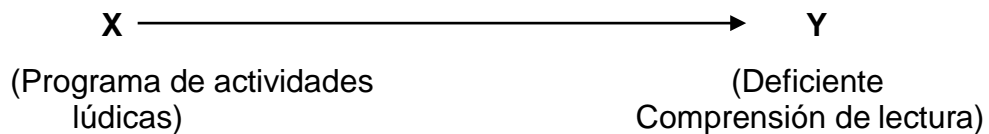
Se ha percibido en las instituciones educativas que hay un escaso desarrollo de actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje planificadas por los maestros y verificadas por los especialistas, lo que trae como consecuencia la dificultad de comprender lo que se lee.

Es por tal motivo que el presente trabajo, tiene el propósito de contribuir a la mejora de la comprensión de la lectura, a través de diferentes actividades lúdicas.

El **tipo de investigación** del presente trabajo, es de tipo **descriptivo – propositivo**; es descriptiva, porque selecciona una serie de cuestiones detalladas y buscan especificar las propiedades importantes de

personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis; los estudios **propositivos**, se da con el fin de buscar la mejor forma de aportar soluciones concretas a la problemática.

El **diseño de investigación** del presente, es **documental** porque, está basado en la búsqueda, la recuperación e interpretación de diversas fuentes documentales, para obtener información sobre el tema y es de **campo**, ya que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, sin manipular o alterar variable alguna.



Las **variables** en la investigación son aspectos que pueden ser manipulados, con la finalidad de generar resultados. El presente trabajo considera dos variables: dependiente e independiente.

La variable Dependiente: Deficiente comprensión de lectura.

La variable Independiente: Programa de actividades lúdicas.

La hipótesis es una suposición que expresa la posible relación entre dos o más variables, la cual es formulada para responder tentativamente a un problema.

Sabiendo que la hipótesis, representa un elemento fundamental en el proceso de la investigación, se ha formulado de la siguiente manera:

Si se diseña y propone un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura, basado en la teoría de la psicología del juego de Daniil B. Elkonin y la teoría de la estrategia de lectura de Isabel Solé,

es posible mejorar la deficiente comprensión de lectura en la I.E. N° 41511 “Libertadores de América” de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

El **objeto de estudio**, es lo que queremos saber sobre un tema determinado, por lo que en el presente trabajo de investigación, el objeto de estudio está vinculada dentro del Proceso de enseñanza aprendizaje.

Los **objetivos de la investigación**, son enunciados que expresan lo que se desea indagar y conocer, para responder a un problema planteado; los objetivos generales corresponden a finalidades genéricas. El objetivo general del presente trabajo de investigación, teniendo en cuenta su problemática, es:

“Diseñar y proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. N° 41511 “Libertadores de América”, de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

Los objetivos generales se concretan en los **objetivos específicos**, ya que señalan el camino a seguir como:

- Diagnosticar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. N° 41511 “Libertadores de América”.
- Diseñar un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. 41511 “Libertadores de América” de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

- Proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. 41511 “Libertadores de América” de San Juan de Chorunga, distrito de Río Grande, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

Los métodos de investigación que se ha utilizado en el presente trabajo de investigación son las siguientes:

Descriptivo: este método permite describir una situación, para formular la hipótesis, delimitar el problema, recolección de datos, redacción del informe. Además se utiliza para las frecuencias, promedios y otros cálculos estadísticos.

Análisis – Síntesis: Se ha utilizado en todo el proceso de la investigación. El análisis permitió descomponer en sus partes integrantes al objeto de investigación, para comprender las interrelaciones y la síntesis es la integración de los componentes del objeto. Estos procedimientos metodológicos se complementan simultáneamente por eso “no existe síntesis sin análisis, ni análisis sin síntesis”

El método causal: éste método, nos permitió establecer las relaciones de causa y efecto, la variable independiente y dependiente.

El método sistémico: el objeto de investigación y su campo de acción constituye un todo integrado por diversos componentes conectados e interrelacionados, que cumplen determinadas funciones cuyo objetivo es lograr la armonía entre sus elementos.

Inductivo: con este método se alcanza a las conclusiones generales, partiendo de la hipótesis o antecedentes en particular. Este método ha permitido observar los hechos, elaborar una hipótesis, predecir la hipótesis, para finalmente poner en marcha el trabajo.

Este trabajo de investigación, consiste en analizar la situación actual de la comprensión de lectura en los estudiantes de la institución educativa 41511 “Libertadores de América”; teniendo una **población de estudio** de 01 docente y 15 estudiantes del primer grado, por lo que su muestra representa el 100% de la población.

En función de los objetivos definidos en este programa de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes del primer grado de la I.E. 41511 “Libertadores de América”, en la modalidad de estudio descriptivo – propositivo, se utilizó **la técnica e instrumento** de recolección de datos, el mismo que fue orientado a alcanzar los objetivos propuestos.

Se aplicó la **técnica** de la encuesta, cuyo **instrumento** es el cuestionario, que consta de 15 preguntas de tipo cerrado, con el objeto de recolectar datos de primera fuente.

CAPITULO III

CAPITULO III

3. RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACION.

3.1. ANALISIS DE RESULTADOS

A continuación se muestra los datos obtenidos como resultado de la aplicación del instrumento de investigación.

INDICADOR 1: ACTIVIDADES LÚDICAS

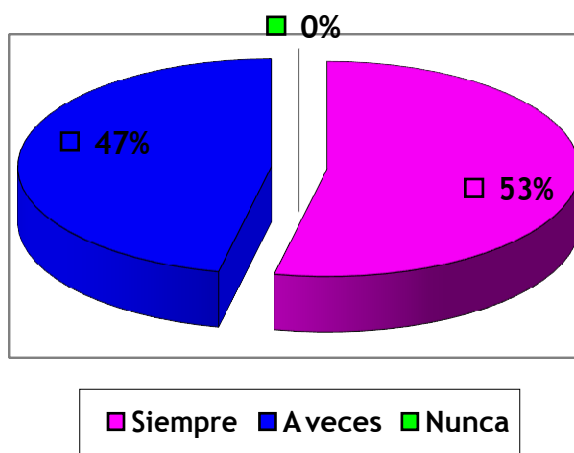
01. ¿Las horas de comprensión de lectura son aburridas?

CUADRO N° 1

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	08	53 %
A veces	07	47 %
Nunca	00	00 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 1



Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla de frecuencia, se afirma que un 53% de estudiantes siempre se aburren durante las horas de clases de comprensión lectora, un 47% manifiesta que a veces se aburre.

De la información se deduce que la mayoría de estudiantes se aburren porque las clases de comprensión de lectura son monótonas, han caído en la rutina, a consecuencia de ello se percibe un bajo nivel de comprensión de lectura en los estudiantes.

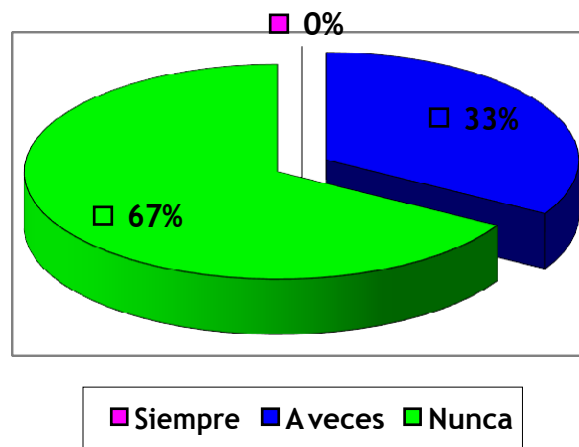
02.¿Las clases de comprensión de lectura la recibes motivado?

CUADRO N° 2

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	00	00 %
A veces	05	33 %
Nunca	10	67 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 2



Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos en la tabla de frecuencia, se percibe que un 67% de estudiantes no se encuentran motivados durante la clase de comprensión de lectura y un 33% manifiesta que si se siente motivado.

De los datos se concluye que la mayoría de estudiantes no están motivados para emprender una clase de comprensión lectora, por lo que se propone realizar actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje.

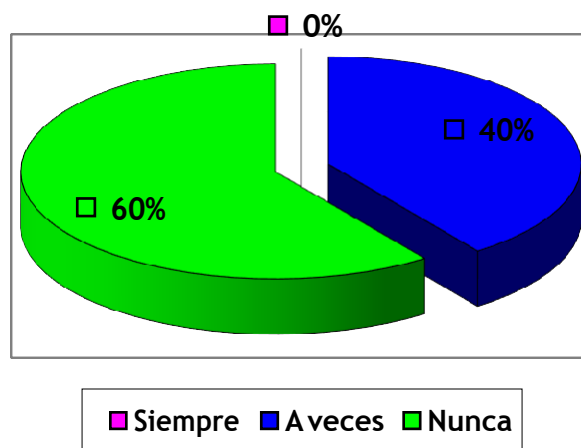
03. ¿Te agrada participar durante las clases de comprensión de lectura?

CUADRO N° 3

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	00	00 %
A veces	06	40 %
Nunca	09	60 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 3



Análisis e interpretación

Según la información de la tabla de frecuencia, se puede afirmar que un 60% de los estudiantes de la Institución educativa “Libertadores de América” nunca participan durante las clases de comprensión lectora y solo un 40% de los estudiantes participan a veces.

De ello se concluye que la mayoría de estudiantes se encuentran desmotivados, y aburridos, por lo que no participan durante la sesión de aprendizaje.

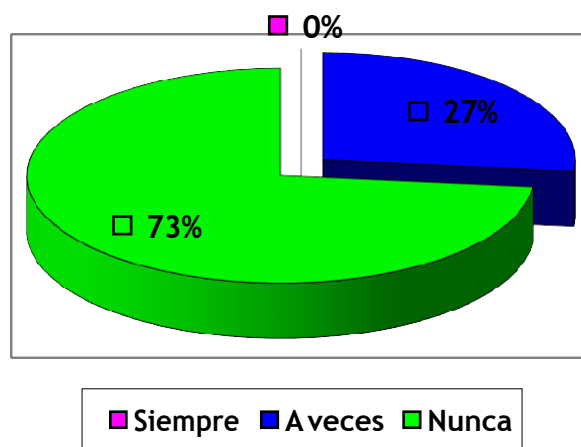
04. ¿Tu maestra utiliza juegos cuando te enseña?

CUADRO N° 4

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	00	00 %
A veces	04	27 %
Nunca	11	73 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 4



Análisis e interpretación

Según los datos de la tabla de frecuencia se afirma que un 73% de los estudiantes manifiestan que su maestra nunca utiliza juegos cuando enseña y un 27% señala que a veces su maestra utiliza juegos, para aprender mejor.

De ello se deduce que la mayoría de docentes de la institución educativa “Libertadores de América” no utilizan actividades lúdicas para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.

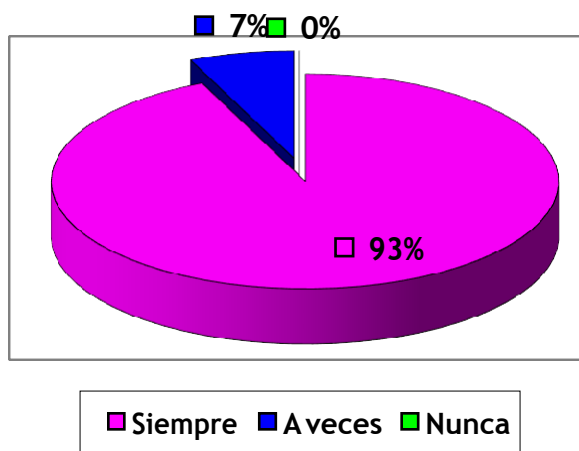
05.¿Te gustaría que tu maestra te enseñe con materiales novedosos?

CUADRO N° 5

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	93 %
A veces	01	07 %
Nunca	00	00 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 5



Análisis e interpretación

Según la información de la tabla de frecuencia, se manifiesta que un 93% de estudiantes desean que sus profesores les enseñen con materiales novedosos, un 07% señala que le gustaría que sus

docentes utilicen materiales novedosos para enseñar, pero solo a veces.

De la información se infiere que la mayoría de estudiantes desean que sus maestros sean creativos e innovadores, con el objeto de no aburrirse en aula.

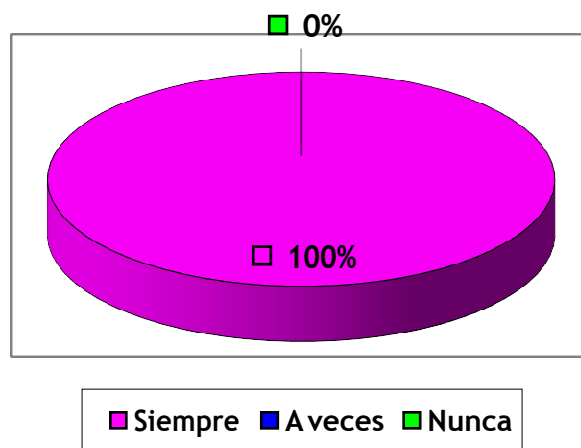
06. ¿Te gustaría comprender textos a través de juegos?

CUADRO N° 6

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	100 %
A veces	00	00 %
Nunca	00	00 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 6



Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla de doble entrada se afirma que un 100% de los estudiantes manifiestan que desean comprender textos utilizando juegos.

De la información se deduce que los estudiantes en su totalidad requieren que les enseñen a través de actividades lúdicas, ya que los mantendrá motivados y activos; además de ser mucho más divertido.

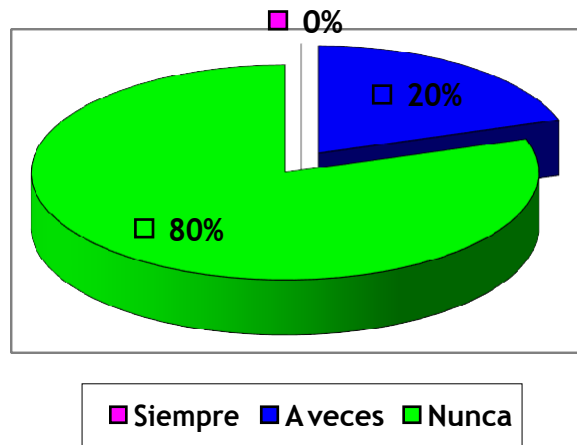
07. ¿Alguna vez has tenido clases lúdicas?

CUADRO N° 7

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	00	00 %
A veces	03	20 %
Nunca	12	80 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 7



Análisis e interpretación

Según la información de la tabla de frecuencia, se puede afirmar que un 80% de los estudiantes de la institución educativa “Libertadores de América” nunca han recibido clases lúdicas y un 20% señala que si han recibido algunas veces.

De la información obtenida se deduce que la mayoría de estudiantes no han recibido nunca clases a través de actividades lúdicas, sin embargo existe una minoría que indica que solo a veces ha recibido clases utilizando el juego; por ello se ha propuesto actividades lúdicas para desarrollar en las sesiones de aprendizaje.

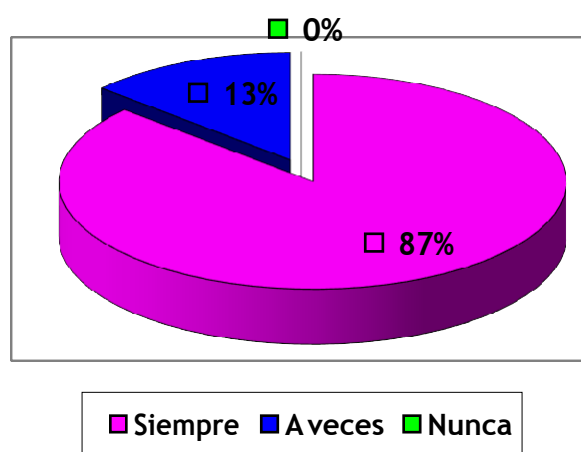
08.¿Te motivarías participando en una clase a base de juegos?

CUADRO N° 8

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	87 %
A veces	02	13 %
Nunca	00	00 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 8



Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla de frecuencia, un 87% de los estudiantes manifiesta que, sí se motivaría participando en una clase desarrollada a través de juegos y un 13% señala que sólo a veces se motivaría.

De la información obtenida se infiere que la mayoría de estudiantes están de acuerdo con que se realicen clases a través de actividades lúdicas, para sentirse motivados y activos durante la sesión de aprendizaje.

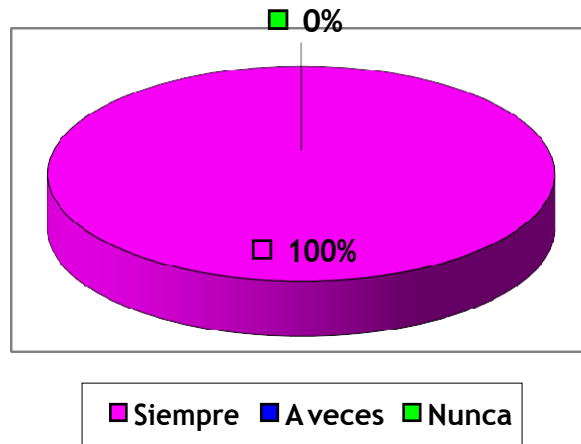
09. ¿Crees que el juego aumentaría tu interés en la comprensión de textos?

CUADRO N° 9

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	100 %
A veces	00	00 %
Nunca	00	00 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 9



Análisis e interpretación

Según los datos de la tabla de doble entrada, se afirma que un 100% de los estudiantes de la institución educativa “Libertadores de América” piensan que el juego siempre aumenta el interés en la comprensión de textos.

De la información se deduce que los estudiantes en su totalidad creen que el juego aumenta el interés durante la sesión de aprendizaje de comprensión de textos.

INDICADOR 2: NIVELES DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

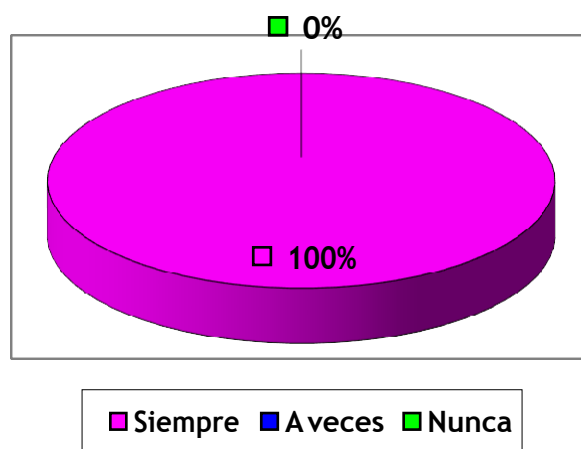
10. ¿Mejorarías tu nivel de comprensión de textos, si las clases fueran más divertidas?

CUADRO N° 10

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	100 %
A veces	00	00 %
Nunca	00	00 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 10



Análisis e interpretación

Según la tabla de frecuencia, se afirma que un 100% de los estudiantes de la institución educativa “Libertadores de América” manifiestan que mejorarían su nivel de comprensión de lectura si las clases fueran mucho más divertidas.

De la información se deduce que los estudiantes en su totalidad desean que las clases en las instituciones educativas sean divertidas, porque creen que elevarán su nivel de comprensión.

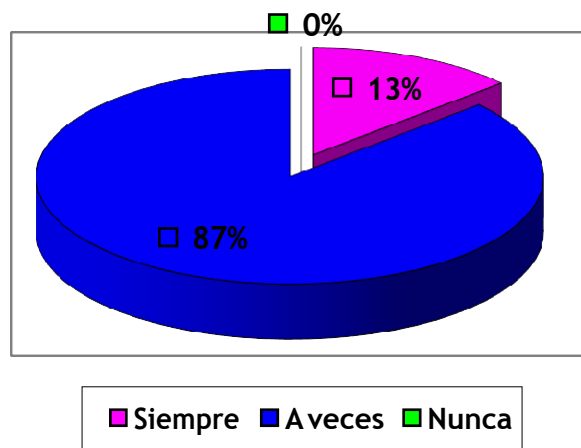
11. ¿Puedes identificar a los personajes del texto a través de juegos?

CUADRO N° 11

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	02	13 %
A veces	13	87 %
Nunca	00	00 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 11



Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos en la tabla de frecuencia, se puede afirmar que un 87% de los estudiantes de la institución educativa “Libertadores de América”, manifiestan que sólo a veces pueden identificar personajes del texto a través del juego y un 13% indica que siempre identifica a los personajes a través de juegos.

De la información se deduce que la mayoría de estudiantes pueden identificar a los personajes de un texto a través de un texto, sin embargo hay una minoría que tiene dificultades. Por lo que se propone diseñar un programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de comprensión de textos.

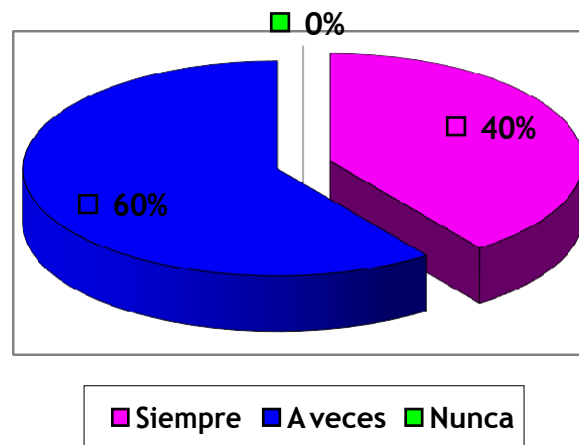
12. ¿Te es fácil localizar información del texto escrito a través de actividades lúdicas?

CUADRO N° 12

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	03	20 %
A veces	05	33 %
Nunca	07	47 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 12



Análisis e interpretación

De la tabla de frecuencia se puede afirmar que un 47% de estudiantes manifiesta que nunca puede localizar información del texto escrito a través de actividades lúdicas, un 33% señala que solo logró localizar información del texto algunas veces y un 20% afirma que siempre ha logrado localizar información del texto que lee.

De la información se infiere que la mayoría de estudiantes nunca puede localizar información del texto a través de actividades lúdicas, por lo que tiene como consecuencia un nivel bajo en comprensión de lectura.

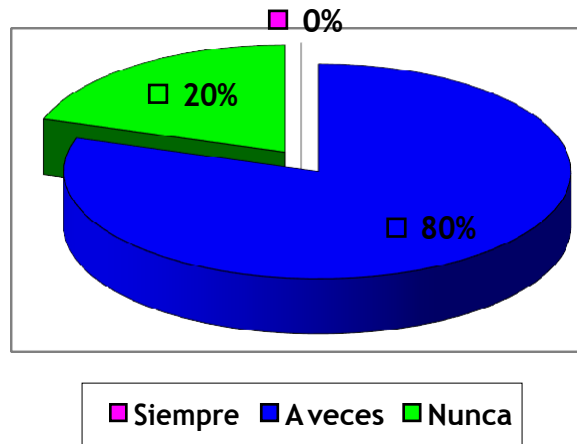
13. ¿Las actividades lúdicas te permiten deducir lo que dice en el texto?

CUADRO N° 13

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	00	00 %
A veces	03	20 %
Nunca	12	80 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 13



Análisis e interpretación

Según la tabla de frecuencia se puede afirmar que un 80% de los estudiantes de la institución educativa “Libertadores de América” manifiestan que las actividades lúdicas nunca, permiten deducir y un 20% manifiesta que solo algunas veces los juegos permiten deducir e inferir.

De los datos obtenidos se deduce que la mayoría de estudiantes nunca han tenido la oportunidad de deducir a través de juegos desarrollados durante la sesión de aprendizaje. Por lo que se propone diversos juegos adecuados para la comprensión de textos, con la finalidad de elevar el nivel de comprensión de lectura.

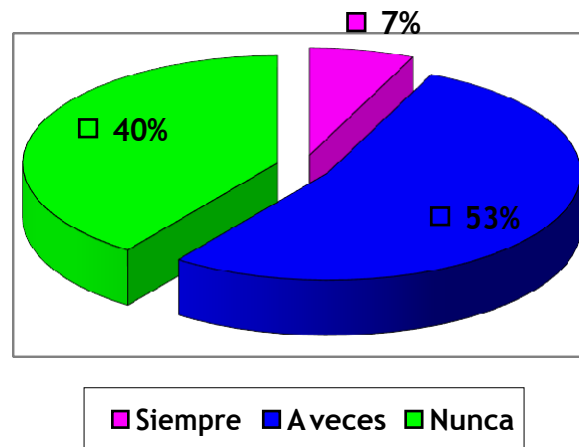
14. ¿Crees que las actividades lúdicas fomentan el pensamiento crítico-reflexivo?

CUADRO N° 14

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	01	07 %
A veces	06	40 %
Nunca	08	53 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 14



Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla de frecuencia, se puede decir que un 53% de los estudiantes de la institución educativa “Libertadores de América” creen que las actividades lúdicas nunca fomentan el pensamiento crítico, un 40% señala que sólo a veces fomenta el pensamiento crítico y un 07% indica que las actividades lúdicas siempre fomentan el pensamiento crítico-reflexivo.

De la información obtenida se infiere que la mayoría de estudiantes, no han tenido la oportunidad de desarrollar actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje de comprensión de textos, por tal motivo creen que las actividades lúdicas no fomentan el pensamiento crítico-reflexivo.

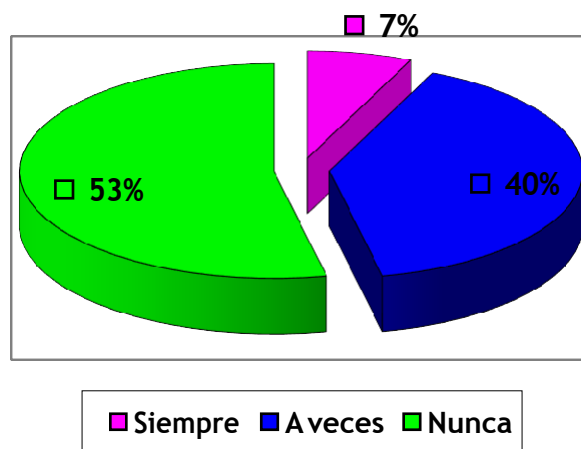
15. ¿Las actividades lúdicas te permiten argumentar en forma crítica sobre el texto que lees?

CUADRO N° 15

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	01	07 %
A veces	06	40 %
Nunca	08	53 %
TOTAL	15	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E.

GRÁFICO N° 15



Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla de doble entrada, se puede afirmar que un 53% de los estudiantes manifiestan que los juegos nunca permiten argumentar de forma crítica sobre el texto que lee, un 40% dice que solo algunas veces ha logrado y un 07% señala que las actividades lúdicas si permiten argumentar en forma crítica sobre el texto que lee.

De la información obtenida se deduce que la mayoría de estudiantes nunca han tenido la oportunidad de realizar actividades lúdicas, que les haya permitido argumentar en forma crítica-reflexiva. Por lo que el presente trabajo propone diversas actividades lúdicas que permiten mejorar el nivel de comprensión de lectura de manera divertida y motivadora.

3.2. PROPUESTA

El presente programa propone diversas actividades, que tomará en cuenta la teoría de estrategias de lectura de Isabel Solé y la psicología del juego de Daniil B. Elkonin, con la finalidad de mejorar la comprensión de lectura, a través de diferentes juegos que llamarán el interés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa “Libertadores de América”

OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Incentivar el uso de actividades lúdicas, para mejorar la comprensión de lectura en los estudiantes de las instituciones educativas.

FUNDAMENTACIÓN

Para elevar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes, es necesario diseñar diversas estrategias: como desarrollar creativamente actividades lúdicas, con la finalidad de llamar el interés en los estudiantes, para leer textos y comprender lo que lee, para que finalmente pueda responder preguntas en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico-reflexivo.

(Solé, 1992, p.18), afirma que leer es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. Sin embargo el autor señala que se necesita otras estrategias diferentes creativas e innovadoras, para llamar la atención de los estudiantes.

(Elkobin, 1980, pág. 46), dice que Groos da simple constancia de que el juego presenta carácter de preejercicio y en ello se ve su sentido biológico;

además manifiesta que el juego tiene mucha importancia para el desarrollo de los niños.

ESTRATEGIAS DEL PROGRAMA

- “El tejo lector”
Taller orientado a la aplicación del tejo en la comprensión de textos.
- “La gallinita ciega”
Taller orientado a realizar juegos de campo para realizar preguntas de comprensión de lectura.
- “El dado preguntón”
Taller orientado a la utilización del gran dado preguntón.
- “El sapito curioso”
Taller orientado jugar con el sapito curioso para realizar preguntas.
- “El stop interrogativo”
Taller orientado a desarrollar el juego de campo para responder preguntas en los tres niveles de comprensión de textos.

METODOLOGÍA

El personal docente debe involucrarse de manera más activa en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, con la finalidad de insertar actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza aprendizaje, dando mayor prioridad a la comprensión de textos a través de preguntas en los tres niveles: literal, inferencial y crítico.

Este trabajo utiliza diferentes métodos de trabajo, como es el análisis, síntesis, deductivo, creativo e innovador, con el único propósito de brindar a los docentes de distintas instituciones educativas actividades lúdicas

tradicionales que pueden ser utilizadas creativamente para la comprensión de textos.

FUNCIONAMIENTO

- **Responsable** : Los docentes de la I.E.
- **Área** : Comunicación
- **Actividades** :
 - El tejo lector
 - ❖ Reconozco el tejo.
 - ❖ Diseño interrogantes
 - ❖ Aplico el tejo antes de la lectura.
 - La gallinita ciega
 - ❖ Reconociendo.
 - ❖ Formular consignas
 - ❖ Aplicando el juego.
 - El gran dado preguntón
 - ❖ Sensibilizando.
 - ❖ Diseñando el dado.
 - ❖ Usando el dado.
 - El sapito curioso
 - ❖ Concientización
 - ❖ Elaborando el sapito
 - ❖ Ejecuto el juego.
 - El stop interrogativo
 - ❖ Socializando.
 - ❖ Planifico interrogantes.
 - ❖ Jugando aprendo.

- **Calendario** : De agosto a diciembre
- **Reportes de avance** : Se realizará permanentemente.
- **Periodicidad** : 06 meses
- **Financiamiento** : Autofinanciado

EVALUACIÓN

Se evaluará se llevará a cabo de manera continua y permanente.

ACTIVIDAD N° 01



1. Fundamentación

La Institución Educativa 41511 “Libertadores de América”, presenta diversas debilidades en cuanto al desarrollo de actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje, siendo una clase monótona y aburrida para los estudiantes.

Es por tal motivo que se ha visto por conveniente utilizar un juego tradicional y de campo, para incrementar el nivel de comprensión de lectura.

La lectura debe ser motivadora para los estudiantes, (Solé, 1992, p.36) entiende que la lectura será motivadora para alguien, si el contenido conecta con los intereses de la persona que tiene que leer y desde luego, si la tarea en si responde a un objetivo.

2. Formulación de los objetivos.

Objetivo general

- Utilizar el tejo lector antes de la lectura.

Objetivos específicos

- Identifica el juego tradicional, para aprovechar en la comprensión lectora.
- Diseñar interrogantes para el tejo lector, para mejorar el nivel de comprensión.
- Aplicar el juego del tejo lector antes de la lectura, para realizar predicciones.

3. Metodología de la estrategia.

A continuación se describe detalladamente, el desarrollo de esta actividad:

- **Reconozco el tejo**

Mediante una charla de sensibilización identifican los juegos tradicionales y dentro de ellos reconoce el juego de campo denominado el tejo, el cual será aprovechado para realizar preguntas antes de la lectura.

Posteriormente se organizan y dibujan el tejo de manera creativa, en el patio.

- **Diseño interrogantes**

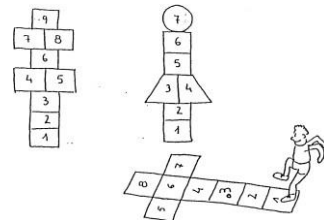
Los docentes forman grupo y elaboran preguntas, las escriben y la colocan dentro de un sobre.

¿Qué leeré ...?

¿Qué se de este texto...?

¿De qué tratará este texto...?

¿Qué tipo de texto leeré?



- ¿Cuál será su formato textual?
- ¿Qué recursos textuales tendrá?

Cada pregunta deberá ir en un sobre, el cual se colocará dentro de cada cuadrado del tejo.

- **Aplico el tejo antes de la lectura**

En la parte de arriba del tejo se escribe el título de la lectura que se va a leer, luego por turnos los estudiantes, lanzan el tejo hacia el primer cuadrado, saltan hacia el final, leen el título de la lectura y regresan saltando hasta llegar al cuadrado donde cayó el tejo, recogen el tejo y aprovechan en recoger el sobre con la pregunta, responden la pregunta y continúan el juego. Una vez que termina el primer participante continúa el siguiente estudiante.

Este juego permite que los estudiantes se mantengan activos y motivados, lo cual permitirá la mejora del nivel de comprensión de lectura en los estudiantes.

- **Ejecución y evaluación**

Se ejecutará durante un mes y se evaluará constantemente.

ACTIVIDAD N° 02



1. Fundamentación

La Institución Educativa 41511 “Libertadores de América”, presenta muchas falencias, dentro de las cuales se encuentra la falta de actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje, por esta razón se ha visto por conveniente implementar y desarrollar juegos, con el objeto de elevar el nivel de comprensión de lectura.

(Solé, 1992), indica que “el proceso de lectura debe asegurar que el lector comprenda los diversos textos que se propone leer” (p.102). Para ello se debe identificar la idea principal, escribir resúmenes, hacer esquemas, sin perder de vista el objetivo.

2. Formulación de los objetivos.

Objetivo general

- Ejecutar el juego la gallinita ciega, durante la lectura.

Objetivos específicos

- Reconoce el juego tradicional la gallinita ciega, para aprovechar en la comprensión de lectura.

- Formular consignas para trabajar durante la lectura.
- Aplicar el juego la gallinita ciega, durante la lectura.

3. Metodología de la estrategia.

A continuación se describe detalladamente, el desarrollo de esta actividad:

- **Reconociendo el juego**

Mediante una charla de sensibilización identifican los juegos tradicionales y dentro de ellos reconoce el juego denominado la gallinita ciega, el mismo que será aprovechado para indicar consignas que se ejecutarán durante la lectura.

- **Formular consignas**

La docente deberá preparar material como un pañuelo para cada estudiante, y diferentes consignas como por ejemplo:

- ✓ Lee el texto de forma silenciosa
- ✓ Realiza la lectura en cadena.
- ✓ Lee el texto en voz alta y en forma coral.
- ✓ En la segunda lectura subraya las ideas principales.
- ✓ Aplica la técnica del desnudo, después de dar una primera lectura.
- ✓ Busca en el diccionario la palabra que desconoces.
- ✓ Elabora un esquema libre (mapa conceptual, mapa semántico, mapa mental, entre otros.).

Cada consigna deberá estar en un sobre y pegada en la pizarra.

- **Aplicando el juego**

Los estudiantes se colocan el pañuelo en los ojos, de tal manera que no vean nada hacia el exterior. Mientras tanto la profesora coloca los sobres esparcidos en el piso, la docente da inicio al juego y los estudiantes buscan un sobre en el piso, una vez que coja uno, se pone de pie y espera la orden de la docente.



Cuando todos los estudiantes hayan cogido su sobre, se sacan el pañuelo de los ojos y abren el sobre. Ahora se agrupan según la consigna que les tocó, para leer el texto de acuerdo a lo que se les pidió.

- **Ejecución y evaluación**

Se ejecutará durante un mes y se evaluará constantemente.

ACTIVIDAD N° 03



1. Fundamentación

La Institución Educativa 41511 “Libertadores de América”, presenta debilidades durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje de comprensión de textos, por la falta del desarrollo de actividades lúdicas, es por tal motivo que se ha visto necesario elaborar un dado preguntón, con la finalidad de obtener el interés de los estudiantes y puedan elevar el nivel de comprensión de textos.

Este es un dado que tiene muchas cualidades, ya que se presenta después de haber leído el texto, con la finalidad de realizar preguntas, para lo cual los estudiantes deberán estar atentos para responder de manera fluida.

Se ha tomado en cuenta a Según (Solé, 1992), dice que “cualquiera de las estrategias se construye durante la lectura” (p. 142). Las estrategias que menciona son de mucha utilidad para continuar comprendiendo y aprendiendo, de esta manera se forma nuevos esquemas mentales en cada uno de los lectores activos.

2. Formulación de los objetivos.

Objetivo general

- Utilizar el dado preguntón después de la lectura,

Objetivos específicos

- Sensibilizar al personal docente para el uso del dado preguntón.
- Diseñar el dado creativamente, para utilizar después de la lectura.
- Utilizar el dado preguntón con preguntas de los tres niveles.

3. Metodología de la estrategia.

A continuación se describe detalladamente, el desarrollo de esta actividad:

- **Sensibilizando**

Se plantea realizar una charla de sensibilización dirigido a los docentes, con la finalidad de incentivar la utilización del dado preguntón, después de la lectura. Para ello se les muestra un video de capacitación de Isabel Solé, sobre estrategias de lectura – después de la lectura.

Aplican la técnica del metaplan, en donde escriben predicciones del uso del dado preguntón. La coordinadora aclara las dudas de los docentes.

- **Diseñando el dado**

En grupos elaboran un dado de manera creativa, para ello se les brinda el material necesario como cartulina, tijeras, papel, entre otros. En consenso los docentes eligen preguntas del nivel literal, inferencial y crítico; como por ejemplo:

- ¿Dónde vive?
- ¿Quiénes son ...?
- ¿Qué otro título ...?
- ¿Qué relación habrá ...?
- ¿Qué hubieras hecho ...?
- ¿Qué opinas ...?



Cada pregunta deberá ir escrita en cada cara del dado, de preferencia el dado deberá ser elaborado con colores llamativos.

- **Usando el dado**

Los participantes leen un texto corto, para posteriormente utilizar el dado, el coordinador del grupo lanza el dado, lee la pregunta y primero identifica que tipo de pregunta es, para luego responder la pregunta propiamente dicha.

Los estudiantes deberán estar motivados y llenos de interés por responder las interrogantes del dado, lo que hará posible mejorar el nivel de comprensión de lectura.

➤ **Ejecución y evaluación**

Se ejecutará durante un mes y se evaluará constantemente.

ACTIVIDAD N° 04



1. Fundamentación

Se ha percibido que en la Institución Educativa 41511 “Libertadores de América”, existe diversas falencias en cuanto al desarrollo de las sesiones de aprendizaje de comprensión de lectura, ya que las sesiones se han vuelto aburrida para los estudiantes, lo cual lo manifiestan en la encuesta realizada.

Es por este motivo que nos hemos visto en la necesidad de utilizar juegos, para elevar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes.

Según (Solé, 1992), dice que “cualquiera de las estrategias se construye durante la lectura” (p. 142). Las estrategias que menciona son de mucha utilidad para continuar comprendiendo y aprendiendo, de esta manera se forma nuevos esquemas mentales en cada uno de los lectores activos.

2. Formulación de los objetivos.

Objetivo general

- Utilizar el juego el sapito curioso después de la lectura.

Objetivos específicos

- Concientizar a los docentes para la utilización del juego el sapito curioso.
- Elaborar el juego el sapito curioso y sus interrogantes, para mejorar el nivel de comprensión de lecturas.
- Ejecutar el juego el sapito curioso, después de la lectura.

3. Metodología de la estrategia.

A continuación se describe detalladamente, el desarrollo de esta actividad:

- **Concientización**

A través de una charla de concientización, reconocen el juego de mesa denominado el sapito curioso, el mismo que será utilizado con la finalidad de elevar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes, a través de preguntas en los tres niveles: literal, inferencial y crítico.

- **Elaborando el sapito**

Se organizan en grupos para elaborar el juego el sapito curioso, para lo cual necesitarán material como tijera, cartones, silicona seca, témperas, entre otros.

Posteriormente formulan preguntas en los tres niveles y se coloca una pregunta en un hoyo del juego:

Las posibles preguntas son:

- ¿Para qué...?
- ¿Cómo es...?
- ¿Qué pasaría antes de...?
- ¿Qué pasaría después de...?
- ¿Qué hubieras hecho si...?
- ¿Crees que es...?



- **Ejecuto el juego**

Después de haber leído un texto de su preferencia, se acercan al juego el sapito curioso y en forma ordenada lanzan una pelotita. En donde se introduzca la pelotita, habrá una pregunta, se extrae la pregunta, se lee y se responde. En caso de que la pelota entre en la boca del sapo habrá una consigna diferente y motivadora, acerca del texto leído, como por ejemplo el estudiante tendrá que hacer un juego de charada, una canción alusiva al texto que se lee, podrá dibujar, u otra actividad que se tenga planeada, bajo criterio del docente.

Este juego permitirá que los estudiantes se mantengan activos durante toda la sesión de aprendizaje, además mediante ello se elevará el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes.

➤ **Ejecución y evaluación**

Se ejecutará durante un mes y se evaluará constantemente.

ACTIVIDAD N° 05



1. Fundamentación

Se ha observado que en la Institución Educativa 41511 “Libertadores de América”, se presenta debilidades como es el poco uso de actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje, convirtiéndose en un ambiente aburrido y tedioso para los estudiantes.

Por ello se plantea desarrollar actividades lúdicas tradicionales, direccionándolas a la mejora de la comprensión de textos.

En esta actividad se leerá, se hará predicciones, se formulará preguntas,

(Solé, 1992), indica que “el proceso de lectura debe asegurar que el lector comprenda los diversos textos que se propone leer” (p.102). Para ello se debe identificar la idea principal, escribir resúmenes, hacer esquemas, sin perder de vista el objetivo.

2. Formulación de los objetivos.

Objetivo general

- Ejecutar el juego el stop interrogativo.

Objetivos específicos

- Identificar el juego el stop interrogativo, para mejorar el nivel de comprensión de lectura.
- Planificar interrogantes y consignas para la comprensión de textos.
- Verificar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes.

3. Metodología de la estrategia.

A continuación se describe detalladamente, el desarrollo de esta actividad:

- **Socializando**

A través de una charla de socialización, comentan y recuerdan el juego tradicional denominado “Stop”, dicho juego será aprovechado para verificar el nivel de comprensión de lectura de los estudiantes, el cual ahora se le denomina el stop interrogativo.

Se les informa que dicho juego se puede utilizar antes, durante y después de la lectura, lo único que varía son las preguntas y las consignas según sea el caso.

- **Planifico interrogantes**

Forman grupos los docentes, con la finalidad de formular preguntas y/o consignas, tales como:

Antes de la lectura: ¿Qué leeré...?, ¿Qué se de este texto...?, ¿De qué tratará este texto...?, ¿Qué tipo de texto leeré?, ¿Cuál será su formato textual?, ¿Qué recursos textuales tendrá?

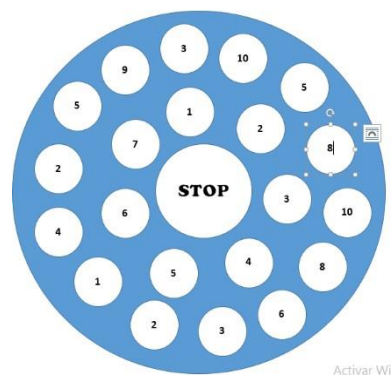
Durante la lectura: Lee el texto de forma silenciosa, realiza la lectura en cadena, lee el texto en voz alta y en forma coral, en la segunda lectura subraya las ideas principales, aplica la técnica del desnudo, después de dar una primera lectura, busca en el diccionario la palabra que desconoces, elabora un esquema libre (mapa conceptual, mapa semántico, mapa mental, entre otros.).

Después de la lectura: ¿Para qué...? ¿Cómo es...?, ¿Qué pasaría antes de...?, ¿Qué pasaría después de...?, ¿Qué hubieras hecho si...?, ¿Crees que es...?, ¿Dónde vive?, ¿Quiénes son ...?, ¿Qué otro título ...?, ¿Qué relación habrá ...?, ¿Qué hubieras hecho ...?, ¿Qué opinas...?

El coordinador deberá tener las preguntas y las consignas enumeradas en un papel bond, en el momento del juego.

- **Jugando aprendo**

Los participantes forman un grupo gigante en el centro del patio, para ello el coordinador tiene una pelota de vóley. A la hora de inicio del juego, el coordinador lanza la pelota hacia arriba indicando un nombre del estudiante y corre lo más lejos posible sin salir del perímetro indicado, hasta que la persona que agarre la pelota diga STOP, una vez que se mencione la palabra STOP, todos se paran y voltean a mirar al nuevo coordinador (el que agarró la pelota).



El nuevo coordinador vuelve a lanzar la pelota indicando otro nombre.

Se puede repetir varias veces.

La última vez, se disuelve el juego y se quedan con la consigna en la que están parados (cada número tiene una consigna o pregunta diferente según sea el caso).

Estos juegos permiten que los estudiantes estén concentrados, dinámicos, motivados y comprometidos a elevar el nivel de comprensión de lectura.

➤ **Ejecución y evaluación**

Se ejecutará durante un mes y se evaluará constantemente.

CONCLUSIONES.

- Se ha determinado a través del diagnóstico que el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes de la I.E. “Libertadores de América”, es bajo, debido a la falta de actividades lúdicas durante la sesión de aprendizaje.
- El desarrollo de las sesiones de aprendizaje, requieren de un programa de actividades lúdicas, para contribuir a mejorar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes.
- Se ha propuesto un programa de actividades lúdicas, para mejorar el nivel de comprensión de lectura, en los estudiantes de la I.E: “Libertadores de América, aprovechando los juegos tradicionales.
- El programa de actividades lúdicas, se ha diseñado tomando en cuenta las teorías científicas de Isabel Solé y de Daniil B. Elkonin, con el objeto de mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

SUGERENCIAS

- Presentar un programa de actividades lúdicas que eleven el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de diferentes instituciones, tanto públicas como privadas.
- Se sugiere a los docentes aplicar este programa de actividades lúdicas, con la finalidad de mejorar el nivel de comprensión de lectura en los estudiantes de nuestro país.
- Implementar y diseñar más estrategias de actividades lúdicas para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes.
- Ejecutar la propuesta de la presente investigación, con la finalidad de elevar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes.
- Establecer un horario de comprensión de lectura, con la finalidad de aplicar las actividades lúdicas, de ese modo elevar el nivel de comprensión de lectura.

BIBLIOGRAFIA

- Elkobin, D. B. (1980). Psicología del Juego. Madrid: Visor libros.
- Hernández Sampieri, R. (2000). Metodología de la Investigación. Mexico: Interamericana Editores.
- Ortiz Crespo, R. (2007). Aprender a Escuchar. USA: Lulu.
- Pérez Esclarin, A., Ortiz, M., Borjas, B., & Millán, Z. (2006). Propuesta didáctica para la enseñanza de la lectura y la escritura en la educación básica. Maracaibo: Fe y Alegría.
- Salazar, S., & Ponce, D. (1999). Hábitos de lectura. Lima: Instituto del Libro y la lectura.
- Solé, I. (1992). Estrategias de Lectura. Barcelona: Grao.
- UATF. (18 de Octubre de 2016). La Lectura y la Comprensión Lectora. Obtenido de <http://www.uatf.edu.bo/>: http://www.uatf.edu.bo/web_descargas/publicaciones/LA_LECTURA_Y_LA%20comprension_Lectora.pdf
- Cresnini, V. (2011). Actividades y juegos para mejorar la comprensión y expresión oral. Pedagogía Magna, 10.
- Zorrilla, J. P. (2005). Evaluación de la Comprensión Lectora: Dificultades y Limitaciones. Revista de Educación, 138.
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Introducción. Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Cv6RIA6S94M&list=PL70D61A7E040F4CC5&index=1>
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Comprensión lectora. Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Fo1JJrNnzo&list=PL70D61A7E040F4CC5&index=2>

- Leeres20, (2011, noviembre, 4).sentido de la lectura. Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dM1bj7y5dAE&list=PL70D61A7E040F4CC5&index=3>
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Lectura, ¿técnica o estrategia? Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=mzZRKiSRbNM&list=PL70D61A7E040F4CC5&index=5>
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Niveles de lectura. Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VKbD0mDWSac&index=6&list=PL70D61A7E040F4CC5>. (Pérez Esclarin, Ortiz, Borjas, & Millán, 2006) (Valeria, 2011)
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Niveles de lectura II. Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3woxiFk3RZY&index=7&list=PL70D61A7E040F4CC5>
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Recapitulando. Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HVHxscKO0xs&index=8&list=PL70D61A7E040F4CC5>
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Ayudas previas. Archivo de video recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KDndFzfPvI8&list=PL70D61A7E040F4CC5&index=10>
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Durante la lectura. <https://www.youtube.com/watch?v=laL-mjWg3k0&index=11&list=PL70D61A7E040F4CC5>

- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Después de leer.
<https://www.youtube.com/watch?v=isWw07XJM7M&index=12&list=PL70D61A7E040F4CC5>
- Leeres20, (2011, noviembre, 4). Tareas simples y complejas.
<https://www.youtube.com/watch?v=-5tmbMKJnLU&list=PL70D61A7E040F4CC5&index=13>

ANEXOS



CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. 41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA”



Estimado estudiante:

Es de mucha utilidad que conteste el siguiente cuestionario, a fin de conocer sus apreciaciones.

Estas respuestas se mantendrán en el más absoluto anonimato, utilizándolo solo para los fines de una investigación.

N°	PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Las horas de comprensión de lectura son aburridas?			
2	¿Las clases de comprensión de lectura la recibes motivado?			
3	¿Te agrada participar durante las clases de comprensión de lectura?			
4	¿Tu maestra utiliza juegos cuando te enseña?			
5	¿Te gustaría que tu maestra te enseñe con materiales novedosos?			
6	¿Te gustaría comprender textos a través de juegos?			
7	¿Alguna vez has tenido clases lúdicas?			
8	¿Te motivarías participando en una clase a base de juegos?			
9	¿Crees que el juego aumentaría tu interés en la comprensión de textos?			
10	¿Mejorarías tu nivel de comprensión de textos, si las clases fueran más divertidas?			
11	¿Puedes identificar a los personajes del texto a través de juegos?			
12	¿Te es fácil localizar información del texto escrito a través de actividades lúdicas?			
13	¿Las actividades lúdicas te permiten deducir lo que dice en el texto?			
14	¿Crees que las actividades lúdicas fomentan el pensamiento crítico-reflexivo?			
15	¿Las actividades lúdicas te permiten argumentar en forma crítica sobre el texto que lees?			