

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA PEDAGÓGICA

4.1 Presentación

La siguiente propuesta se presenta como resultado de un proceso de investigación-acción desarrollado entre los años 2017 y 2018, con estudiantes de quinto primaria de una Institución educativa de carácter oficial del municipio de Floridablanca, Santander.

La propuesta consiste en el desarrollo de unos talleres que tienen en cuenta los tres momentos de lectura descritos por Braslavsky (antes, durante y después) en los que se desarrollan ciertas estrategias en cada momento en particular, con el fin de empoderar al estudiante de habilidades que le permitan fortalecer su comprensión lectora.

Dentro de la propuesta en el momento referido al “durante la lectura”, se diseñó un videojuego con ayuda del programador y diseñador Edison Aguillón, quién adaptó las actividades y recursos propuestos por la investigadora en este recurso digital, al que se puede acceder en el siguiente enlace www.ejerciciosdecompresionlectora.com

El videojuego se nombró “Intellegite”, que significa comprender en latín, es un videojuego de estrategia y solución de preguntas que se plantean a partir de diversos textos que se presentan en formato de video, audio o texto. A medida que el estudiante responde correctamente las preguntas, avanza en los niveles de juego teniendo recompensas que lo motivan a continuar.

Finalizado cada nivel se proponen unas actividades referidas a los temas tratados previamente en el videojuego, con el fin de realimentar el ejercicio y apropiar al estudiante de otras estrategias necesarias para mejorar su comprensión lectora, además se realiza el proceso de evaluación.

4.2. Justificación

Formar ciudadanos que comprendan lo que leen, es uno de los principales retos de cualquier nación y por su puesto de todas las escuelas, dada su importancia para el acceso al conocimiento, a la cultura, para la formación de criterio, para la participación

ciudadana, para el desenvolvimiento efectivo en la sociedad y para el futuro educativo de los estudiantes, dicha comprensión es un proceso de construcción de significado, donde hay una interacción entre el lector, el texto y el contexto, donde se integran los esquemas mentales que posee el lector, previo al encuentro con la lectura, igualmente las motivaciones y los objetivos por los que aborda el texto, así como las intenciones del autor y la estructura de la información, que en conjunto representan el significado que dará el lector al texto.

Este proceso se debe enseñar y fortalecer desde las aulas de clase, así como se enseñan las operaciones básicas, o las partes de la célula, pues es a través del uso de estrategias cognitivas y metacognitivas que el estudiante logra tener una comprensión de lo leído y un control de su proceso de aprendizaje, pues con el uso de estrategias cognitivas el estudiante aprende a interrogar un texto, a plantear hipótesis, a realizar inferencias, a identificar las ideas principales, de igual forma con las estrategias metacognitivas puede hacer un monitoreo constante de su proceso lector, supervisando sus aciertos y dificultades, para autocorregirse y tomar decisiones que mejoren su proceso de aprendizaje.

Con base en esta concepción de comprensión lectora, se diseñó un videojuego llamado “intellegite” en el que se plantean actividades interactivas, con las que se espera fortalecer la comprensión lectora en un ambiente virtual, por medio de retos y actividades de interés para los estudiantes, aprovechando todos los beneficios que brindan las TIC al integrarlas a procesos académicos, además de la necesidad vigente de formar en competencias digitales, en un mundo cada vez más globalizado.

Se espera que este material sea de utilidad para otros docentes que quieran fortalecer los procesos de comprensión lectora en sus estudiantes, usando recursos tecnológicos y empleando estrategias cognitivas y metacognitivas.

4.3 Objetivos

4.3.1 Objetivo general

Diseñar e implementar una estrategia pedagógica mediada por TIC para el fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de 5 primaria del Colegio Metropolitano del sur de Floridablanca.

4.3.2 Objetivos específicos.

- Diseñar talleres pedagógicos a partir del uso de estrategias de lectura y la apropiación de un videojuego con actividades interactivas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes.
- Aplicar talleres pedagógicos empleando estrategias de lectura y el videojuego educativo.
- Evaluar la efectividad de la propuesta pedagógica fundamentada en el uso de estrategias de lectura y un videojuego educativo.

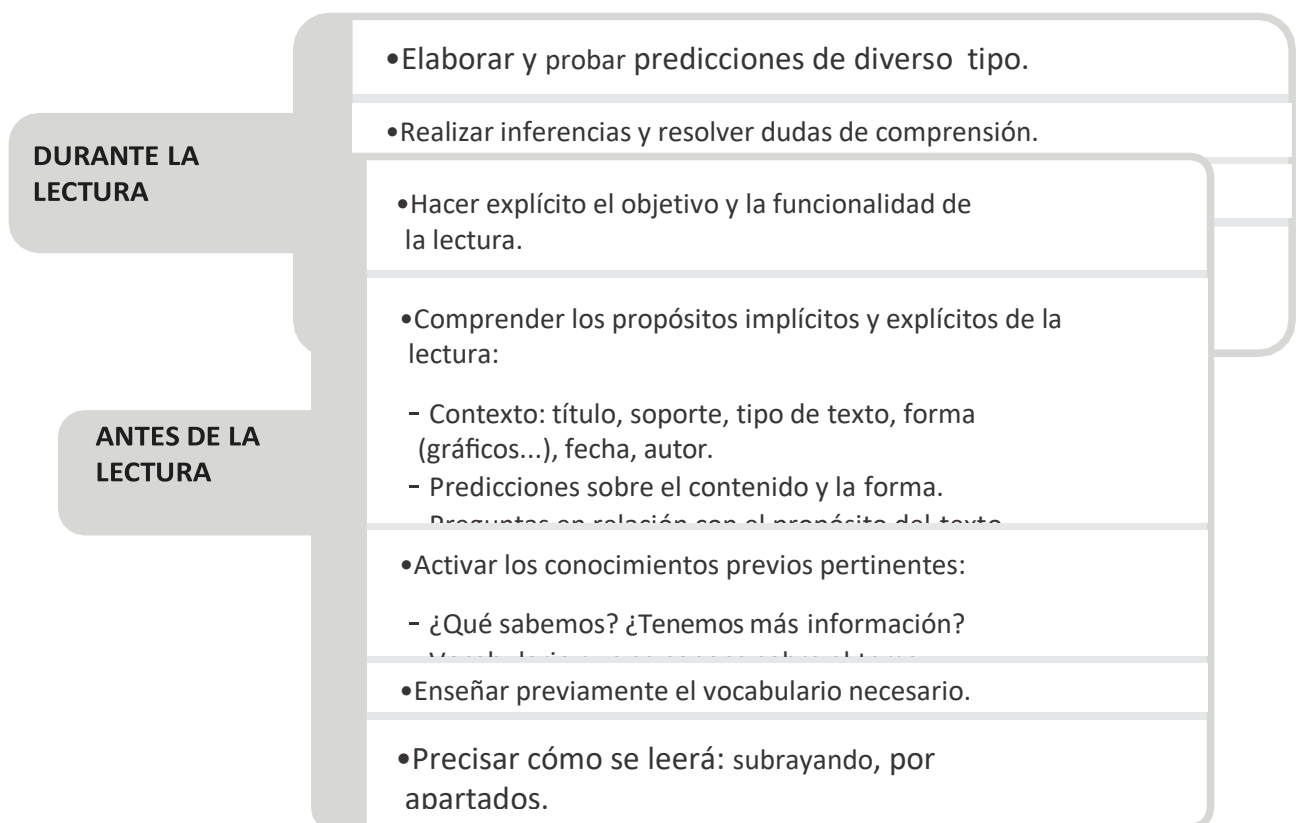
4.4. Indicadores de desempeño

- Lee diversos tipos de texto y determina los elementos característicos de cada uno de ellos.
- Reconoce el propósito comunicativo de los textos que lee.
- Emplea estrategias de lectura (cognitivas, metacognitivas) para facilitar la comprensión lectora.
- Plantea hipótesis a partir de sus saberes previos para anticipar información en un texto.
- Identifica información específica en un texto.
- Realiza inferencias sobre el contenido del texto.
- Asume una actitud crítica sobre lo que lee y escucha.

4.5 Metodología

Este trabajo se fundamenta en los tres momentos: antes, durante y después de la lectura, descritos por Braslavsky en donde en un primer momento se activan los conocimientos previos, se realizan predicciones y se determina el propósito de la lectura, en un

segundo momento se analiza la estructura del texto, se realizan inferencias, se generan preguntas y se discuten las interpretaciones dadas a lo leído, finalmente se hace una evaluación sobre el proceso de lectura realizado, las estrategias empleadas y la consecución del objetivo trazado. Cabe aclarar que esta fase metacognitiva no se reduce solo al final del proceso, pues durante los tres momentos ya descritos el estudiante está haciendo un monitoreo constante de su propio proceso de aprendizaje, formandose así en un lector activo, independiente y autorregulado. A continuación se resumen las actividades propias de cada momento, según Iza (2006).



**DESPUÉS DE LA
LECTURA**

- Resumir y sintetizar el conocimiento: tema e ideas principales.
- Acciones como motivo de la lectura: representación, mural...
- Generalizar el conocimiento.
- Evaluar la respuesta del texto a las expectativas planteadas: si me ha gustado, sorprendido, si lo recomendaría (libro)...

Figura 1. Metodología: antes, durante y después de la lectura.

Fuente: Iza (2006)

Según lo ya expuesto, el momento “antes de la lectura” es necesario abordarlo de manera intencional y planificada, ya que influye en el nivel de comprensión, dado que los conocimientos previos y motivaciones de quien lee, determinan si el texto cobrará sentido, si se tienen los recursos para conectar la nueva información a partir de lo que ya se conoce. En esta fase se dispone al estudiante, se buscan referentes, se activan presaberes, para poderle dar significado a lo que se va a leer. Según Díaz Barriga y Hernández (2004) las estrategias que se deben llevar a cabo previas a la lectura son: “establecer el propósito de la lectura, usar el conocimiento previo pertinente, elaborar predicciones acerca de lo que tratará el texto y plantear preguntas relevantes”(p.289).

Por la misma línea Cassany, Luna y Sanz (2008) afirman que “antes de leer se debe explicar claramente lo que hay que hacer, qué actividad concretan van a realizar, de cuánto tiempo disponen, los objetivos de la comprensión, activar los conocimientos previos que los alumnos pueden tener sobre el tema” (p.246).

Así que una vez puesto en contexto al estudiante, se da paso al momento “durante la lectura” en el que se interpreta el contenido del texto, se comprueban o modifican hipótesis y se plantean otras mientras transcurre la lectura, en este momento se plantean interrogantes que permitan localizar información, analizar la estructura del texto, inferir situaciones no dichas por el autor, también este momento es propicio para que el lector cuestione su proceso, interroge el texto y construya un significado sobre lo leído, en esta fase se espera que el estudiante

Sea capaz de controlar cómo va comprendiendo el texto. Para ello, el docente debe centrarse en que el alumno establezca un “diálogo interno con el texto”, que pueda autointerrogarse y verificar si está comprendiendo o no, con actividades como releer y volver atrás, responder a preguntas estructurales del texto y aplicar el conocimiento de la estructura del género que está leyendo a través de preguntas clave que permitan comprenderla (UNESCO, 2016, p. 68).

Según Díaz Barriga y Hernández (2004) durante la lectura se realiza el monitoreo y supervisión del proceso lector, se identifica la información de mayor importancia contenida en el texto, se elaboran inferencias y se reconoce la superestructura textual.

Finalmente, en el momento “después de la lectura”, se espera que “el estudiante logre profundizar en la comprensión de lo leído, desarrolle su capacidad de lectura crítica y su creatividad” (UNESCO, 2016, p. 69). Durante esta fase el estudiante se apropia de lo leído y construye a partir de esa información una postura propia, así mismo evalúa su nivel de comprensión, determina si sus objetivos de lectura fueron alcanzados o no, revisa la efectividad de su proceso, es decir, si sus estrategias funcionaron para el objetivo trazado, qué se puede y debe mejorar, qué se debe omitir y qué se puede repertir. Según Cassany, Luna y Sanz (2008) “para finalizar , a partir de las respuestas del alumno y ahora sí, una vez finalizada la lectura, se puede medir el nivel de comprensión alcanzado”(p.247).

De acuerdo con Díaz Barriga y Hernández (2004) las estrategias después de la lectura en primer lugar son las “autorreguladoras de la evaluación de los procesos y de los productos, en función por supuesto del propósito establecido” (p.295) y las “estrategias de identificación de la idea principal y el resumen”(p.296).

4.6. Fundamento pedagógico.

4.6.1. Comprensión Lectora

La comprensión lectora es el proceso de construcción de significado que realiza el lector, al interactuar con el texto, a partir de los conocimientos previos que le permiten comprender e inferir las ideas del autor, teniendo en cuenta que dicha interacción se encuentra inscrita en un contexto, donde influyen las motivaciones, el objetivo de lectura, la cultura y las actitudes del lector, en términos de Pérez (2005) “ la comprensión se concibe como un proceso en el que el lector utiliza las claves

proporcionadas por el autor en función de su propio conocimiento o experiencia previa para inferir el significado que éste pretende comunicar” (p.122), evidenciando así la relación entre lector-texto-contexto, tal como lo describe el enfoque sociocultural.

De acuerdo con Díaz Barriga y Hernández (2004)

Los principales atributos que debe poseer un buen lector son: el uso activo del conocimiento previo pertinente y la capacidad de seleccionar y emplear de manera flexible y autorregulada estrategias de lectura pertinentes. Estas dos habilidades le permiten a los lectores competentes adaptarse con facilidad a una variedad de condiciones de estudio y tipos de material de lectura (p.275).

Y describen algunas de las características del lector y el texto en el proceso de comprensión, tal como se presentan en la siguiente figura.



Figura 2. Características del lector y el texto en el proceso de comprensión de lectura

Fuente: Tomada de Díaz Barriga y Hernández (2004)

La comprensión lectora es un proceso que se debe enseñar, pues no basta con dar lecturas a los estudiantes, pues el simple hecho de oralizar un código escrito, no significa comprender, de hecho día a día en las aulas de clase los niños decodifican textos, muchos lo hacen con fluidez y con la correcta entonación, pero al cuestionarles sobre lo comprendido muchos de ellos se limitan a parafrasear apartes del texto, recuerdan elementos superficiales, sin lograr extraer ideas principales, relacionar lo leído con otros textos o con la realidad y mucho menos construir una opinión propia, por tal razón, es necesario desde la escuela enseñar estrategias cognitivas y metacognitivas que le permitan al estudiante interrogar los textos, monitorear su proceso y seguir pautas para lograr una lectura comprensiva. “Leer implica procesos

distintos en diversos niveles, no se aprende a leer de una vez ni de la misma forma y, por ello, la competencia lectora se va aprendiendo y complejizando a lo largo de la vida” (UNESCO, 2016, p.12), pues un mismo estudiante puede no ser igual de competente para leer un cuento que para leer una crónica, en cuanto son textos diferentes, que requieren estrategias de lectura particulares. Por esta misma línea Cassany, Luna y Sanz (2008) afirman que “la comprensión es un camino sin final. Un texto escrito tiene muchos niveles de comprensión y siempre se puede comprender mejor, más extensa y profundamente” (p. 208) y esto se les debe enseñar a los estudiantes para que conciban la lectura como un proceso dinámico, que evoluciona y no termina y no como un acto mecánico y aburrido, como muchas veces se torna en las escuelas.

4.6.2. Modelo De Comprensión Lectora

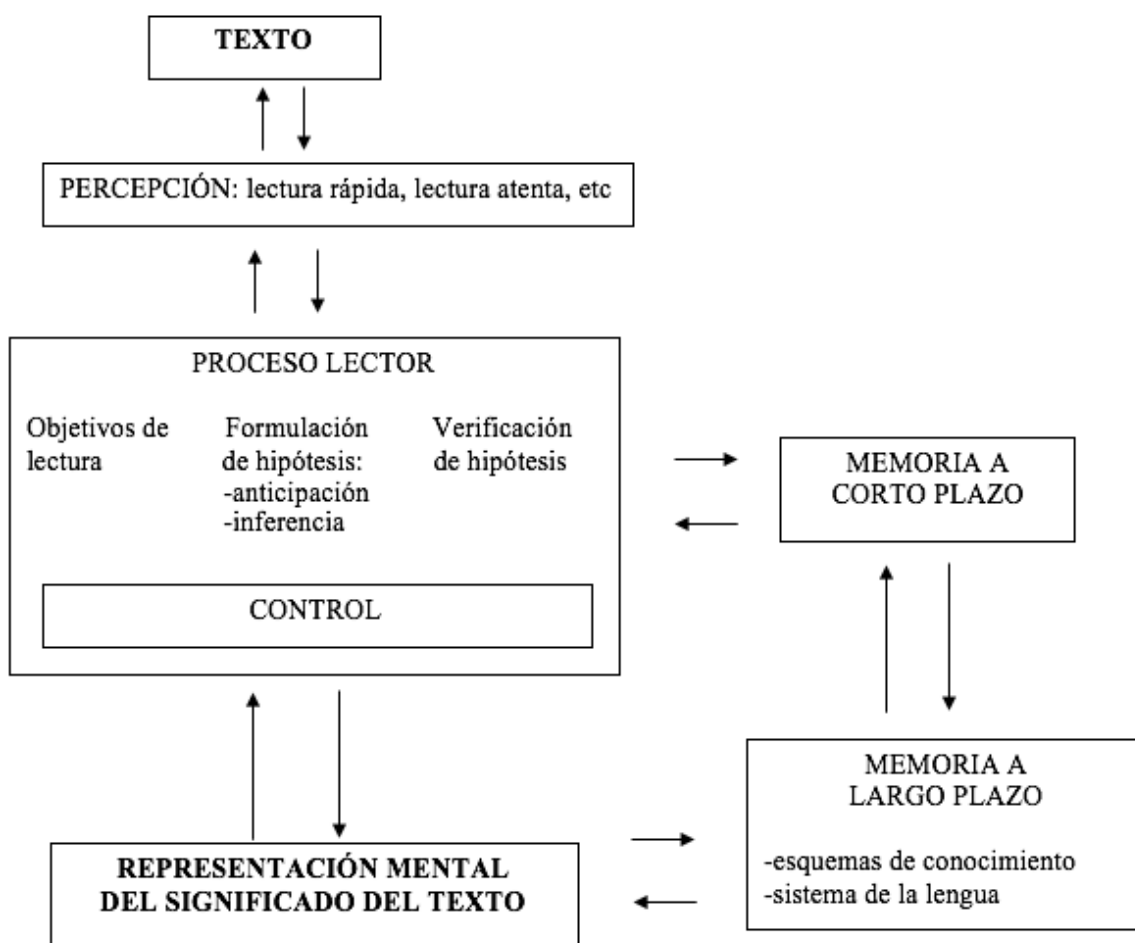


Figura 3. Modelo interactivo de comprensión lectora

Fuente: Cassany, Luna y Sanz (2008)

De acuerdo con el modelo interactivo de comprensión lectora la activación de los saberes previos es la base de la comprensión, pues es así como se pueden construir nuevos aprendizajes, de hecho el proceso lector comienza desde antes de abordar la lectura, cuando se planea el proceso, se determina qué tipo de texto se va a leer, con qué finalidad y que estrategia de lectura se va a emplear. Realizar efectivamente esta tarea, es posible gracias a la experiencia grabada en la memoria a largo plazo (MLP) que es la que permite manejar el código escrito, reconocer tipos de textos, situaciones de lectura y generar hipótesis respecto a lo que se va a leer (anticipación, predicción e inferencias) que se construyen a partir del repertorio de datos que se conocen y lo que ya se sabe sobre el tema.

A medida que se aborda el texto se van afirmando o modificando dichas hipótesis, “el proceso de formular y verificar hipótesis es la esencia de la comprensión, es la interacción entre lo que ya sabemos y lo nuevo que nos dice el texto” (Cassany, Luna y Sanz, 2008, p. 205). Así mismo para lograr comprender un texto es importante la memoria a corto plazo (MCP) ya que a medida que se lee es necesario recordar datos, el sujeto de quien se habla, los elementos puntuales que permiten ir comprendiendo lo que se lee. De acuerdo con Cassany, Luna y Sanz (2008)

Con la MCP recordamos solamente lo que nos interesa en el momento para seguir leyendo y en la MLP almacenamos indefinidamente toda la información que nos interesa... así hasta que logramos una comprensión global del texto...este complejo proceso interactivo de lectura se detiene cuando el lector consigue formarse una representación mental del texto, según los objetivos que se haya planteado (p.206).

4.6.3 Microhabilidades De La Comprensión Lectora

De acuerdo con Cassany, Luna y Sanz (2008) algunas de las microhabilidades de comprensión lectora son: “la anticipación, la lectura rápida y atenta, la inferencia, la estructura y forma, las ideas principales, estructura y forma, leer entre líneas y la autoevaluación” (p.210).

La anticipación

Es una habilidad básica para la comprensión, pues permite activar conocimientos previos del lector, a partir de los cuales se construirá el nuevo aprendizaje, así mismo, permite generar motivación en los estudiantes respecto a lo que se va a realizar. Según Pinzas (2006) citada por Zelada (2010) “anticipar contenidos activará experiencias y conceptos relacionados, y así posibilitará que el lector esté involucrado o pendiente de lo que sigue” (p.14).

Para Cassany, Luna y Sanz (2008) algunas tareas para trabajar la anticipación son las siguientes:

- Prever el tema y las ideas del texto a partir del título, de las fotografías o de los dibujos.
- Fijarse en los subtítulos, en las negritas o en las mayúsculas.
- Hacer una lista de las palabras que pueden aparecer en el texto: sustantivos y verbos.
- Explicar las palabras clave o difíciles del texto.

- Leer la primera frase o párrafo de un texto e imaginar cómo puede seguir.
- Apuntar todo lo que se sabe del tema antes de leer: hacer listas, esquemas, mapas conceptuales, etc. (p.216).

La lectura rápida y atenta

Es necesario desarrollar habilidad en estas dos modalidades de lectura, pues ambas son necesarias según el objetivo por el que se aborde un texto, pues no siempre leemos detallada y pausadamente, a veces solo necesitamos ubicar un dato u obtener una información puntual que requiere saltar páginas, omitir párrafos y centrarnos solo en lo necesario.

De acuerdo con Cassany, Luna y Sanz (2008) algunos ejemplos de estas técnicas de lectura son:

- Dar un vistazo
- Hojear un libro, una revista o un periódico.
- Decir de qué trata un texto.
- Escoger, entre dos o tres opciones, un título para un texto.
- Seleccionar entre varios fragmentos mezclados los que tratan de un tema determinado.
- Buscar los nombres propios que aparecen en un texto.

Lectura atenta

- Buscar informaciones específicas: un nombre, una fecha, una frase, una cantidad, etc.
- Seleccionar una película determinada de la cartelera (cómica, infantil, que no sea de dibujos animados, etc).
- Consultar una duda en el diccionario, en el libro de texto o en una gramática (p. 217).

La inferencia

Es la capacidad que tiene el lector para darle significado a una palabra o un fragmento a partir del contexto de la lectura, o del conocimiento que se tiene sobre el tema, según Cassany, Luna y Sanz (2008) las inferencias consisten en “aprovechar todas las pistas contextuales, la comprensión adquirida y su conocimiento general del mundo para atribuir un significado coherente con el resto del texto al vacío producido... la inferencia se convierte en una habilidad para que el alumno adquiera autonomía” (p. 218)

Así mismo Zelada (2010) describe la inferencia como “la conclusión, deducción o juicio que se va produciendo y modificando durante la lectura del texto” (p. 20), siendo este proceso el que permite otorgarle significado a lo que se lee.

La estructura y forma

Además del contenido del texto, identificar su estructura permite tener elementos para la comprensión, pues cada tipo de texto tiene funciones y rasgos particulares, que es importante reconocer. Según Cassany, Luna y Sanz (2008) es importante en este aspecto:

- Distinguir los diferentes apartados o capítulos de un texto.
- Comprender la organización lógica de las informaciones (macroestructura). Por ejemplo: relaciones de causa-efecto, consecuencias, objeto-sujeto, situación temporal, espacial, etc.
- Comprender la estructura típica del tipo de texto (superestructura). Por ejemplo: encabezamientos, conclusiones, recomendaciones, planteamiento-nudo-desenlace, etc.
- Analizar el nivel de formalidad del texto y el tipo de lenguaje que utiliza: terminología, fraseología, expresiones populares, refranes, etc.
- Comprender el valor gramatical, significativo y expresivo de los signos de puntuación.
- Trabajar cualquier aspecto lingüístico: léxico, sintaxis, etc. (p.221).

Las ideas principales

Para comprender una lectura de manera más profunda es necesario identificar las ideas más importantes, el punto de vista del autor, diferenciar lo más relevante de las ideas secundarias. De acuerdo con Cassany, Luna y Sanz (2008) los siguientes son algunos ejercicios que para este fin, se pueden tener en cuenta:

- Subraya las tres ideas más importantes del texto.
- Piensa un título para el texto y un subtítulo para cada párrafo.
- Ordena las frases siguientes según el orden en el que aparecen en el texto.
- Subraya con un color las ideas generales y con otro color los ejemplos.
- Numera al margen del texto cada argumento que da el autor (p. 220).

Leer entre líneas

Este aspecto se refiere a la capacidad de comprender no solo lo dicho explícitamente, sino lo expuesto de manera ambigua, lo que se debe dar por sobreentendido por las pistas dadas en el texto, según Cassany, Luna y Sanz (2008) algunos aspectos de esta habilidad son:

- Inferir información del autor (intención, opinión, estado de ánimo, perfil personal, etc.) y de su visión del mundo.
- Identificar a quién se dirige el texto (perfil del destinatario).
- Detectar tendencias ideológicas.
- Identificar la ironía, el sarcasmo y el humor y comprender su sentido final.
- Identificar las ambigüedades y los dobles sentidos y discernir sus posibles significados.
- Captar los sentidos figurados, los simbolismos, las metáforas, las alegorías.

- Relacionar las metáforas y los símbolos con hechos de la realidad cultural.
- Entender las presuposiciones y las informaciones sobreentendidas o implicadas (p.223).

Autoevaluación

Hace referencia a la revisión y control que hace el lector de su proceso de comprensión, entre más experticia se tenga, según el objetivo de lectura, el lector podrá decidir si lee de manera rápida o lenta, de forma minuciosa o simplemente hojeando el texto, en fin podrá decidir sobre su proceso lector y no solo abordarlo desprevenidamente sin una conciencia de este acto tan importante para el desarrollo intelectual. Cassany, Luna y Sanz (2008) afirman al respecto que los principales puntos a tener en cuenta en la autoevaluación son:

- Escoger la velocidad adecuada de la lectura, según los objetivos y el texto.
- Elegir las microhabilidades apropiadas para cada situación: anticipación, lectura atenta, inferencia, etc.
- Detectar las incoherencias de significado o las deficiencias de comprensión, determinar sus causas y escoger una estrategia para resolverlas (p.224).

4.6.4 Videojuegos

Para muchas personas adultas especialmente, incluyendo docentes y padres de familia los videojuegos son recursos de ocio y diversión, que muchas veces llevan a los menores a perder su tiempo y a ensimismarse en la virtualidad, dejando de lado las relaciones sociales y comunicativas en contextos reales, sin embargo emplear este recurso que genera tanta motivación en los estudiantes en el ámbito educativo, permite desarrollar habilidades como la atención, la observación, la toma de decisiones, el pensar estratégicamente y la capacidad para resolver problemas. De acuerdo con Gros (2008) “cualquier expresión del medio digital es parte de nuestra cultura y debe formar parte de la formación de las personas del siglo XXI” (p.9), por tanto en lugar de alejarnos y enemistarnos con los videojuegos, la escuela debe aprovechar su potencial en pro de proponer escenarios de aprendizaje más cercanos a la realidad de los estudiantes.

Por esta misma línea Sabogal & Brijaldo (2013) señalan que “es indiscutible que los videojuegos son los programas multimediales más atractivos que tiene la sociedad actual. No son nuevos en el medio educativo; sin embargo, aún no han sido incorporados, ni utilizados como mediadores del aprendizaje” (p.56) razón por la que este estudio pretende vincular dichas plataformas para crear escenarios de aprendizaje

atractivos y promover el desarrollo de ciertas habilidades, dadas sus características, las cuales según Del Moral, M. E. et al. (2012) son las siguientes:

- Significatividad: a través de los videojuegos el alumnado puede desarrollar altas cotas de significatividad al hallarse en consonancia con los intereses propios de los usuarios escolares, lo cual se traduce en una potencial herramienta didáctica.
- La interactividad que ofrece un videojuego y el tiempo en el que se desarrolla permiten al alumnado integrarse y comprometerse con el imaginario desarrollado a partir de las historias y acciones que en ellos se proponen.
- Capacidad de individualización, entendida como posibilidad de entrenar habilidades individuales y personales, así como la constatación de la existencia de algún tipo de mecanismos de seguimiento de los avances o progresos de los discentes por parte el docente.
- Posibilidad de autorregular los diferentes procesos y estrategias puestos en juego (p.5).

Por todo lo expuesto previamente, los videojuegos se pueden considerar como un recurso valioso en los procesos de aprendizaje, para este caso, el videojuego Intellegite es un juego de estrategia y de solución de preguntas que le permite al estudiante avanzar a lo largo de los niveles, teniendo recompensas que le motivan a seguir en el juego. Cada nivel se fundamenta en una lectura, video o audio, a partir del cual se generan cuestionamientos y actividades que el jugador debe resolver correctamente para avanzar, así los estudiantes responden preguntas de tipo literal e inferencial, realizan procesos de asociación, identificación de la idea central, entre otras que contribuyen a fortalecer su comprensión lectora.

4.7 Diseño de actividades

A continuación se presentan las actividades desarrolladas durante la intervención.

Tabla 1. Datos generales mundo 1

1. DATOS GENERALES	
Título del primer mundo del videojuego	
El mundo de los cuentos	
Institución educativa	Sede educativa: Sede D
Colegio Metropolitano del Sur	
Dirección	Municipio: Floridablanca
Calle 2 #12-132, Nuevo Villabel	
Docente responsable	Departamento: Santander
Maria Fernanda Bernal Lozano	

Área de conocimiento	Tema: Comprensión lectora
Lenguaje	
Grado:	Tiempo: 2 semanas
Quinto	
Descripción	
<p>En primer nivel del videojuego, se presentan algunas actividades para trabajar la comprensión lectora en torno al texto narrativo (cuento). En el proceso se aborda la identificación de la estructura de este tipo de texto y algunos ejercicios de lectura literal e inferencial que le permitirán al estudiante fortalecer su proceso de comprensión en la medida que debe localizar información específica, plantear hipótesis sobre el contenido de los textos que lee e identificar el tema central.</p>	

Tabla 2. Objetivos actividades mundo 1

2. OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS
Contenidos a desarrollar: Narración (cuento), personajes, lugar y tiempo de la narración.
Estructura de los cuentos.
Estándares del MEN:
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco en los textos literarios que leo, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes. • Propongo hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como título, tipo de texto, época de la producción, etc.
Objetivos:
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce información explícita en el propio texto. • Identifica el tema principal de un texto. • Compara las temáticas presentadas en diferentes textos. • Infiere situaciones a partir de la información que ofrece el texto.

3. METODOLOGÍA

MOMENTOS

Antes de la lectura

Se invita a los estudiantes a mencionar nombres específicos de relatos cortos que hayan leído. Después de escucharlos, se les propone por grupos realizar un ejercicio de mímica en el que adivinen títulos de cuentos clásicos. Cuando los descubran se les cuestiona sobre aspectos como personajes, tiempo y lugar en el que se desarrolla dicha historia. Luego se les invita a observar el siguiente video

<https://www.youtube.com/watch?v=5m4BF-sWoI8> en el que se explica la estructura de un cuento, para contrastar sus ideas previas, con la información dada.

Durante la lectura

Los estudiantes desarrollan las actividades interactivas que se encuentran en el videojuego, con las cuales de manera divertida podrán fortalecer su comprensión lectora. Las actividades son las siguientes:

Actividad nivel 1. Los estudiantes observan el video del cuento Hansel y Gretel, para luego responder cuestionamientos sobre los personajes, el lugar y el tema principal de la historia.



Figura 4. Nivel 1 videojuego Intellegite.

Fuente: elaboración propia

Actividad nivel 2. Los estudiantes deben escuchar el audiocuento el flautista de Hamelin y resolver algunas preguntas de nivel literal e inferencial.



Figura 5. Nivel 2 videojuego Intellegite.

Fuente: elaboración propia

Actividad nivel 3. Los estudiantes deben observar un capítulo de Disney “la gallinita sabia” y escuchar el cuento “la gallina de los huevos de oro” para luego identificar la idea central y relacionar elementos de cada historia.



Figura 6. Nivel 3 videojuego Intellegite

Fuente: elaboración propia

Actividad nivel 4. Se da a los estudiantes 4 textos que deben leer para luego determinar el título correcto, de acuerdo a la idea central desarrollada en cada uno.



Figura 7. Nivel 4 videojuego IntelleGate

Fuente: elaboración propia

Después de la lectura

Los estudiantes luego de cada nivel deben desarrollar una guía complementaria a todo lo trabajado, así mismo como ejercicio de reflexión al finalizar deben responder las siguientes preguntas: ¿Cuál fue la actividad que más se te facilitó?, ¿Cuál fue la actividad que más se te dificultó?, ¿Qué hiciste para superar la dificultad? y se socializará el sentir de los estudiantes frente al uso de este nuevo recurso.

TALLER NIVEL 1

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto _____
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 1	TEMA: Elementos de la narración	

¿CÓMO SE ESTRUCTURAN LOS CUENTOS?

ANTES DE LEER

Responde las siguientes preguntas:



1. ¿Qué cuentos clásicos conoces?

2. ¿Identificas estos personajes?



- ¿A qué cuento crees que pertenecen estos personajes?

- ¿Cómo lo supiste?

- ¿Qué recuerdas de esta historia?

2

A LEER Y A JUGAR

3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompensionlectora.com y juega el nivel 1.



DESPUÉS DE LEER

4. Completa el siguiente cuadro teniendo en cuenta la información del texto.

¿Qué pasó primero?	¿Qué pasó a la mitad de la historia?	¿Cómo finalizó la historia?

5. ¿Qué otro título podría tener la historia de Hansel y Gretel?

6. ¿Crees que el cuento tuvo un desenlace triste o feliz?, ¿por qué?

7. Completa el esquema con los datos solicitados.

Rasgos físicos



Rasgos de personalidad

¿Qué estrategia utilizó para recordar el camino a casa?

Qué estrategia utilizó para engañar a la bruja?

8. Numera los siguientes hechos según el orden en que sucedieron.

- ____ Las palomas se comieron los trocitos de pan que había dejado Hansel en el camino.
- ____ La bruja metió la cabeza dentro del horno y Gretel le dio un empujón.
- ____ La madrastra planea abandonar a los niños en el bosque.
- ____ Los niños se lanzaron a comer los dulces y bizcochos de la casa.
- ____ Los niños escaparon y regresaron con su familia.

___ La bruja encierra a Hansel para engordarlo y podérselo comer.

9. Ingresa al siguiente link y resuelve el crucigrama.
https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3515198/crucigrama_hansel_y_gretel.htm

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
MOMENTOS DE LA LECTURA	ANTES	Participa en discusiones sobre saberes previos al tema propuesto.		
		Realiza predicciones a partir de imágenes.		
	DURANTE	Comprende el vocabulario.		
		Localiza información explícita en el texto.		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Completa el esquema con información del texto.		
		Recapitula los sucesos de la historia.		

TALLER NIVEL 2

	COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR Resolución No. 3336 del 15 de julio de 2015	
---	---	---

1

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto ____
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 2	TEMA: Elementos de la narración	

ANTES DE LEER

Responde las siguientes preguntas:



1. Lee el título del texto. ¿Qué crees que sucederá en el siguiente cuento? Comparte las respuesta con tus compañeros.

2. ¿Crees que este texto se basa en un hecho real o en uno imaginario?

A LEER Y A JUGAR

EL FLAUTISTA DE HAMELIN

3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompensionlectora.com escucha el audio del cuento el “flautista de Hamelín” y juega el nivel 2.



DESPUÉS DE LEER

2

4. En la frase “-Daremos una recompensa a quien nos libre de las ratas”. Las palabras subrayadas se pueden reemplazar por:



5. Completa el siguiente esquema de acuerdo con los hechos que se presentaron en la historia.

Problema	Causas	Solución del problema

6. ¿Crees que estuvo bien que el flautista se llevara a los niños por no haber recibido su recompensa? Justifica tu respuesta.

7. ¿Consideras que el cuento muestra al Alcalde como un personaje avaro? ¿por qué?

8. ¿Cuál es el propósito del cuento anterior?

9. El texto anterior es:

- a. **Expositivo**, porque explica un tema determinado.
- b. **Narrativo**, porque relata una serie de acontecimientos en los que intervienen personajes.
- c. **Argumentativo**, porque presenta puntos de vista sobre un tema.
- d. **Informativo**, porque presenta información de interés general.

10. Explica por qué el “flautista de Hamelin” es un cuento:

REVISEMOS EL PROCESO...

4

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Realiza predicciones sobre el contenido a partir del título.		
	DURANTE	Comprende el vocabulario.		
		Localiza información explícita en el texto.		
		Realiza inferencias y resuelve dudas de comprensión.		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Sintetiza los sucesos de la historia.		
		Identifica la intención del autor.		

TALLER NIVEL 3

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Legua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto _____
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 3	TEMA: Elementos de la narración	

ANTES DE LEER

Responde las siguientes preguntas:



1. ¿Has leído cuentos que se desarrollen en granjas?, ¿cuáles?

2. ¿Qué características tienen los animales en los cuentos?

A LEER Y A JUGAR

3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompensionlectora.com

Observa el video de “la gallinita sabia” y escucha el audio del cuento el “la gallina de los huevos de oro” y juega el nivel 3.



DESPUÉS DE LEER

2

4. ¿Se puede afirmar que el cuento “la gallina de los huevos de oro”, mezcla realidad y fantasía?, ¿por qué?

5. ¿En qué parte del cuento la “gallinita sabia” se lleva a cabo una venganza?

En el inicio

En el desarrollo

En el desenlace

6. Compara aspectos de los cuentos “la gallinita sabia” y “la gallina de los huevos de oro”

	La gallinita sabia	La gallina de los huevos de oro
¿Cuáles son los personajes?		
¿Dónde suceden los hechos?		
¿Por qué son gallinas diferentes a las demás?		

7. ¿Crees que los autores de los anteriores cuentos quisieron enseñar algún valor?, ¿cuál?

Gallinita sabia: _____ Gallina de los huevos de oro: _____

8. ¿Por qué la gallinita sabia no compartió su alimento con el cerdo y el pato?

- a. Porque el cerdo y el pato estaban enfermos y no podían comer.
- b. Porque al cerdo y al pato no les gusta el maíz.
- c. Porque el cerdo y el pato no ayudaron a trabajar.

9. Realiza la actividad que aparece en el siguiente enlace

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3526156/cucigrama_video_y_audio.htm

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Responde pre interrogantes		
	DURANTE	Comprende el vocabulario.		
		Localiza información explícita en el texto.		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Completa el cuadro con información de los textos.		
		Identifica la intención del autor.		

TALLER NIVEL 4

	COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR Resolución No. 3336 del 15 de julio de 2015	
---	---	---

1

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto ____
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 4	TEMA: Relaciona contenidos con su título	



ANTES DE LEER

1. Consulta en el diccionario el significado de las siguientes palabras:

- Pancarta: _____
- Tribuna: _____
- Depredador: _____
- Rugby: _____
- Alojarse: _____
- Cebiche: _____
- Sierra: _____

A LEER Y A JUGAR

2. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompensionlectora.com
Y desarrolla las actividades propuestas en el nivel 4.



DESPUÉS DE LEER

3. En qué sección del periódico puedes encontrar la noticia referida a James?

4. Resume el texto referido al nadador Michael Phelps:

5. ¿A quiénes está dirigido el texto referido al mar?

A los padres de familia

A niños y niñas

Al público en general

6. ¿Cuál es la intención del texto referido al agua?

7. ¿Qué adjetivo describe mejor la actitud de James en el evento descrito en la noticia?

Miedoso

Generoso

Tolerante

8. Según el último texto, el referido al mar, se afirma que en los restaurantes y casas de la región de la costa solo se prepara el cebiche con frutas. Según lo descrito, esto ocurre porque...

- a. Porque la fruta es muy saludable.
- b. Porque los peces han muerto.
- c. Porque la población es vegetariana.

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Buscar previamente el vocabulario.		
	DURANTE	Localiza información explícita en el texto.		
		Asocia el contenido del texto con el título que le corresponde		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Resume información leída		
		Identifica para quién va dirigido el texto.		

BIBLIOGRAFÍA

Iza, L (2006). *El plan de lectura en los centros de Educación Infantil y Primaria*.

Gobierno de Navarra. Recuperado de <http://bit.ly/2HzizoN>

MEN (2015). Contenidos para aprender Lenguaje. Recuperado de

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/index.html>

Velandia, J (2010). La correlación existente entre el uso de las estrategias

metacognitivas y el nivel de comprensión lectora. (Tesis de maestría, Universidad de la

Salle). Recuperado de <http://bit.ly/2pbJIGW>

<https://www.youtube.com/watch?v=1LkUUbV4MmY>

<https://www.mundoprimeria.com/cuentos-interactivos-ninos/cuento-flautista-de-hamelin/>

https://www.youtube.com/watch?v=VSQGq7xH_h4

http://www.mediafire.com/file/2mzh22onz5w/La_gallina_de_los_huevos_de_oro.mp3

Tabla 3. Datos generales mundo 2

1. DATOS GENERALES	
Título del segundo nivel del videojuego	
Mitos y leyendas.	
Institución educativa	Sede educativa: Sede D

Colegio Metropolitano del Sur	
Dirección Calle 2 #12-132, Nuevo Villabel	Municipio: Floridablanca
Docente responsable Maria Fernanda Bernal Lozano	Departamento: Santander
Área de conocimiento Lenguaje	Tema: Comprensión lectora
Grado: Quinto	Tiempo: 2 semanas
Descripción <p>En este nivel del videojuego se presentan algunas actividades, con relación a los textos narrativos como mitos y leyendas, en los que el estudiante debe organizar textos, identificar el tema central, asociar términos, resolver sopas de letras, responder preguntas, entre otros ejercicios que favorecen el fortalecimiento de la comprensión lectora.</p>	

Tabla 4. Objetivos mundo 2

2. OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS
Contenidos a desarrollar: Estructura y características del mito y la leyenda.
Estándares del MEN: <ul style="list-style-type: none"> • Leo diversos tipos de texto literario: relatos mitológicos, leyendas, cuentos, fábulas, poemas y obras teatrales.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Organiza ideas teniendo en cuenta los elementos y estructura del tipo de texto. • Compara textos de un mismo tema. • Reconoce los elementos, la estructura y los recursos de los textos narrativos. • Relaciona elementos de los textos leídos, con la realidad.

3. METODOLOGÍA

MOMENTOS

Antes de la lectura

Para conocer los saberes previos de los estudiantes se realizará un organizador gráfico con las palabras mito y leyenda, y se les preguntará a los estudiantes ¿Qué otras palabras vienen a su mente cuando escuchan dichos términos?, ¿Qué saben acerca de los mitos y leyendas?, con la información dada por los estudiantes se completará el esquema para luego confirmar o modificar estos preconceptos.

Durante la lectura

Los estudiantes deben acceder al videojuego y resolver las actividades propuestas en este nivel, las cuales se describen a continuación:

Actividad 1: Observar el video de “la pobre viejecita” y resolver una actividad de asociación de términos.





Figura 8. Nivel 5 videojuego Intellegite

Fuente: elaboración propia

Actividad 2: Se da a los niños párrafos de dos textos en desorden para que los organicen con coherencia y sentido.

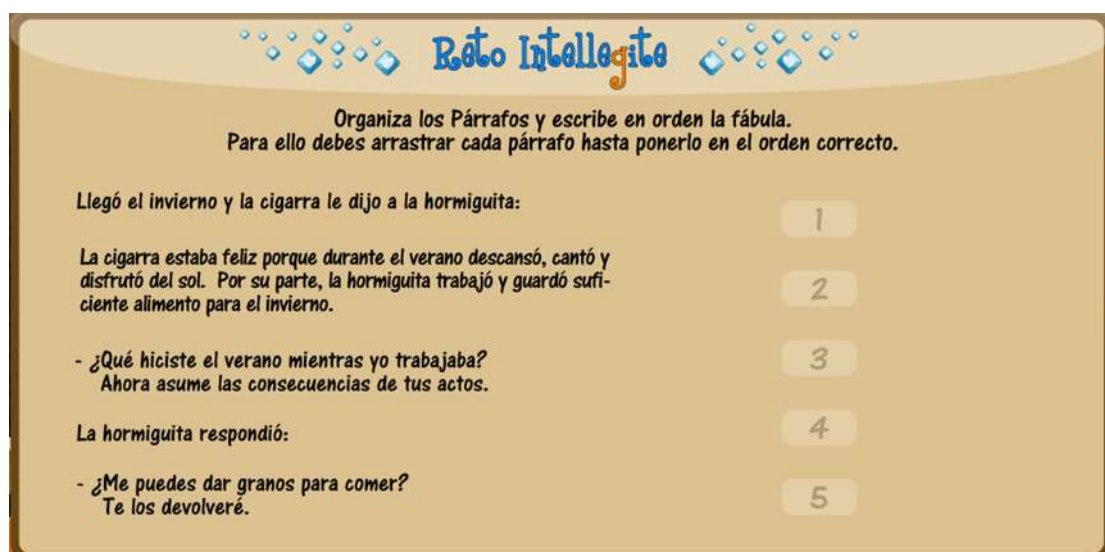


Figura 9. Nivel 5 videojuego Intellegite. Organización de oraciones.

Fuente: elaboración propia

Actividad 3: Los estudiantes deben escuchar un audio sobre un mito Arahua y resolver algunos interrogantes.

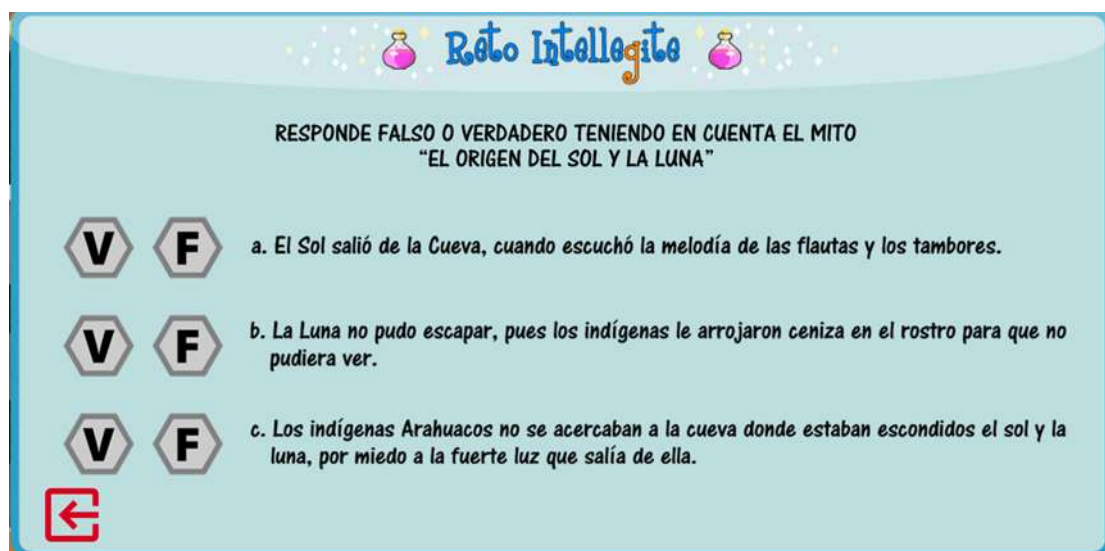


Figura 10. Nivel 5 videojuego Intellegite. Mitos.

Fuente: elaboración propia

Actividad 4: Los estudiantes deben observar el video de la leyenda “el hombre caimán”, resolver algunas preguntas.



Figura 11. Nivel 5 videojuego Intellegite. leyendas

Fuente: elaboración propia

Después de la lectura

Finalmente se desarrollará una guía complementaria a todo lo trabajado en este segundo mundo, para evaluar el nivel de comprensión lectora logrado con este tipo de textos, igualmente se plantearán cuestionamientos orientados al proceso metacognitivo, como ¿fue más fácil comprender los textos en video o en audio?, ¿Qué estrategia utilicé para ordenar los textos en desorden?, ¿logré establecer diferencias entre una leyenda y un mito?, ¿mis ideas previas eran correctas?, ¿se modificaron en algo?

TALLER 5

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto ____
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 5	TEMA: Mito y leyenda	



ANTES DE LEER

1. Observa las imágenes y responde: ¿recuerdas alguno de los siguientes personajes?
¿en qué tipo de relatos los has visto o leído?



La llorona



Bochica



La patasola

A LEER Y A JUGAR

2. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompresionlectora.com
Y desarrolla las actividades propuestas en el nivel 5.



DESPUÉS DE LEER

3. ¿Cómo se crearon el Sol y la Luna?

4. Realiza un dibujo en el que representes el relato del “Origen del Sol y la luna”



5. ¿A qué cultura indígena pertenece el mito “Origen del Sol y la luna”?

- a. Arhuaca
- b. Muisca
- c. Tayrona

6. ¿Cómo inició la leyenda del “hombre caimán”?

7. ¿Los hechos sucedieron en un entorno rural o urbano?, ¿por qué?

8. Señala únicamente las características que hacen que el texto del “hombre caimán” sea una leyenda.

- a. Los hechos ocurren en lugares reales.
- b. Narra la vida y los acontecimientos más importantes de un espanto.

- c. Relata el encuentro con un personaje sobrenatural.
- d. Contiene enseñanzas para los habitantes de una región.

9. Teniendo en cuenta que los verbos del relato del “hombre caimán” están conjugados en tiempo pasado, se puede afirmar que los hechos:

- a. Están sucediendo.
- b. Ya sucedieron.
- c. Están por suceder.
- d. Contiene enseñanzas para los habitantes de una región.

10. Escribe un párrafo que complemente el desenlace de la leyenda.

11. Lee la siguiente leyenda y completa los espacios en blanco, con la palabra adecuada.

oscuridad	escuchó	destino	Chocó
grande	aparece	fuego	mula

LA MULA DE TRES PATAS

La mula _____ en la noche, haciendo sonar fuertemente sus cascos en los caminos solitarios. Se asegura que es _____ y pesada, que prefiere los senderos oscuros para alumbrar con sus ojos de candela y con el fuego encendido que sale de su hocico.

Dicen los lugareños que habitan donde aparece el espanto, que para evitarla es recomendable dejarla pasar, pues los curiosos que han querido seguirla hasta su _____ nunca lo han logrado y algunos incluso, han desaparecido.

De todas las historias que se han escuchado sobre esta aparición en el departamento del _____, una llama especialmente la atención.

Doña Carmen Castillo asegura haber visto los ojos de candela de la mula en medio de la _____ y no solo eso, muestra la quemadura que le dejó en uno de sus brazos, cuando le lanzó una bocanada de _____.

La mujer narra que una noche, después de una tarde de juegos en el monte con su amiga Micaela, regresaba a su casa cuando _____ el ruido de unos cascos de bestia. Carmen pensó que se acercaba su abuelo para regañarla por andar sola en la noche, así que se escondió detrás de un matorral.

Pero se llevó el susto de su vida cuando vio que se trataba de la _____ de tres patas con sus ojos de fuego. La niña pegó un salto y huyó de su escondite, pero al quedar a la vista del espanto, sus llamas la alcanzaron.

Desde aquella noche, se dedicó a advertirles a todos sus vecinos que no transitaran los caminos en medio de la noche.

Leyenda popular del Chocó

Tomado de Leo y comprendo 5, Libros y Libros S.A. (p.60)

12. Resuelve la actividad que se encuentra en el siguiente enlace:

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3516884/la_mula_de_tres_patas.htm

REVISEMOS EL PROCESO...

5

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Elabora predicciones a partir de imágenes.		
	DURANTE	Localiza información explícita en el texto.		
		Realiza inferencias a partir de los datos dados en el texto.		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Resume el texto leído por medio de un dibujo.		
		Modifica el final del texto.		

BIBLIOGRAFÍA

Iza, L (2006). *El plan de lectura en los centros de Educación Infantil y Primaria*. Gobierno de Navarra. Recuperado de <http://bit.ly/2HzizoN>

MEN (2015). Contenidos para aprender Lenguaje. Recuperado de <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/index.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=QLRTvZOd9vA>

<https://www.youtube.com/watch?v=lx1z95m06KU>

<https://www.youtube.com/watch?v=e5qQ6aj3e2g>

<https://www.youtube.com/watch?v=TDt9rQrGp1I>

Tabla 5. Datos generales mundo 3

1. DATOS GENERALES	
Título del tercer nivel del videojuego	
Poemas	
Institución educativa	Sede educativa: Sede D
Colegio Metropolitano del Sur	
Dirección	Municipio: Floridablanca
Calle 2 #12-132, Nuevo Villabel	
Docente responsable	Departamento: Santander
Maria Fernanda Bernal Lozano	
Área de conocimiento	Tema: Comprensión lectora
Lenguaje	
Grado:	Tiempo: 2 semanas
Quinto	
Descripción	
<p>En este nivel se presentan algunas actividades con poemas para que los estudiantes identifiquen su estructura, se presentan audios para que asocien los contenidos con su título, así mismo, en algunos ejercicios deben reconocer los versos y las estrofas, el tema central del texto e identificar las palabras que riman para completar algunos poemas.</p>	

Tabla 6. Objetivos mundo 3

2. OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS
Contenidos a desarrollar: Poema (verso, estrofa, rima)
Estándares del MEN:
<ul style="list-style-type: none"> • Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
Objetivos:
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la estructura de un poema. • Identifica las emociones que suscita un poema. • Comprende la intención del autor con sus obras.

3. METODOLOGÍA

MOMENTOS

Antes de la lectura

Se cuestiona a los estudiantes sobre lo que conocen respecto al poema, su estructura, su intención y función comunicativa. Posteriormente se escucharán algunos poemas en el siguiente link https://www.ivoox.com/cuando-rutina-se-instala-audios-mp3_rf_2927330_1.html para cuestionar a los niños respecto a sus características, lo que expresan y cómo lo expresan.

Durante la lectura

Los estudiantes deben acceder al videojuego y resolver las actividades propuestas:

Actividad 1: Los estudiantes deben escuchar algunos poemas y relacionarlos con su título.



Figura 12. Nivel 6 videojuego Intellegite

Fuente: elaboración propia

Actividad 2: Los estudiantes deben leer un poema e identificar su número de estrofas y versos, así como la idea central.



Figura 13. Nivel 6 videojuego Intellegite. Poema.

Fuente: elaboración propia

Actividad 3: Se les presenta a los estudiantes algunas adivinanzas y se les ofrecen imágenes de las posibles respuestas. Los niños deben elegir la imagen correcta.



Figura 14. Nivel 6 videojuego Intellegite. Adivinanza

Fuente: elaboración propia

Actividad 4: Los niños deben observar el video del poema “el niño y la mariposa” de Rafael Pombo y a partir de éste resolver algunas preguntas.



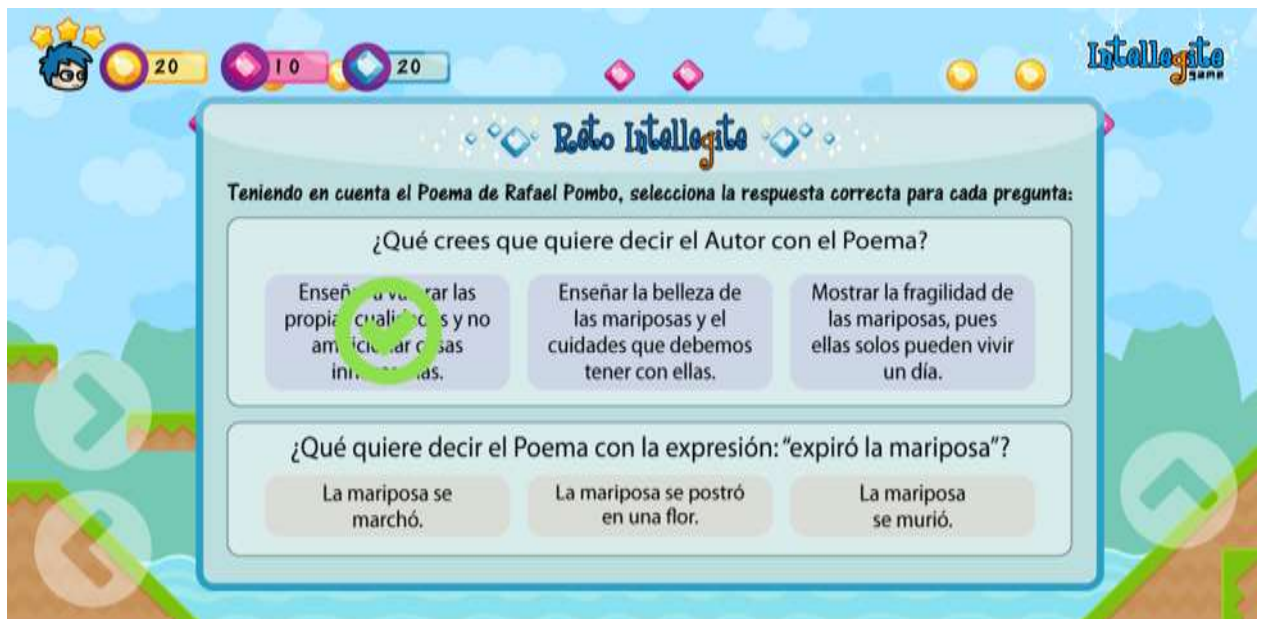


Figura 15. Nivel 6 videojuego Intellegite. Poema.

Fuente: elaboración propia

Después de la lectura

Finalmente se desarrollará una guía complementaria a todo lo trabajado en este tercer mundo, para evaluar el nivel de comprensión lectora logrado con este tipo de textos, igualmente se plantearán cuestionamientos orientados al proceso metacognitivo, como ¿Qué sentimientos le despertaron los poemas?, ¿se le facilitó descubrir las adivinanzas?, ¿Qué estrategia utilizó para relacionar los poemas con sus títulos?, ¿cómo comprende mejor un poema, por medio de audio, texto o video?

TALLER 6

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 6	TEMA: Poemas	



ANTES DE LEER

1. ¿Recuerdas en qué momentos y lugares leíste tus primeros poemas?

2. Lee estos versos y responde: ¿te expresas así en tu vida diaria?, ¿qué tipo de manifestaciones artísticas usan este lenguaje?, Comparte tus apreciaciones con el grupo.

El frío de tu ausencia
me nubla hasta la razón.
espero que tu presencia
alegre mi corazón.

A LEER Y A JUGAR

3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompensionlectora.com y desarrolla las actividades correspondientes a l nivel 6.



DESPUÉS DE LEER

4. Lee los siguientes versos y enuméralos de manera que conserven la rima y el ritmo.

Y huyó del rebaño _____
La oveja Teresa _____
Cuentan que, un año, _____
Se asustó al oír algo _____

5. Relaciona los títulos de los poemas con las estrofas que consideras les corresponden:

Mi abuela es un hada

Los lobos en el monte
los pollitos en el corral
los peces en la granja
los barcos en el mar.

Todo está en su sitio

¿Quién de todos ha de ser
el que se atreva a poner
ese cascabel al gato?

Los ratones

Yo la quiero mucho
yo la quiero tanto
me ducha, me peina
y me lleva al campo.

6. Lee los textos e identifica el que pertenezca al género lírico. ¿Cómo lo reconociste?

La lluvia cae con intensidad durante el mes de abril. En ese momento los campesinos ven sus campos inundarse.

La lluvia tiene un vago secreto de ternura, algo de soñolencia resignada y amable, una música humilde se despierta con ella que hace vibrar el alma dormida del paisaje.

7. A partir de lo ya estudiado, menciona dos características del género lírico.

- _____
- _____

8. Con todo lo visto, completa el siguiente crucigrama.

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3614550/crucigrama_poema.htm

9. Escribe un par de versos que rimen entre sí y lee tus producciones a tus compañeros.

3

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Responde a interrogantes sobre el tema a tratar.		
	DURANTE	Identifica la estructura de los poemas		
		Reconoce la intención de los poemas		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Identifica características del tipo de texto trabajado.		
		Produce versos con rima.		

BIBLIOGRAFÍA

Iza, L (2006). *El plan de lectura en los centros de Educación Infantil y Primaria*.

Gobierno de Navarra. Recuperado de <http://bit.ly/2HzizoN>

MEN (2015). Contenidos para aprender Lenguaje. Recuperado de

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/index.html>

https://www.ivoox.com/cuando-rutina-se-instala-audios-mp3_rf_2927330_1.html

<https://www.youtube.com/watch?v=d2VzuDiILU>

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/poesias/9-poemas-cortos-para-leer-con-ninos/>

Vamos a aprender Lenguaje 5.

Tabla 7. Datos generales mundo 4

1. DATOS GENERALES	
Título del tercer nivel del videojuego	
Historieta y publicidad	
Institución educativa	Sede educativa: Sede D
Colegio Metropolitano del Sur	
Dirección	Municipio: Floridablanca
Calle 2 #12-132, Nuevo Villabel	
Docente responsable	Departamento: Santander
Maria Fernanda Bernal Lozano	
Área de conocimiento	Tema: Comprensión lectora
Lenguaje	
Grado:	Tiempo: 3 semanas
Quinto	
Descripción	
En este nivel se presentan algunas actividades con historietas y anuncios publicitarios para que los estudiantes identifiquen su estructura, su finalidad y realicen procesos de comprensión de la información allí contenida.	

Tabla 8. Objetivos mundo 4

2. OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS
Contenidos a desarrollar: Historieta, afiche.
Estándares del MEN:
<ul style="list-style-type: none">• Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.

-
- **Selecciono y clasifico la información emitida por los diferentes medios de comunicación.**
-

Objetivos:

- **Comprende el lenguaje empleado en historietas y otros tipos de textos con imágenes fijas.**
 - **Identifica el propósito comunicativo de los textos con los que interactúa a partir del análisis de su contenido y estructura.**
-

3. METODOLOGÍA

MOMENTOS

Antes de la lectura

Se cuestiona a los estudiantes sobre lo que conocen respecto a la historieta y el afiche publicitario, ¿cuál es su estructura?, ¿cuál es su intención?, ¿cuáles son sus características?.

En la indagación de saberes previos sobre el anuncio publicitario se les cuestionará sobre ¿cómo las empresas dan a conocer sus productos al consumidor?, previamente se le ha pedido a los chicos que lleven revistas para que por grupos observen las características e intenciones de los anuncios que allí pueden encontrar. Posteriormente se proyectará el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=XVoqYfiE8wg>

Finalmente se les cuestionará sobre ¿qué conocen de la historieta?, ¿cuáles son sus características?, ¿Dónde se publican y con qué fin?, luego se presentará a los chicos una serie de historietas en medio impreso y de manera digital para observar sus características y contrastar lo visto con respecto a los presaberes. Luego se observará el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=eKnQOsfHeDU>

Durante la lectura

Los estudiantes deben acceder al videojuego y resolver las actividades propuestas:

Actividad 1: Los estudiantes observan una historieta y a partir de ésta deben resolver algunos cuestionamientos. Luego observan una historieta de mafalda y frente algunos enunciados deben escoger la respuesta correcta.



Figura 16. Nivel 7 videojuego Intellegite

Fuente: elaboración propia

Actividad 2: Los estudiantes observan el anuncio y deben unir algunos componentes de su estructura donde corresponda, posteriormente observan un anuncio y responden algunas preguntas al respecto.

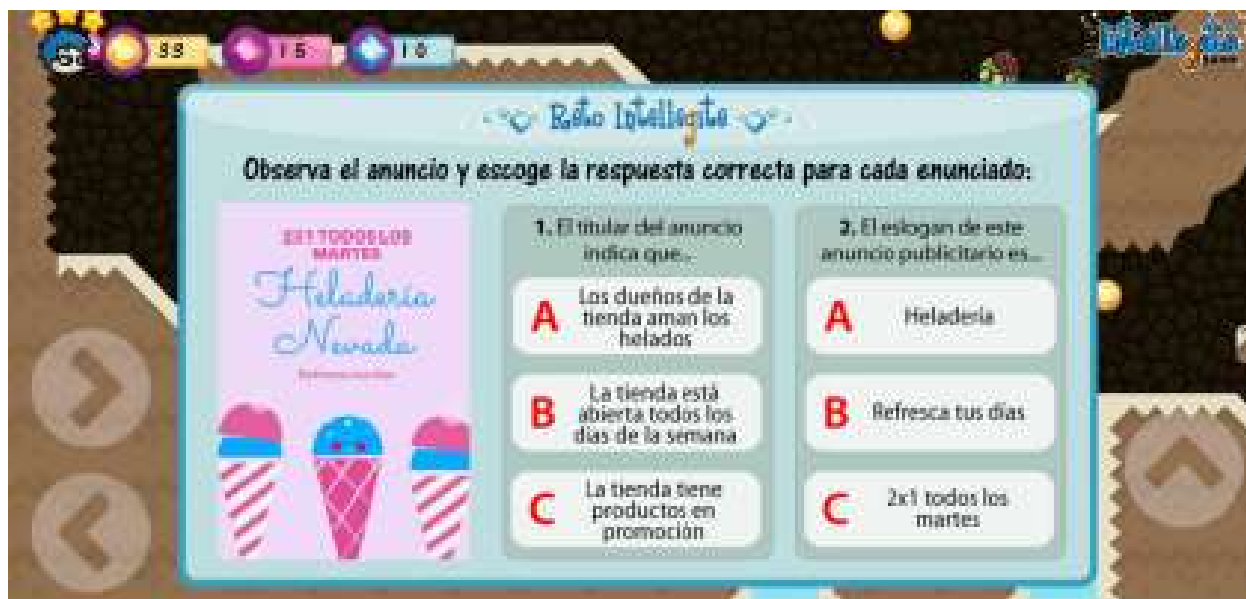


Figura 17. Nivel 7 videojuego Intellegite. Publicidad.

Fuente: elaboración propia

Actividad 3: Los estudiantes deben observar un comercial y a partir de éste resolver algunos cuestionamientos.

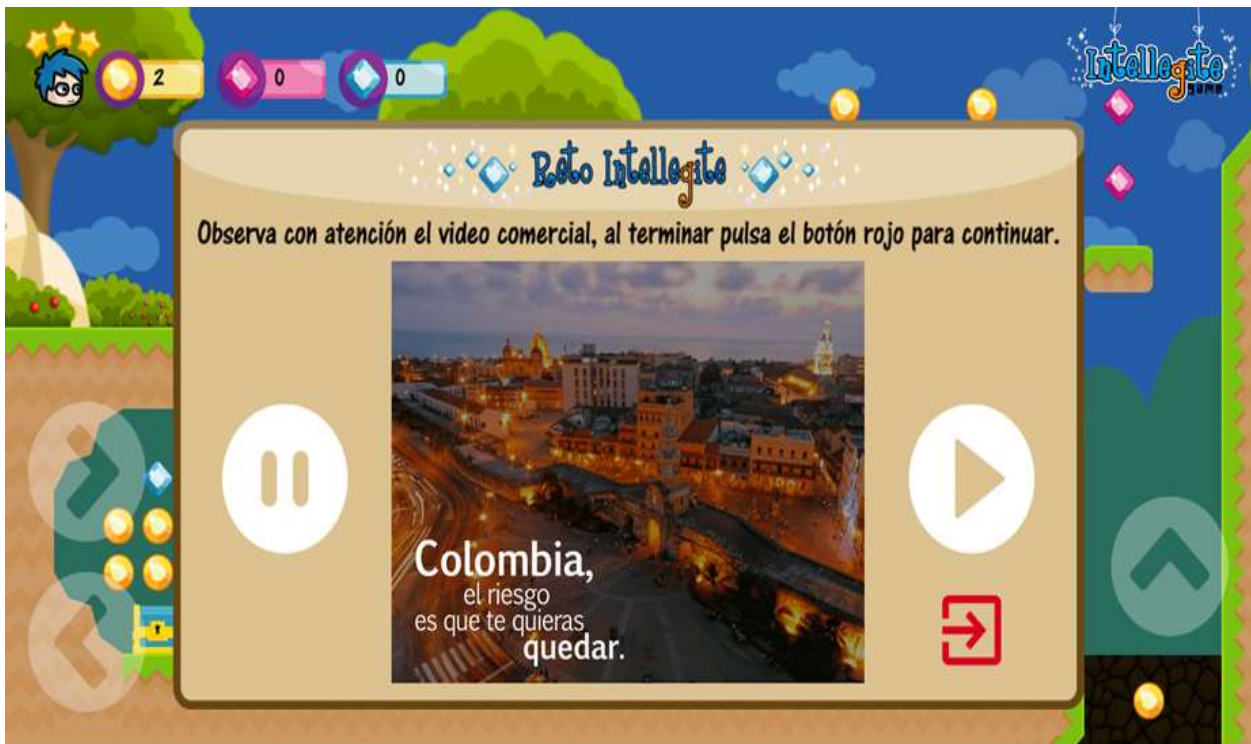


Figura 18. Nivel 7 videojuego Intellegito. Video comercial.

Fuente: elaboración propia

Después de la lectura

Finalmente se desarrollará una guía complementaria a todo lo trabajado en este mundo, para evaluar el nivel de comprensión lectora logrado con este tipo de textos, igualmente se plantearán cuestionamientos orientados al proceso metacognitivo, como ¿qué estrategias utilizaron para comprender los textos?, ¿cómo detectaron sus errores durante el trabajo?, ¿qué hicieron para corregirlos?, se determinará la concordancia que debe existir entre las imágenes, los textos y la intención del anuncio, así como los diálogos y la situación comunicativa de la historieta.

TALLER 7

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto ____
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 7	TEMA: Historietas	



ANTES DE LEER

1. ¿Qué sabes de las historietas?

2. ¿Qué sabes de las historietas?

A LEER Y A JUGAR

3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompresionlectora.com y desarrolla las actividades propuestas para el nivel 7.



DESPUÉS DE LEER

4. Los diálogos de la historieta están escritos es:
- a. Globos.
 - b. Párrafos.
 - c. Viñetas.

5. ¿Qué intención tiene la historieta?

- Narrar una historia a partir de textos e imágenes, organizados en viñetas.
 - Explicar un tema a través de imágenes y texto.
 - Presentar una información actual a partir de imágenes y texto.
6. Observa con atención la siguiente historieta



➤ El problema que tiene Mafalda es que...

- Le tiene miedo a las ovejas.
- Le cuesta dormirse.
- Se enoja por no poder dormir.

➤ En el relato aparecen ovejas porque...

- Son las mascotas preferidas de la niña.
- No saben cómo saltar.
- Ayudan a la niña a dormir.

➤ Se concluye que la niña logra dormir cuando...

- Cuenta ovejas.
- Cuenta hasta veintiséis.
- Cuenta hasta veinticinco.

➤ En el tercer cuadro, el problema que se presenta es que...

- La oveja no sabe saltar.
- La oveja no ayuda a su amiga.

- c. La oveja no quiere juntarse con sus compañeras.
- 7. ¿Qué título le pondrías a la historieta?

8. Ingresa a <https://www.makebeliefscomix.com> y realiza una historieta, para ello elige los personajes y situación comunicativa.

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Responde a interrogantes sobre el tema a tratar.		
	DURANTE	Identifica la estructura de las historietas		
		Reconoce la intención de las historietas		
		Comprende globalmente el texto.		
	DESPUÉS	Identifica características del tipo de texto trabajado.		
		Produce historietas		

TALLER 8

	COLEGIO METROPOLITANO DEL SUR Resolución No. 3336 del 15 de julio de 2015	
---	---	---

1

A. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Lengua castellana	FECHA:	GRADO: Quinto ____
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DOCENTE: Maria Fernanda Bernal Lozano		
NIVEL 8	TEMA: Afiche	



ANTES DE LEER

1. ¿Sabes cuáles son las características de un afiche?

2. ¿Sobre que informaba el último afiche que leíste?

A LEER Y A JUGAR

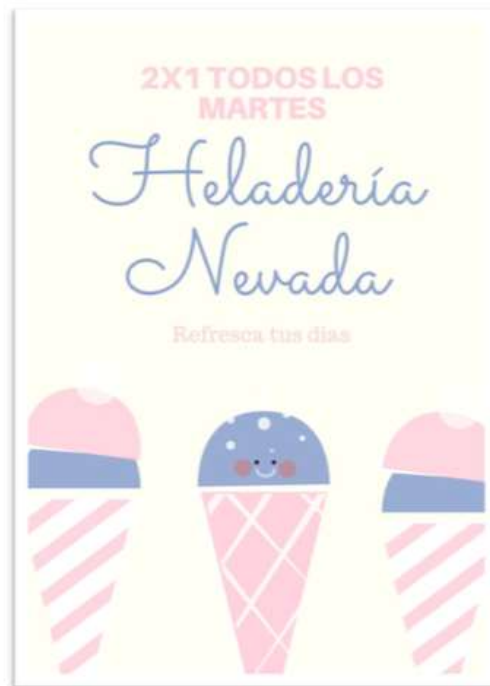
3. Ingresa a la página www.ejerciciosdecompresionlectora.com y desarrolla las actividades propuestas para el nivel 8.



DESPUÉS DE LEER

4. Explica qué relación hay entre la fotografía y la información que proporcionan los afiches.

5. Observa el anuncio y escoge la respuesta correcta para cada enunciado.



➤ El eslogan de este anuncio publicitario es...

- a. Heladería
- b. Refresca tus días
- c. 2X1 todos los martes

➤ El titular del anuncio indica que...

- a. Los dueños de la tienda aman los helados
- b. La tienda está abierta todos los días de la semana
- c. La tienda tiene productos en promoción

➤ La imagen que utiliza el anuncio está relacionada con su contenido porque...

- a. Muestra que la tienda tiene variedad de helados.

b. Muestra relación con el producto que se oferta.

c. Muestra los puntos de venta de la heladería.

➤ El lugar más apropiado para que aparezca este anuncio publicado es en...

a. Una tienda de barrio

b. Un hospital

c. Un centro comercial

➤ El sentido global que se puede construir de este anuncio publicitario es en...


a. Un grupo de personas que ama los helados, los quiere vender en un punto comercial.

b. Una heladería está es promoción cierto día de la semana.

c. Una heladería está en promoción por liquidación.

6. Observa el siguiente anuncio y responde:

*¿Ya se hartó de gastar muchas horas con la plancha?
 ¡TOBI piensa en su satisfacción!
 ¡TOBI elimina olores y arrugas a la vez!
 ¡TOBI ayuda a que la tarea pesada le
 resulte más fácil y rápida!
 En el tiempo que usted se gasta con la
 plancha en 4 prendas, con TOBI usted
 termina 20.
 ¡Es perfecto! ¡Funciona para usted que no tiene mucho
 tiempo y no es buena con la plancha!
 Llame ya al 2220000.*



➤ ¿Cuál es la oración del anuncio que apela al sentimiento de insatisfacción?

➤ ¿Cuál es el problema que identifica el anuncio?

- ¿Con qué oración logra el anuncio que el comprador se sienta identificado con una necesidad?

- ¿Con qué oración u oraciones ofrece el producto como remedio al problema?

- ¿Con qué oraciones demuestra que el producto sí soluciona el problema identificado?

- ¿Con qué oraciones identifica el perfil de quien podría comprar el producto? ¿Cuál es ese perfil?

- ¿Qué es lo que el anunciante desea que haga el potencial comprador?

- ¿Qué hace para lograrlo?

7. Elige un tema, entre las siguientes opciones: deporte, tiempo libre, medio ambiente, ten en cuenta la intención comunicativa y diseña tu afiche

REVISEMOS EL PROCESO...

		Estudiante:		
		Grupo:		
		ÍTEM	SÍ	NO
ESTRATEGIAS DE LA LECTURA	ANTES	Responde a interrogantes sobre el tema a tratar.		
	DURANTE	Identifica la estructura del afiche		
		Reconoce la intención del afiche		
		Comprende globalmente el texto		
	DESPUÉS	Identifica características del tipo de texto trabajado.		
		Crea un afiche		

BIBLIOGRAFÍA

Iza, L (2006). *El plan de lectura en los centros de Educación Infantil y Primaria*.

Gobierno de Navarra. Recuperado de <http://bit.ly/2HzizoN>

MEN (2015). Contenidos para aprender Lenguaje. Recuperado de

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/index.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=XVqYfiE8wg>

<https://www.youtube.com/watch?v=rIArM1rcgNQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=eKnQOsfHeDU>

<https://www.makebeliefscomix.com>

www.canva.com