

ESTRATEGIA LUDICO PEDAGOGICA MEDIADA POR TIC PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA



CLARA INÉS GUZMÁN PINZÓN

DIRECTOR DE PROYECTO

JUAN HILDEBRANDO ÁLVAREZ SANTOYO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

BUCARAMANGA - COLOMBIA

NOVIEMBRE 2015

Dedicatoria

Dedico este gran logro primero que todo a Dios, por darme la fortaleza y la salud para no desfallecer ante las adversidades que se presentaron durante el camino que tuve que recorrer.

A mis hijos por estar siempre ahí apoyándome y dándome ánimos en la lucha por alcanzar mi sueño, en especial a María Camila por apoyarme incondicionalmente en todo y ayudarme a decidir de una vez por todas que era tiempo de empezar y no postergar más mi sueño, a María José por recomendarme la universidad la cual aprendí a querer por todo lo que me ofreció para crecer como profesional.

A mi esposo, a mis hijos e hijas por la gran paciencia que tuvieron cuando estuve sumergida en la realización de éste proyecto y por su apoyo constante en esta etapa de mi vida.

Agradecimientos

Expreso un alto agradecimiento a mi director de tesis Juan Hildebrando Alvarez Santoyo, porque siempre estuvo ahí cuando lo necesité, dispuesto a escucharme, a orientarme y darme ánimo en los momentos que me sentía en un laberinto sin salida y a punto de desfallecer, pero que gracias a Dios, a su conocimiento y experiencia me guió en todo el proceso investigativo, para hoy obtener este resultado.

Estrategia ludico pedagogica mediada por TIC para el desarrollo de la comprensión lectora

Resumen

Autor: Clara Inés Guzmán Pinzón

Con el propósito de mejorar la comprensión de lectura en una Institución pública de Bucaramanga, surgió esta investigación de estudio cuasiexperimental y de tipo cuantitativo. En esta se comparó la incidencia de una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC en el desarrollo de la comprensión lectora aplicada a un Grupo Experimental, frente a una estrategia con material impreso o método tradicional, en un Grupo Control. Se vinculó la tecnología dado que hoy en día y como lo plantea Delors (1996), los diferentes ámbitos y en especial el educativo se han visto permeados por la gran influencia de las TIC. Siguiendo a Nunes (1994), la lectura para los niños es vista como una actividad tediosa, pero esta se vuelve agradable si se desarrolla a través de la lúdica, donde el juego permite reacción activa, crítica y creativa. En esta investigación se determinó que si hubo diferencia significativa en los componentes de la lectura como lo son el semántico, sintáctico y pragmático.

Palabras claves: Comprensión de lectura, Estrategia lúdico pedagógica, TIC en educación.

Abstract

Author: Clara Inés Guzmán Pinzón

With the purpose of improving reading comprehension in a public institution in Bucaramanga, this quasiexperimental and quantitative type research study emerged. This paper compared the incidence of a pedagogical and pedagogical strategy mediated by ICT in the development of reading comprehension applied to an Experimental Group, against a strategy with printed material or traditional method, in a Control Group. Technology was linked since today and as

Delors (1996) puts it, the different fields and especially the educational have been permeated by the great influence of ICT. Following Nunes (1994), reading for children is seen as a tedious activity, but it becomes pleasant if it develops through playfulness, where play allows active, critical and creative reaction. In this investigation it was determined that if there was significant difference in the components of the reading as they are the semantic, syntactic and pragmatic.

Keywords: Reading comprehension, Play educational strategy, ICT in education.

Tabla de contenido

1. Antecedentes del problema.....	10
Definición del problema.....	6
Objetivos.....	8
Objetivo general.....	10
Objetivos específicos.....	10
Hipótesis.....	10
Hipótesis nula.....	11
Justificación.....	11
Limitaciones.....	12
Definición de términos.....	14
2. Marco teórico.....	17
Políticas del MEN.....	19
Lenguaje.....	20
Campos fundamentales del Lenguaje.....	22
Comprensión de lectura.....	24
Leer.....	26
Leer y escribir.....	29
Momentos de lectura.....	30
Niveles de lectura.....	30
Componentes de lectura.....	32
Las TIC en Colombia.....	35
Las TIC en la educación.....	35
Las TIC en la lectura.....	38
Lúdica.....	40
Estrategia.....	43
Investigaciones empíricas.....	44
3. Metodología.....	49
Tipo de investigación.....	50
Población y muestra.....	52
Variables de estudio.....	53
Instrumentos y recolección de datos.....	55
Prueba piloto.....	58
Procedimiento de aplicación de instrumentos.....	58
Análisis de datos.....	64
Consideraciones éticas.....	64
4. Resultados y análisis de datos.....	66
Análisis e interpretación cuestionario sociodemográfico.....	66
Análisis estadístico.....	81
Descriptivo base de datos pretest.....	83
Test de normalidad.....	84

Análisis estadístico comparativo pretest y posttest componente por componente.....	86
Comparación pretest y posttest muestras pareadas.....	88
Muestras independientes prueba posttest control vs. experimental.....	89
5. Conclusiones.....	90
Principales hallazgos.....	92
Recomendaciones.....	93
Referencias.....	94

Apéndice

Apéndice A. Carta consentimiento informado.....	107
Apéndice B. Instrumento de caracterización, cuestionario sociodemográfico.....	111
Apéndice C. Instrumento pretest.....	114
Apéndice D. Estrategia lúdico pedagógico mediada por TIC.....	125
Apéndice E. Guía individual de trabajo.....	135
Apéndice F. Rejilla.....	140
Apéndice G. Instrumento Postest.....	142
Apéndice H. Instrumento de valoración de software.....	152

Lista de Tablas

Tabla 1. Población y muestra.....	59
Tabla 2. Variables de estudio.....	60
Tabla 3. Claves de respuestas cuestionario pretest.....	62
Tabla 4. Claves de respuestas cuestionario postest.....	63
Tabla 5. Análisis estadístico analítico. Descriptivo base de datos.....	89
Tabla 6. Test de normalidad prueba pretest GC y GE.....	90
Tabla 7. Test de normalidad prueba postest GC y GE.....	91
Tabla 8. Análisis estadístico prueba pretest y postest componente semántico.....	92
Tabla 9. Análisis estadístico prueba pretest y postest componente sintáctico.....	92
Tabla 10. Análisis estadístico prueba pretest y postest componente pragmático.....	93
Tabla 11. Total estadístico pretest y postest, todos los componentes.....	93
Tabla 12. Comparaciones pretest y postest, muestras pareadas.....	94
Tabla 13. Muestras independientes prueba postest GC vs. GE.....	95

1. Antecedentes del problema

La comprensión de lectura es un proceso a través del cual el lector elabora el significado interactuando con el texto”. “La interacción entre el lector y el texto es el fundamento de la comprensión. En este proceso de comprender, el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente; este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es, en una palabra el proceso de la comprensión. (Cooper, 1990, p.18-19) Con base en lo planteado por Cooper (1990), para que la comprensión sea más efectiva se debe tener en cuenta la información previa de la cual dispone el lector, para así relacionarla con la que le ofrece el texto; si este proceso se lleva de esta manera, se estará logrando la comprensión de lo que se lee, por lo tanto se hace importante tener en cuenta los momentos de la lectura que plantea Solé (1998), los cuales son: el antes, el durante y el después.

Si se aplica estos tres momentos adecuadamente, se está permitiendo ante todo la utilización del conocimiento previo para darle sentido a la lectura, se está relacionando la información del texto con las propias experiencias y de esta manera aprender de manera significativa. Solé (1998), basada en lo dicho por Ausubel, afirma que el aprendizaje es significativo ya que aprendemos cosas nuevas gracias a las que ya sabemos, haciendo relación entre nuestros conocimientos y los que queremos asimilar. Por lo tanto comprender debe ser concebido como un proceso de construcción de significados del texto que se pretende comprender.

El siglo XXI ha sido un siglo de grandes avances, los diferentes ámbitos se han visto permeados por la gran influencia de las tecnologías de la información y la comunicación, por ende la educación está inmersa en esta evolución, donde el pensamiento y la ideología del docente de hoy se debe ajustar a la innovación para no quedar descontextualizado; por lo anterior

la comunidad educativa está llamada a evolucionar ante el apremio de una demanda actualizada y que “rechaza los modelos heredados, los cuales producen tensión entre tradición y modernidad” (Delors J. , 1996)

Todo esto indica que la docencia está llamada a utilizar estrategias mediadas por la tecnología en los diversos ámbitos, que se presenten a nivel académico y en este caso a lo que concierne a la comprensión lectora, dejando de lado la educación tradicional, ya que esta no se ha preocupado por tener en cuenta los conocimientos previos del estudiante, como tampoco por enseñar adecuadamente el proceso de la comprensión.

La comprensión lectora surge como un problema en el entorno educativo debido a la poca trascendencia que los estudiantes le dan a la lectura, quizá porque los maestros tampoco han dimensionado la magnitud de este proceso y el efecto que puede generar a largo plazo la formación del estudiante y la comprensión de lo que leen, dado que no se ha concienciado de lo importante que es, lo cual conlleva a poner resistencia, entre otros, por las barreras que ponen los docentes al no querer reconocer que los alumnos pertenecen a una generación de nativos digitales y también por la no búsqueda de alternativas para motivar la comprensión de lectura a partir del acercamiento a las nuevas tecnologías, o por seguir aplicando la metodología tradicional.

Los análisis de las pruebas Saber que han sido realizados en la Institución educativa Campo Hermoso, dejan en evidencia la dificultad que tienen los estudiantes para leer y comprender, de inferir y de realizar la lectura con análisis crítico. Prueba de ello, son los resultados obtenidos durante los años 2012, 2013 y 2014, en los grados 3°, 5° y 9°. Los docentes que llevaron a cabo el análisis concluyen que los resultados no son los esperados por ellos, ya

que se han mantenido en el mismo nivel y el 50% de los estudiantes no evalúa la información dada, ya sea ésta implícita o explícita en los textos, como tampoco su conformación estructural.

Ante esta problemática se hace urgente reorientar el proceso de comprensión lectora, haciendo énfasis en los procesos de interpretar, deducir, inferir y argumentar; para que esto tenga buenos resultados es importante plantear con mayor claridad las preguntas que se hacen de los diversos textos y que no sean sólo literales, buscando que los jóvenes sepan dónde y cómo encontrar la información para su servicio, pero lo fundamental es que se beneficien de ella y para que esto suceda deben saber interpretarla, analizarla y contrastarla de diversas formas; si se hace de esta manera los resultados a nivel interno y externo tanto las pruebas Saber, como las pruebas Pisa pueden mejorar.

Definición del problema

“Cuando leer implica comprender, leer deviene de un instrumento útil para aprender significativamente” (Solé, 1998).

La educación en Colombia en pleno Siglo XXI, aún sigue dejando de lado el aprendizaje significativo, a los estudiantes se les sigue enseñando a replicar la información de forma memorística, Zodio (2014), obviando la gran importancia de anclar el nuevo conocimiento con el ya establecido en la mente del niño, con los conocimientos previos y que de esta manera logre formar el propio, (Cooper, 1.990). Y si se habla de comprensión, sí que se debe tener en cuenta este aprendizaje ya que lo que se pretende es que el estudiante sea capaz de alcanzar la comprensión de cualquier texto, relacionando las ideas de este con las que ya posee, de esta manera se está dando la oportunidad al lector de interactuar con él. (Cooper J., 1990)

Zubiría (2014), sostiene que se debe replantear las prácticas pedagógicas de la memorización, y también desarrollar en el niño su imaginación, y no estar encasillado a aprender una estadística, una fecha u otros datos sin conexión a otros conocimientos; conviene estimular el pensamiento crítico y el uso de conceptos científicos de la vida cotidiana, teniendo en cuenta su contexto y el trabajo en grupo.

Si la inclusión de las TIC para el fortalecimiento del proceso de comprensión lectora, no se hace de manera dinámica, secuencial y organizada, sin dar lugar a la distracción que ellas generan y las utilice en actividades diferentes a las planeadas, seguro el problema seguirá latente y de nada servirá cualquier pretensión por mejorar, si ligado a esto no se tiene en cuenta el grado del conocimiento previo que el lector-estudiante posee, buscando que la brecha entre el texto y él sea menor, para permitir una buena asimilación en el proceso de la atribución de significados y así alcance una mejor comprensión lectora, los resultados seguirán siendo los que actualmente se tiene. (Solé, 1998)

El bajo nivel de comprensión de lectura de los estudiantes a nivel de Colombia, se ve reflejado en los resultados de las pruebas Pisa. Por eso, plantea De Zubiría (2014) "... por dedicarnos a transmitir múltiples informaciones desarticuladas, los niños y jóvenes en América Latina adquieren muy pocos conceptos de las ciencias sociales, de la ciencias naturales y de la matemática. Es por ello que cuando nuestros estudiantes son evaluados en lectura...Colombia tristemente, sigue peleándose el último lugar".

En las instituciones educativas, se refleja el gran afán por cumplir con los planes curriculares, para de esta manera cumplirle al Ministerio, o al rector de la institución, porque seguro lo tendrá en cuenta para la evaluación de desempeño si se es docente nombrado bajo el decreto 1278, ante lo cual se está dejando de lado la gran importancia de enseñarle al niño la

comprensión de un todo para que aprenda a entender su mundo, aprenda a aprender y si no se enseña esto que es tan fundamental, la lectura pasa como una actividad más donde él, se dedica a leer una hoja que se le entregue y responder una serie de preguntas sin que él ni el docente se detengan a revisar con detalle en qué se está fallando con la comprensión, dada la insuficiente claridad que ellos tienen del por qué una respuesta o del por qué esta otra, del por qué las ideas secundarias o del porqué de las ideas principales, razón por la cual los estudiantes cuando llegan a la universidad, tienen grandes problemas para la comprensión, (Sacristán, 2005).

Es importante reconocer que no es claro para algunos docentes la diferencia entre comprensión de lectura y leer, Sacristán (2005). La mayoría habla del proyecto lector para el mejoramiento de la comprensión, pero se asocia un término con el otro como si los dos procesos fueran iguales. Los docentes no tienen claro lo que es comprensión de lectura y procesos que esto implica, Cooper (1990), aunque no de manera generalizada muchos docentes siguen aplicando los modelos adoptados en la época de 1970, quizá porque fueron educados con ese método lo cual se ha venido replicando en las aulas de generación en generación; mientras no se cambie de mentalidad docente y se tome conciencia de un cambio de actitud, el problema continuará y los docentes seguirán siendo cuestionados por los bajos resultados de las pruebas Pisa.

“Y es que desde la década de los años 70, la falta de comprensión lectora ya estaba establecida como un problema, dado que los profesores se limitaban a plantear preguntas sólo de carácter literal, sin retar a los estudiantes a dar respuesta a preguntas de inferencia y de análisis crítico” (Cooper, 1990). El profesor de hoy aún sigue aplicando esta metodología. El mismo Cooper, basado en datos aportados por La National Assessment of educational, manifiesta que

los estudiantes que se enfrentan a la comprensión de lectura literal, tienen más éxito que cuando se enfrentan a la comprensión de lectura inferencial o crítica.

La Institución educativa donde se va a desarrollar este proyecto para nada es ajena a esta realidad, por darle cumplimiento a un currículo ha dejado de lado la gran oportunidad de implementar estrategias que desarrollen competencias para pensar, interpretar, leer críticamente, los cuales forman parte de los pilares de la educación, tal como lo afirma Delors (1996). En el imaginario de la gran mayoría de los docentes no se tiene claro qué es la comprensión lectora, se desconoce sus componentes como lo son el semántico, sintáctico y pragmático, y los procesos de lectura limitándose sólo a las preguntas literales.

A partir de los anteriores planteamientos surge la pregunta que motiva esta investigación: ¿Existe diferencia significativa en el desarrollo de la comprensión lectora en un grupo de estudiantes que utilicen una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC frente a un grupo que usa sólo material impreso?

Objetivos

El objetivo primordial de este proyecto es fortalecer la comprensión lectora; para lo cual se diseñará una estrategia lúdico pedagógica y se utilizarán las TIC como mediador de este proceso, teniendo en cuenta que son los medios digitales que actualmente están en más contacto con cada estudiante.

A través de esta investigación se busca un contraste entre estrategias lúdico pedagógicas con uso de TIC y estrategias tradicionales con material impreso para determinar si hay diferencia significativa en los resultados que se obtengan en el proceso y, de esa manera se podrá identificar si hay un efecto importante en la estrategia de uso de TIC en el desarrollo de la comprensión lectora, frente a la estrategia que utiliza una metodología tradicional.

Objetivo general

Diseñar una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la institución educativa pública Campo Hermoso del municipio de Bucaramanga.

Objetivos específicos

- ✓ Implementar la estrategia lúdico pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora.
- ✓ Identificar herramientas tecnológicas y recursos TIC, que puedan ser usados en una estrategia lúdico pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora, mediante un instrumento de valoración.
- ✓ Evaluar la incidencia de la estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC, frente a la estrategia tradicional a partir del análisis de los instrumentos pretest y postest.

Hipótesis

Teniendo en cuenta que es una investigación de carácter cuantitativo, la cual se basa en la recolección de datos para comparar los resultados de la estrategia que se pretende implementar, se hace necesario recolectar datos para la medición numérica y así poder hacer un análisis estadístico, del comportamiento que asumen los sujetos objeto de la investigación, Hernández (2003).

Para esta investigación se plantea la siguiente hipótesis: Una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC es más efectiva para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el aula de clase ya que permite que el estudiante sea creativo y a través de esa creatividad, desarrolle los niveles de lectura como el inferencial y crítico no quedándose sólo en el literal, que es lo que comúnmente sucede con las estrategias tradicionales.

Hipótesis nula

Una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC no es efectiva para el desarrollo de la comprensión lectora en el aula de clase ya que no favorece su creatividad ni desarrolla los niveles de lectura como el inferencial y crítico, quedándose sólo en el literal, que es lo que comúnmente sucede con las estrategias tradicionales.

Justificación

Los estudiantes de una Institución educativa pública ubicada en el municipio de Bucaramanga, tienen gran dificultad en el proceso de comprensión lectora, hecho que se ve reflejado en los resultados de las pruebas Saber tercero, quinto, noveno y once. El alto grado de desinterés por la lectura y aún más por su bajo nivel de comprensión, se aprecian en los resultados ya mencionados, lo que hace necesario replantear las estrategias que se están implementando, sin olvidar que el estudiante del siglo XXI es un nativo digital, Gutiérrez (2009).

Al vincular las TIC en el proceso de lectura, se está incluyendo al estudiante en la adaptación para adelantarse a los progresos tecnológicos, evitar que el día de mañana sea un desempleado más, sea excluido de la sociedad que lo rodea, Delors (1996), a ser capaz de leer e interpretar su contexto, las TIC lo motivan y capturan su atención, a la vez que le está ofreciendo la oportunidad que se desarrolle como un ser interactivo, social y reflexivo; donde al vincular la tecnología en el desarrollo de comprensión lectora, como herramienta que les es muy familiar, se está teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes, sus motivaciones y se están adoptando nuevas estrategias que lo estimulen. (Solé I. , 1998)

El objetivo primordial de este proyecto es el diseño de una estrategia lúdica pedagógica, mediada por TIC, para el desarrollo de la comprensión lectora, una comprensión que contribuya a la autonomía, que lo haga capaz de enfrentarse de manera inteligente y exitosa ante diversos

textos, aprendiendo de ellos, de manera que esté capacitado para modificar su conocimiento con la nueva información encontrada y que este conocimiento le sirva para que sea aplicado en los diversos contextos en los que se encuentren y los utilice de manera eficaz, tal como lo plantea (Solé I. , 1998)

Continuando con lo expuesto por Solé (1998), quien expone que si se desarrolla adecuadamente la comprensión de lectura en los estudiantes, se estará entregando un aporte esencial a la educación como lo es el aprender a aprender; aprender a solucionar problemas que se den en su contexto, a aplicar en la vida real lo aprendido, a construir hipótesis para hallar soluciones y todo esto se alcanza si estimulamos en él los procesos del pensamiento.

Si se tiene en cuenta todos estos criterios, seguro que los estudiantes tendrán mayores expectativas, oportunidades y mejorarán su calidad de vida; habrá menos deserción escolar, porque los estudiantes al comprender, no se verán enfrentados a tantos laberintos sin salida ante lo cual permanecerán en la escuela; de la misma manera Colombia no quedará entre los países con más bajos resultados cuando suceda la aplicación de las pruebas Pisa y, dejará de pelearse el último puesto como de manera irónica lo plantea De Zubiría (2014) y el nivel de la institución educativa, podría estar entre las mejores o por lo menos pasará a posicionarse en un mejor lugar.

Se realizarán actividades al aire libre, donde el estudiante puede recrear y crear su mundo y sus actividades a través del juego y la dinámica teniendo como fuente principal la lectura realizada.

Limitaciones y delimitaciones

La institución educativa Campo Hermoso, fue fundada en el año de 1962; es una institución de carácter oficial; su filosofía se fundamenta en un enfoque humanista para una

educación integral donde lo fundamental es creer de verdad en el ser humano, para formar personas de excelencia, conscientes de su propia realidad, libres, democráticas, competentes, capaces de solucionar sus conflictos apoyados en la sana convivencia, con base en la construcción de valores éticos, religioso, humanísticos en la ciencia y la cultura.

Esta institución está ubicada al noroccidente de la ciudad de Bucaramanga, en la calle 9A occidente número 49-24, comuna cinco. Ofrece los grados de transición a undécimo, es de carácter mixto, pertenece al sector público, ubicada al estrato 2. Pero esta institución recibe estudiantes de otros barrios como Galán, Rincones de la Paz y Convivir, población que pertenece al estrato social 1.

Desde el 1962 a 2002 esta escuela pública ofreció educación básica primaria cuyo nombre era Colegio Campo Hermoso. En el año 2000, cambió a Institución Educativa Campo Hermoso según resolución emanada por la gobernación de Santander, y del 2002 en adelante ofrece educación preescolar, básica y media. Es de carácter mixto, en el año 2002 se fusionó con la sede B, la cual está ubicada en el mismo barrio y ofrece solo preescolar; sede C, ubicada en el barrio José Antonio Galán; sede D, en Rincones de Paz, las cuales ofrecen preescolar y primaria. La sede principal se encuentra ubicada en el barrio Campo Hermoso, localidad que se ha beneficiado dado que la calle 45 se destaca por ser una zona comercial, lo que ha ofrecido una mejor calidad de vida.

Para el desarrollo del presente proyecto, en la institución se pueden encontrar varias limitaciones, entre ellas se encontró que los estudiantes no traen los materiales para el desarrollo de las actividades de comprensión de lectura, las guías o libros, ya sea porque no tienen dinero para comprarlos o porque sencillamente les da pereza que los pongan a leer, de la mano también

va el desinterés de algunos padres para darle a los niños lo que necesitan para sus quehaceres académicos.

Ligado a lo anterior, la sala de informática está constantemente ocupada, el docente considera que es su espacio y que debe desarrollar sus actividades por lo tanto se ve la necesidad de un diálogo con el encargado del aula, explicando la gran importancia de llevar a cabo las actividades para el mejoramiento de la comprensión de lectura. Aunque sólo existe una sala de audiovisuales se hace necesario reservarla con anticipación para lograr un turno y así sacarle provecho en el desarrollo de las actividades que se lleven a cabo en este espacio.

Definición de términos

Lectura:

“Objeto de conocimiento en sí mismo y como instrumento necesario para la realización de nuevos aprendizajes”. (Solé, 1992. p.17)

Leer

“Proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura. Implica comprender el texto escrito. Es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión interviene tanto el texto, su forma y contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos”.

(Solé, 1992. p. 18)

Comprensión lectora:

“Es un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto. En este proceso de comprender, el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente, este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es, en una palabra el proceso de la comprensión. Es el proceso de elaborar el

significado por la vía de aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tiene; es el proceso a través de cual el lector interactúa con el texto”. (Cooper, 1990. P. 17, 18 y 19)

Semántico:

“Hace referencia al sentido del texto en términos de su significado. Es decir indaga por lo que dice el texto. Este componente se encarga de recuperar información explícita en el contenido del texto, como también la relaciona, la identifica y deduce dicha información con el fin de construir el sentido global. Para llevar a cabo su función en la comprensión de lectura relaciona los textos con los saberes previos para ampliar referentes y contenidos ideológicos”. (MEN, 2015).

Sintáctico:

“Se relaciona con la organización del texto en términos de su coherencia y cohesión. Indaga por el cómo se dice. En él, se identifica la información explícita del texto y recupera la implícita con el fin de evaluar las estrategias tanto explícitas o implícitas de organización, tejido y componentes de los textos”.(MEN, 2015)

Pragmático:

“En este componente, se responde a la pregunta del para qué se dice, en función de la situación de comunicación” (MEN, 2015). Reconoce la información explícita o los elementos implícitos de la situación comunicativa del texto, como también evalúa la información ya sea implícita o explícita en la situación de comunicación.

Inferir:

De acuerdo a lo expuesto con Cooper (1990), inferir es la habilidad para comprender lo que está implícito en el texto, extraer la información que da a conocer el autor no de manera explícita y poder utilizarla.

Pruebas PISA:

Es el programa para la evaluación internacional de estudiantes, formando parte de un proyecto de la organización para la cooperación y el desarrollo económico, cuyo objetivo es evaluar la formación de los estudiantes cuando llegan al final de la enseñanza obligatoria, hacia los 15 años, los cuales salen a integrarse a la vida laboral. (País, 2011)

OCDE:

Organización para la cooperación y el desarrollo económico. Las pruebas PISA pertenecen a esta organización, cuyo objetivo es ofrecer a los países que participan abundante información con el fin de adoptar decisiones para el mejoramiento de la educación pública. (País, 2011)

Lúdica:

Es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad y el conocimiento. (Jiménez, 2002)

Pruebas Saber:

Es una evaluación que mide los conocimientos de los estudiantes de educación básica y media, tiene como propósito principal de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación colombiana mediante la realización de evaluaciones aplicadas periódicamente para monitorear el desarrollo de las competencias básicas en los estudiantes de educación básica, como seguimiento de calidad del sistema educativo. (ICFES 2015)

TIC:

Tecnologías de la Información y la comunicación. Son definidas como un conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permite la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, textos, vídeo e imágenes. (MINTIC, 2008)

Estrategia:

Solé (1998), define la estrategia como un procedimiento, la cual contiene un conjunto de acciones las cuales están de manera organizada y finalizadas con el propósito de alcanzar una meta, cuando se hace los procedimientos de manera organizada, se está haciendo uso del pensamiento estratégico, lo que permite avanzar a paso seguro para alcanzar eficazmente los criterios propuestos.

2. Marco Teórico En el desarrollo de este capítulo se encuentra una serie de teorías relacionadas con la revisión de la literatura inherente al tema objeto de investigación con el fin de contextualizar y brindar soportes y orientación al lector.

Es relevante tener como punto de partida sobre lo que es educación, dado que presta o tiene una función social y es a la sociedad a quien le corresponde fijar los fines por la que se debe ofrecer, teniendo en cuenta las generaciones y los diversos cambios que continuamente se dan y obedeciendo a las exigencias sociológicas. De igual manera, debe atender las necesidades de la interacción colectiva, ante lo cual debe tener en cuenta las interpelaciones del lenguaje, costumbres, opinión y familia, acciones que permiten que las sociedades se conserven o se transformen con relación a las anteriores de acuerdo a la demanda del momento. Sin embargo los fines que forman parte de la educación no deben surgir del azar y las directrices que se le impartan a los educadores, sean basados en estudios objetivos sobre las relaciones entre la vida social y la educación, (Piaget J., 1970).

Educación es ayudar a las personas a transformarse, a realizar su potencia máximo, a liberarse de trabas y grilletes que impiden el florecer natural de los talentos de cada persona. Educación es proporcionar a cada uno la posibilidad de escribir bien, y en libertad, su libro de la vida. (Carneiro, Toscano, & Díaz, 2009)

Durkheim & Debesse,(1975) afirman que la educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social. Tiene por objeto el suscitar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él tanto la sociedad política en su conjunto como el medio ambiente específico al que está especialmente destinado.

Vale la pena resaltar que la educación se explica con base en los modelos pedagógicos que los teóricos han formulado como el conductismo, cognitivismo y el constructivismo. Cuando surgieron estas teorías, aún la tecnología no había impactado en el entorno social ni el entorno de aprendizaje y aunque estos en la mayoría de instituciones sean la base de su educación y aprendizaje, no puede dejar de lado una herramienta tan fundamental. Según Siemens & Fonseca, (2004), las instituciones no pueden negarse a la oportunidad de implementar la tecnología, dado que forma parte del diario vivir ya sea en la comunicación o en los procesos de aprendizaje; argumento por lo cual el conectivismo, teoría que explica el proceso de aprendizaje debe ser tenido en cuenta ya que atiende los constantes cambios de la sociedad del siglo XXI.

Continuando en lo expuesto por Siemens (2004), conviene decir que aún estando en pleno siglo XXI, hay una realidad muy evidente en los campos de la educación, el cual ha ido desarrollándose lentamente en el reconocimiento de los impactos de las nuevas herramientas, las cuales forman parte de un modelo que plantea habilidades de aprendizaje para que los estudiantes o quienes aprenden florezcan en una era muy significativa y que aunque se quiera ser renuente a aceptarla por quienes forman parte de la educación, esta era es una nueva era digital.

A lo anterior se añade lo dicho por Delors J. (1996), que la era de la tecnología es una realidad que se debe adoptar en el campo de la educación de manera flexible y diversa, superando la tensión que se genera entre lo que es tradición y modernidad, pero esto se logra si hay una adaptación y aceptación de la gran importancia de adelantarse a los progresos tecnológicos para evitar una exclusión social del mundo en el cual se está inmerso. El Estado Colombiano, como ente influyente en la formación de sus ciudadanos y basado en la constitución política de Colombia, específicamente en su artículo 67, manifiesta: “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al

conocimiento, a la ciencia...” “Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines...” (Constitución política de Colombia, 1991) y en la Ley general de Educación o ley 115 de 1994, la cual en su artículo 1º plantea que la educación “es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes”. (Ley 115, 1994, p.12) Lo anterior muestra con claridad el gran compromiso que el Estado tiene, el cual es el velar por la formación integral que se debe dar a través de las instituciones educativas, siendo esto un reto para los docentes formar la persona desde las perspectivas que se plantea, orientándolo como el ser que debe aprender a conocer e interpretar su propio contexto para saber defender sus derechos y reconocer sus deberes como parte fundamental del ser humano el cual pertenece a una sociedad, que está en constante cambio.

Políticas del MEN La Ley 115, en su artículo 21, establece como uno de los objetivos generales de la educación básica en el ciclo de secundaria, “desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente” (Ley 115, pàg.19) y como objetivo específico “desarrollar la comprensión de textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua”. (Ley 115, pàg. 18)

El Ministerio de Educación Nacional, teniendo en cuenta que el lenguaje es fuente esencial para que el ser sea parte social y pueda desarrollarse como ser integral que puede establecer relaciones comunicativas de manera efectiva, desde los diversos contextos, incluyó en

su documento estándares básicos de competencias de lenguaje (2006), un eje relacionado a la comprensión de textos, teniendo en cuenta que el ser tiene la gran necesidad de ser competente comunicativamente, interpretar los diversos contextos en los cuales se encuentre y es a partir de las instituciones educativas donde empieza su formación como ser social que debe aprender a desarrollar esta habilidad comunicativa con éxito.

Lenguaje

El MEN, interesado por el mejoramiento de la Educación Colombiana, a través de su documento lineamientos curriculares (1998), quiso ir más allá de la competencia lingüística de Chomsky (1957-1965), e incluyó en el nuevo documento la competencia comunicativa planteada por Dell Hymes, con el fin de dar un vuelco a la concepción del lenguaje. El documento deja entre ver que la educación en lenguaje se preocupaba más por la gramática y memorización de las normas lingüísticas, que por una visión pragmática del lenguaje. Por lo cual tomó como base los planteamientos de Hymes (1972), ubicando al educando frente a una interpretación a su contexto los cuales son de gran relevancia para que desarrolle su competencia comunicativa, la cual está referida al uso del lenguaje en actos de comunicación atendiendo a los diversos contextos en el cual se encuentra.

Teniendo en cuenta lo anterior, el MEN (1998), a través de dicho documento estableció que la pedagogía de la lengua debía orientarse hacia un enfoque de usos sociales en situaciones reales de la comunicación, a la vez las cuatro habilidades del lenguaje como el hablar, escribir, leer y escuchar, se convierten en el centro de los desarrollos curriculares. Como un paso más, y con el propósito de mejorar la calidad de la educación y tomando como punto de partida el ya mencionado documento, el MEN, crea el documento estándares básicos de competencias del lenguaje (2006). Los estándares surgen del documento de los lineamientos curriculares, pero de

manera más organizada, ya que los desempeños que todo estudiante debe alcanzar se organizaron por grupos de grados. Y es, en este documento donde el lenguaje es tomado como un instrumento de la comunicación donde ocurre la significación, a partir de este concepto genera los estándares de lengua castellana los cuales giran alrededor de cinco ejes.

Dichos ejes el MEN (2006), los organizó de la siguiente manera. El primero es el referido a los procesos de construcción de sistemas de significación; el segundo a los procesos de interpretación y producción de textos; el tercero a los procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje; el cuarto a los principios de interacción y procesos culturales implicados en la ética de la comunicación y por último a los procesos de desarrollo del pensamiento.

En este documento el MEN define el lenguaje como “la capacidad humana por excelencia, que lleva al ser humano a apropiarse conceptualmente de la realidad que lo circunda y ofrecer una representación de esta conceptualización por medio de diversos sistemas simbólicos”, (Estándares de Lenguaje, 2006, p. 19). Esta capacidad humana debe ser considerada como fuente esencial para que el ser sea arte social y pueda desarrollarse integralmente siendo capaz de establecer relaciones comunicativas de manera efectiva desde la interpretación de diversos contextos, pueda entender su realidad. Si logra lo anteriormente expuesto, es un ser competente y capaz de encontrar solución a las diversas dificultades que pueda hallar en su diario vivir, pero para que esto se logre efectivamente como lo propone el MEN, se debe estimular los procesos de pensamiento, tal y como lo plantea Solé (1998), en cuanto a estímulos de procesos de pensamiento se refiere.

Campos fundamentales de lenguaje

Continuando con lo planteado en el documento de los estándares de lengua castellana, del MEN (2006), el Ministerio ha determinado que para la formación del lenguaje para educación básica y media se debe tener en cuenta tres campos fundamentales, los cuales se debe abordar de manera multidisciplinaria, colegiada y crítica; lo cual de ser aplicada acertadamente, seguro se dará un mejor desarrollo de las competencias del lenguaje.

El primer campo es referido a la pedagogía de la lengua castellana, en este enfoque se puede observar cómo se abre las puertas para superar los enfoques tradicionalistas, los cuales restringen o cohiben la libertad en el desarrollo de las competencias del estudiante y para que esto no siga sucediendo, se centra en un enfoque que sea más amplio y flexible, que propicie la implementación de las competencias comunicativas del estudiante y potencie las diversas formas de comprensión y producción discursiva. Este eje, está enfocado a un sentido pragmático más amplio de manera que el estudiante pueda ubicarse en los diversos contextos que forman parte de su diario vivir y así interactuar socialmente de manera eficaz, sin dejar de lado el campo de la gramática, ya que ésta ofrece grandes aportes en los procesos de significación comunicativa.

El segundo campo, es referido a la pedagogía de la literatura, cuyo propósito del MEN, es el fortalecimiento del goce por la lectura y para que esto se logre, propone que se dé, de manera lúdica desde diversos tipos de textos. La solicitud es que la lectura se dé, con intención crítica, donde el estudiante pueda enriquecer su dimensión humana, una visión más amplia de la concepción social y del mundo. Pero esta concepción no debe quedarse solo en su visión, sino que debe ser expresada a partir de su propia interpretación, a partir de una interacción activa, creativa y sensible.

El estudiante, se debe constituir como un lector con libertad, que disfrute la literatura, tenga la oportunidad de leer cuando y como lo desee, pero sin dejar de lado la intención de la

pedagogía de la literatura la cual a la par de ser lúdica debe estar centrada en la crítica, en la inferencia, predicciones, relaciones e interpretaciones, donde esté acompañado con la estética del lenguaje, la cual debe ir acompañada de la estimulación por la capacidad productiva de los estudiantes, para que desarrollen su producción escrita a través de la producción de textos, siendo este un instrumento donde pueda plasmar su visión, sentir y formas de recrear el mundo.

El tercer campo, se relaciona con la pedagogía de otros sistemas simbólicos, lo cual es de suma importancia que el estudiante no se quede sólo en la interpretación del lenguaje verbal, sino que también haga interpretación no verbal, entre ellos interpretando gestos, cine, videos, el grafiti, la música, pintura, escultura, arquitectura entre otras. A través de ellos puede reconocer sus características, el papel que estos juegan en los procesos lingüísticos y su incidencia en los procesos de organización social, cultura e ideológica y reconociendo que es otra forma de expresar las ideas, sentimientos y la forma de interactuar con otros seres de su contexto.

Comprensión de lectura Este apartado hace referencia a lo relacionado con la comprensión de lectura, desde la mirada de diversos teóricos, con el propósito de hacer claridad a su definición, dado que aún desde el aula se sigue aplicando el método tradicionalista de memorización, método que debe ser reemplazado, ya que niega al estudiante la oportunidad al pensamiento crítico, a la creatividad y la reflexión; de la misma forma es un método que cohibe la interacción y el diálogo entre pares y no solo se debe cambiar esta concepción sino que se debe contextualizar al siglo XXI, teniendo en cuenta lo planteado por Gutiérrez (2009), el estudiante del siglo XXI debe ser tratado y considerado como un nativo digital.

Vale la pena resaltar, que el concepto de comprensión de lectura ha ido evolucionando y para esto se tendrá en cuenta lo expresado por Cooper (1990), dado que en la década de los

sesenta y setenta, la concepción de comprensión de lectura es considerada como la capacidad que el lector tiene de descodificar y la comprensión se da de manera automática; luego se pasa a que comprender es la capacidad de responder preguntas literales, concepciones que fracasaron totalmente, ante la preocupación un grupo de investigadores cambiaron la concepción y esto se dio en la década de los setenta y ochenta. Es ahí cuando surge el concepto de comprensión de lectura y para esto Cooper, se basa en lo expresado por Anderson y Pearson (1984), “La comprensión tal y como se la concibe actualmente, es un proceso a través de cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto”. (Cooper, 1990. p. 17)

Pero Cooper, no es parco ni se queda con esta sola definición sino que amplía dicha concepción con la aclaración de que el significado que elabora el lector no viene solo del texto sino que se tiene en cuenta las experiencias y conocimientos que tiene el lector y las activa con las ideas que el autor le presenta a través del texto objeto de lectura, lo cual hace que comprenda y construya su propio significado, resaltando las ideas más importantes del texto y las relaciona con las ideas que ya tiene, lo cual hace que sea una acción bidireccional, donde texto y lector interactúan. Además agrega” dado que la comprensión es un proceso y consiste en elaborar el significado relacionando la información del texto con las propias experiencias es preciso enseñar al lector a que identifique la información relevante dentro del texto y la relacione con la información previa de que dispone”. (Cooper, 1990. p. 19)

Al igual que Cooper, Solé (1998), manifiesta que lo que nos parece tan obvio como que leer implica comprender el texto escrito, durante una época no fue aceptado ya que definían leer como recitar, aprender de memoria, pronunciar correctamente; da a conocer lo qué es leer, donde leer es comprender el lenguaje escrito, y en la comprensión intervienen elementos como el texto, forma y contenido de igual manera el lector quien tiene presente sus expectativas frente al texto

y sus conocimientos previos y a partir de mencionados conocimientos que el lector tenga va a tener una mejor comprensión ya que le van a permitir a tener un mejor significado del texto, interacción con el mismo y se estaría aplicando el lenguaje significativo al que se refiere.

Continuando con lo que es comprensión de lectura, se toma como referente a Cassany (2004), quien de manera metafórica clasifica la comprensión en tres tipos; donde la primera es cuando se entiende lo que dicen” las líneas” cuando esto sucede corresponde a un significado literal; la segunda es la “entre líneas”, esta hace referencia a las inferencias, ironías, predicciones, entre otras, y la tercera se refiere a lo que hay “detrás de las líneas”, en esta incluyó la ideología, la orientación argumentativa y el punto de vista. Dividió de esta manera la comprensión con el fin de establecer una frontera entre el lector que quiere ser autónomo y consciente, con relación al que puede estar susceptible de la manipulación, en términos generales, esta comprensión la denominó “alfabetización crítica o cultura escrita crítica”.

La comprensión de textos se relacionan con la indagación de la hipótesis que los sustenta por parte del lector y se verifica en diferentes niveles: de significado, de sentido, de memoria audio-verbal, de coherencia, de construcciones gramaticales y de metáforas. (Solovieva, 2008).

Según lo expuesto por Lerner (1984), la comprensión debe ser entendida como un proceso de interacción donde el lector construye una representación organizada y con sentido del mismo texto, donde relaciona la información del texto con los esquemas de los conocimientos previos que posee. A medida que el lector es capaz de activar estos esquemas de conocimiento, los ancla a la nueva información y adopta estrategias para la organización con el fin de obtener una información coherente, ordenada y jerárquica y de esta manera hace posible su aprendizaje a partir del texto.

Leer

En este apartado se define lo que es leer, siendo éste uno de los procesos fundamentales de la lectura, pero como se puede observar, se está tratando a la vez dos términos diferentes (leer y lectura), ante lo cual ligeramente se puede concluir que cumplen una función diferente, pero en realidad son una unidad o cadena conformada por actividades muy complejas ya que en ellos intervienen factores de índole subjetivo, psicológico, social y tecnológico, en conclusión el uno complementa al otro aunque se esté lejos de que el uno y el otro lleguen a ser iguales. Sin embargo, toda vez que al leer se descifran unos códigos, se reconocen signos, se genera una interacción entre el texto y el lector esta conducta no queda sólo ahí, sino que esta acción de leer se complementa con procesos de relación entre experiencias y conocimientos previos, dimensión imaginaria e íntima y es ahí cuando el acto de leer se convierte en lectura (Ramírez, 2008).

Teniendo en cuenta lo anterior, se observan definiciones de leer, dentro los cuáles se halla la lectura y ejemplo de ello es lo planteado por Solé (1992), en cuanto a Leer, es considerado como un proceso donde el lector y el texto interactúan, el lector pone en marcha todos sus conocimientos previos, sus esquemas, sus habilidades mentales como predecir, inferir, sus expectativas y el texto en su contenido y su forma, y de esta manera logra comprender el texto escrito. Agregado a lo anterior, el lector inicia una lectura y lo hace con un fin, ya sea para extraer una información de su interés, ante lo cual de manera anticipada ya se ha planteado un objetivo y si esta lectura satisface sus expectativas ha realizado el proceso satisfactoriamente. Para el MEN (1998), leer es considerado como un proceso de interacción entre el texto y el lector agregándole a esto el contexto, donde se da el proceso de construcción de significados, cada uno de estos elementos se debe contemplar el uno con el otro, sin actuar de manera

individualizada, los tres juntos actuando determinan la comprensión. Teniendo en cuenta los grandes aportes que la lectura le da al ser, debe ser considerada como un placer que motiva al lector a escoger determinado texto con el fin de suplir sus necesidades, ya que activa en el lector su parte lingüística, cognitiva y estética, a la vez permite interactuar en sociedad, a compartir experiencias para así construir su mundo, razón por la cual debe ser tomada como una actividad de goce; siendo esta actividad estudiada desde diversas disciplinas como la psicología, la lingüística, la sociología, la semiología, la historia y la literatura, donde cada una con sus aportes han dado ideas para llegar a comprenderla desde diversas perspectivas, ayudando a que se le dé el valor necesario y de esta manera darle el gran valor que esta requiere y la gran importancia de su fomento. (Isaza & Sánchez, 2005)

De igual manera es importante tener presente que la lectura cumple unas funciones sociales y comunicativas, lo cual la hace una actividad verbal que contribuye en la construcción de lo que se percibe de la realidad y permite adquirir e intercambiar conocimientos y experiencias. Cuando se inicia una lectura, esta va dirigida a un objetivo específico que se desea satisfacer y es regida por motivos emocionales y cognoscitivos, Solovieva (2008).

Sin embargo Cassany (2013), plantea su concepción que se ajuste de manera más moderna a la vez que científica, tal como lo plantea al aseverar que leer es poder procesar la grafía para llegar a comprenderla y para que esto se dé, es necesario que se realicen procesos cognitivos como anticipar lo que puede decir un escrito, hacer aporte de los esquemas o conocimientos que el lector posee, construir inferencias, construir hipótesis y verificarlas como también construir un significado. Al desarrollo de todas estas destrezas, se le puede denominar alfabetización funcional, siendo ésta la capacidad de comprender el significado de un texto.

Para cerrar, se hace necesario dar a conocer la definición que tiene PISA, con respecto a leer y lectura, dado que esta concepción es con la que ha sido evaluada Colombia, cuyos resultados no han sido los mejores y lo que la ubica entre los últimos países en cuanto a resultados se refiere. Para PISA; leer, es cuando entra en interacción la información del texto y el lector, donde éste pone en marcha la comprensión y la reflexión personal, lo cual le ayuda a alcanzar sus propias metas, desarrolla el conocimientos y la capacidad personal para participar en sociedad. Haciendo que este proceso no pueda ser pasivo, ni receptivo y aún menos con la limitación de la decodificación sino que pone al lector a que active todos sus esquemas y conocimientos previos y los ponga a disposición del texto que es objeto de lectura, PISA (2006).

Lerner (1984), considera que leer es un proceso de construcción de significados, el cual surge a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector. Ante lo que es de gran importancia destacar que estos elementos no se deben tomar de manera aislada, sino que debe ser de una forma donde los tres estén interactuando ya que juntos son los que determinan la comprensión.

Leer y escribir

En el diario vivir de la educación y específicamente en la formación de estudiantes el leer y escribir son términos muy comunes en los docentes y los cuales se convierten en reto desde el momento que el estudiante ingresa al aula. Es placentero cuando se alcanza o se muestra resultados pero en la que el niño avanza en su edad escolar, el reto se centra en crear hábitos de loectura y escritura, ya que estas habilidades forman parte de cultura, frente a sigue siendo un reto para que crear hábitos de lectura y escritura ya que estas habilidades forman parte de su cultura, frente a una época que se encuentra saturada de información.

Lo importante de enfrentar al estudiante a la lectura es que se le está dando la oportunidad de satisfacer sus necesidades ya sea buscando solución a los problemas que se presenten en su contexto, para entender de manera clara el mundo que lo rodea, para defender sus ideas y es a través de la escritura que dan a conocer su forma de concebir el mundo, para dar a conocer o promover sus ideales, pero también para compartir con la sociedad a la cual pertenece diferentes puntos de vista incluyendo a lo anterior los escritos jocosos y líricos. Lo interesante aquí es promover la práctica de la lectura y la escritura en los estudiantes con el propósito de tengan libertad para crear sus propios textos y hacer de su expresión escrita una manera flexible de expresión.

Y es en las instituciones escolares donde la práctica de la lectura y la escritura debe ser vivenciada y convertida en una actividad vital, donde la comprensión y la producción de textos sean un derecho legítimo que se pueda ejercer y que a la vez se haga necesario asumir una responsabilidad frente a instrumentos que son muy poderosos como lo es el leer y escribir, ya que con ellos se puede repensar el mundo como la organización del propio pensamiento. (Lerner, 2001).

Momentos de lectura

Los docentes desde el aula deben activar la lectura, pero debe ser de manera ordenada y regulada. Por lo tanto deben tener presente los tres momentos de la lectura que plantea Solé (1992). Estos momentos son el antes, durante y después. Si estos momentos se realizan adecuadamente, seguro los estudiantes podrán participar, sus conocimientos se activarán y sentirán en placer por leer y lo expuesto en el antes, se convertirá en todo un reto, para el

momento del durante y el después será ya su análisis metacognitivo al igual que el anclamiento de sus nuevos conocimientos con los que ya poseía.

Continuando en lo expresado por Solé (1992), el antes de la lectura debe ser el momento motivador de la lectura, donde se debe activar los conocimientos previos de los estudiantes o del lector, de igual manera se establece la oportunidad para las predicciones respecto a lo que se pretende leer. Durante, es el leer en este momento el estudiante o lector procesa la información, tiene la capacidad de enfocarse en los aspectos significativos, donde ancla los conocimientos que ya posee con los que adquiere con los que adquiere a través de la lectura, los organiza y se da el proceso de comprensión. El después, se relaciona con las actividades que apuntan a profundizar lo que los alumnos han comprendido, activa su capacidad de lectura crítica

Niveles de lectura

Teniendo en cuenta los diversos modos de lectura, ésta se ha caracterizado en tres niveles con el propósito de definir los estados de competencia de los estudiantes, los cuales se deben adaptar a un contexto más actualizado teniendo en cuenta las diversas herramientas dadas desde el campo tecnológico y pedagógico y de esta manera subsanar las brechas que hoy en día se da entre educación y las exigencias de la sociedad del siglo XXI.

Nivel literal

El término literal proviene de la palabra letra, es hacer la interpretación de un texto al pie de la letra y es considerado como el primer paso para entrar a interactuar con el texto en el proceso de lectura, por lo tanto debe ser considerado como el punto de partida para lograr pasar a los otros niveles, (Lineamientos Curriculares, 1998). Pero es que en este nivel se puede ver con claridad que la comprensión es de tipo local teniendo en cuenta los componentes ya sea sujetos, objetos o eventos mencionados, se resalta o hace honor a la función denotativa la cual hace parte

del lenguaje, Pérez (2003); ya que la información se encuentra explícita, permitiéndole responder todo al pie de la letra sin tener que esforzarse en imaginar o crear. En este nivel el lector tiene reconocimiento de detalles como nombres, personajes, tiempos y lugar del relato, esta información la encuentra de forma explícita en el texto, igualmente la idea principal de un párrafo.. En este modo de lectura se puede presentar dos variantes importantes: literalidad transcriptiva y literalidad en modo de paráfrasis, (MEN. 1998).

a. ***Literalidad transcriptiva*** hace reconocimiento de forma literal del significado dado por el diccionario de palabras y frases; igualmente en esta variante el lector reconoce información explícita en el texto.

b. ***Literalidad en modo de paráfrasis*** el lector reelabora el significado teniendo en cuenta sinónimos o frases diferentes las cuales no alteren el significado literal del texto. En esta variante, se parafrasea cuando se da lo planteado por Eco (1992), toda vez que se reconoce el primer nivel del significado del mensaje, cuando esto sucede se está resumiendo lo que se lee.

Nivel inferencial

En este nivel el lector, utiliza la información que entrega el autor para descubrir aquello que no se encuentra explícito en el texto, Cooper (1998). Agregado a lo anterior, el lector se da la oportunidad de establecer conclusiones o relaciones dado que hace una comprensión global del significado del texto, reconociendo en él, relaciones temporales, espaciales, causales, sustituciones y otros aspectos como la coherencia y la cohesión las cuales son de gran importancia en este nivel (Pérez, 2003). En conclusión, las inferencias se construyen cuando se logra extraer del texto la información implícita, cuando esto se alcanza permite la comprensión a través de las relaciones entre la información dada por el texto y las experiencias o esquemas que

el lector posee, los saberes previos con el fin de llegar a formular nuevas ideas, a construir conclusiones, inferir ideas no explícitas y predecir sucesos, Durango (2015).

Nivel crítico-intertextual

A través de este nivel se emiten juicios valorativos, Gordillo & Flórez (2009). En consecuencia es en esta lectura donde el lector tiene la oportunidad de evaluar los contenidos de lo que lee como también de emitir juicios, pero para poder hacer esto, debe tener conocimientos previos en los cuales se debe apoyar, Cooper (1998), a esto se le puede denominar enciclopedia ya que activa los saberes adquiridos de diversas procedencias y es en este nivel donde el lector además de poner en escena sus conocimientos previos y criterios, marca una distancia entre el contenido del texto con el propósito de emitir juicios, basados en la documentación para defender sus argumentos.

Componentes de la lectura

Es importante resaltar que no basta con solo reconocer los niveles de lectura para llegar a la comprensión, sino que también es trascendental reconocer los componentes que tiene propuestos del ICFES, para evaluar la comprensión lectora en las pruebas saber. Dichos componentes son: semántico, sintáctico y pragmático, donde los dos primeros son los encargados de la competencia textual, ya que constituyen según muchos lingüistas lo que llaman gramática dado que se encargan de estudiar fenómenos insertos en la estructura del lenguaje y el último aborda la competencia discursiva.

Semántico. El ICFES (2015) en su cartilla, considera que este componente se encarga por indagar sobre lo que se dice en el texto. Indagando más sobre este componente, se encuentra Antezana (1983), quien basado en lo expuesto por Morris (1938) en su obra “Foundations of the Theory of signs”, define cada uno de los componentes, donde manifiesta: “El nivel semántico estudia las relaciones de los signos con sus referencias”, (p. 17). Y es que este componente cuando hace referencia a las relaciones de los signos, está haciendo relación a lo relacionado con el significado de las palabras y de las oraciones, como también a sus relaciones sistemáticas sinonimia, implicación, contradicción y predice las ambigüedades en las palabras y oraciones, (Reyes, 1990).

Sintáctico. Este componente se preocupa por indagar el cómo se dice, por lo tanto hace relación a la organización del texto en sentido de coherencia y cohesión, ICFES (2015); de manera más concreta se refiere a como está organizado el texto para lo cual tiene en cuenta la identificación, recuperación y análisis de la estructura la cual se halla de manera explícita, ICFES (2007). Frente a este componente.

Antezana (1983), una vez más basado en lo expuesto por Morris (1938), manifiesta que la sintaxis es la encargada de estudiar las relaciones de los signos. Sin embargo, se puede encontrar con un planteamiento más desglosado, toda vez que se plantea que la sintaxis es la disciplina estelar que estudia las oraciones, es la encargada de restaurar la estructura profunda de un enunciado partiendo de las reglas, crea la oración bien formada para estudiar las reglas que la hacen posible en conclusión estudia las reglas de formación de las oraciones, (Reyes, 1990).

Pragmático. Se interesa por preguntar el para qué se dice, en función de la situación de comunicación, en los que interviene un emisor y un receptor los cuales hacen un análisis de los

signos utilizados ya sea entre ellos como usuarios, ICFES (2015), y es en este componente donde el lector puede identificar el propósito del texto y activa sus esquemas para poder reconocer los elementos implícitos que subyacen en la intención del autor, ICFES (2007).

Antezana (1983), plantea que el componente en referencia, se encarga de las relaciones de los signos y el entorno con sus interpretantes siendo éstos usuarios de los signos. Este componente debe ser considerado como el que se encarga de los principios del habla, dado que su mayor interés está en construir significado sin llegar a confundirse con lo perteneciente a la semántica ya que no se encarga de construir reglas ya que no es totalmente lingüística dado que no forma parte de la estructura de la lengua, es decir la pragmática se encarga de estudiar lo que la semántica no logra estudiar. Por todo lo anterior, se puede considerar a la pragmática como la disciplina lingüística que estudia cómo los seres interpretamos un enunciado en un contexto a la vez que se interesa por la relación entre el lenguaje y el hablante en el proceso de comunicación, Reyes (1990).

Las TIC en Colombia

Colombia a través de Ley 1341 en su Art. 6 define las TIC, como “el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, videos e imágenes”, (Ley 1341, 2009). De igual manera, a través de la misma ley, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones pretende acabar con la brecha existente con las TIC, a través de la implementación de estrategias para la masificación de la conectividad. Basado en lo anterior, coordinará la articulación de mano con el Ministerio de Educación Nacional para fomentar el emprendimiento en TIC desde los establecimientos

educativos, con alto contenido en innovación. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles; incluir la cátedra TIC, en todo el sistema educativo, desde la infancia. (Ley 1341, art. 39)

Las TIC en la educación

Las TIC en la educación, no deben ser vistas como el medio que va a mejorar de manera mágica el aprendizaje, sino como herramientas mediadoras que transforman la práctica pedagógica entre tres elementos relevantes, los cuales son: el estudiante quien es la persona que asiste al aula a adquirir un aprendizaje; el contenido el cual es objeto de aprendizaje por parte del estudiante y el profesor quien es el guía y orientador en el proceso de aprendizaje del estudiante con el gran propósito de que este se apropie de ese contenido y lo transforme en conocimiento. el profesor que ayuda y orienta al alumno en su apropiación de ese contenido. Su mediación puede ser dada desde el momento de interacción que se da entre los estudiantes y la información, igualmente en los intercambios comunicativos que puede darse entre estudiantes y docentes y en otros casos entre los mismos estudiantes. (Coll, 2007)

Para Coll (2007), la vinculación de las TIC en el aula, puede ser considerado como una novedad, pero esta novedad no debe ser tomada desde una perspectiva de la información o cómo se presenta la información o el medio que la da a conocer sino como la capacidad y posibilidad con la que cuenta el estudiante para integrarla, ampliarla, representarla y compartirla. De igual manera, estas herramientas pueden ser consideradas como instrumentos psicológicos si se utilizan como instrumentos mediadores cognitivos y esto se alcanza si el estudiante adopta una posición crítica frente al contenido objeto de su aprendizaje y que ese aprendizaje sea alcanzado de forma significativa.

Las TIC, han derribado paradigmas que se daban en la educación, siendo una de ellas el concepto de educación en el que sólo había cabida al aprendizaje presencial o escolar y formal, la cual ha dejado este paradigma atrás para adoptar una visión más amplia donde involucra el aprendizaje no formal e informal, dando cabida a nuevos escenarios. Escenarios que se dan desde la educación escolar y formal pero replanteando sus finalidades, organización y funcionamiento. Anexo a lo anterior, reconoció el gran papel que desempeñan las TIC en los procesos formativos, con el fin de mejorar la calidad de la educación que se ofrece. Coll (2004), manifiesta que la tecnología multimedia causa un gran impacto en el estudiante, ya que ofrece imágenes fijas, y en movimiento, audio, textos, que hacen más vivencial o más significativo lo que se da a conocer y permite que el nivel de comprensión sea más alto; el internet, permite obtener información en el lugar que se encuentre, igualmente permite el acceso a la educación sin importar el espacio en que pueda darse, ya sea en la casa u otro lugar sin estar específicamente limitado por uno en especial, igualmente permite el intercambio comunicativo.

A modo de corroborar lo expuesto por Coll (2004), se tiene a Carneiro (2009), quien tiene en cuenta las grandes oportunidades de igualdad que proporcionan las TIC en la educación, ya que permiten la oportunidad de aprendizaje desde el lugar que se encuentre quien lo desee, sin estar sujeto a una ubicación física específica al igual que permite que el aprendizaje sea flexible y de manera interactiva igualmente permite un acceso ilimitado de información. Dicha información puede satisfacer las necesidades del interesado, según sus preferencias, como también brinda aprendizajes on-line los cuales pueden ser evaluados y certificados, ante lo cual las TIC, abren muchas puertas para la capacitación desde los más vulnerables hasta los que tienen mejores capacidades para acceder a la educación llamada formal. De esta manera se está creando grandes oportunidades y una participación o acceso más democrático hacia la educación.

Pero todo esto no sólo debe quedar en el esfuerzo que desde los gobiernos hacen por abrir espacios y generar oportunidades a través de las TIC, los docentes, las instituciones educativas están llamadas a generar cambios en los procesos y estrategias didácticas-pedagógicas, las cuales deben estar ligadas a promocionar experiencias de aprendizaje menos tradicionales y si más creativas y diversas teniendo en cuenta el ofrecimiento de un aprendizaje de manera individual y permanente teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes. Las TIC, no deben ser tomadas como una moda, sino como una exigencia para lograr entrar en un mundo que se encuentra en proceso de globalización y a las necesidades de un país en desarrollo. (Carneiro R., Toscano, & Díaz, 2009)

Actualmente, la tecnología ha impactado en cada uno de los espacios en los que el ser se encuentra inmerso, lo cual ha reorganizado la vida, y es una verdad que se debe afrontar desde las instituciones, agregándole a las teorías de aprendizaje que constantemente se trabajan, entre ellas el Constructivismo, una que vaya ligada y la cual ya es imposible de eludir, y es la teoría del Conectivismo, la cual se enfoca en el aprendizaje que se conecta en nodos de información especializada bajo un principio fundamental como lo es la comprensión de que la información y el conocimiento están en constante cambio, por lo cual tiene poca vigencia, ya que la información llega al sujeto de manera rápida, de ahí la gran importancia de saber seleccionar la información si es relevante o no, si está actualizada o no.(Siemens G. , 2004).

Es así como Siemens, considera que las teorías de aprendizaje que se desarrollan en las instituciones, deben cambiar ya que no se preocupan del valor de lo que se está aprendiendo, dado que sólo se ocupan del proceso de aprendizaje. Por lo anterior hace un llamado a que se valore, se explore la información que se adquiere frente a un mundo que está interconectado y

adquiriendo con facilidad la información. La inclusión de la tecnología como alternativa en el aprendizaje, está haciendo que estas teorías se muevan hacia la era digital.

Las TIC y la lectura

Coll (2005), plantea que aunque suele oírse discursos los cuales dejan entrever la preocupación por la lectura y el lector, donde se manifiesta que están a punto de desaparecer, esto no es cierto; la realidad es que la lectura sigue viva en una sociedad de información, convirtiéndose en uno de los instrumentos fundamentales para la comunicación, para pensar, aprender y darle sentido tanto a las experiencias personales como a las ajenas, permitiendo un mundo de interacción en una sociedad cada día se hace más dinámica a través de la tecnología. Lo que sí se debe reconocer es que el concepto de lectura está en proceso de transformación dado a la gran expansión que se está dando en la alfabetización, la cual va de la mano con la cultura de la tecnología y demás elementos relacionados con la sociedad de la información.

Es importante resaltar, que a la par con la alfabetización en cultura letrada se empieza a dar otros alfabetismos que tienen relación con la cultura de la tecnología, Coll (2005), dado que el mundo de hoy lo exige y quienes se encuentra al frente de la formación, orientación y guías de los estudiantes, pertenecen a la época de la lectura escrita en papel, por lo cual se debe ajustar a los textos electrónicos a través de la alfabetización de las TIC, como herramientas innovadoras y mediadoras en el proceso de aprendizaje y que los estudiantes demandan por estar familiarizados con estas, pero la alfabetización no debe ser solo para el docente sino también para el estudiante y así adquirir dominio en las prácticas de lectura.

Los medios digitales frecen un sinnúmero de íconos, los cuales exigen lectura y a la vez permiten el desarrollo de habilidades como la interpretación de íconos y como la lectura de

palabras. Lo que circula por internet en su mayoría es información escrita, que por ende debe ser leída. Si se tiene presente el Chat o el WhatsApp, los cuales hoy en día forman parte del diario vivir de los adolescentes, estos permiten interactividad de lectura y escritura, alcanzando un alto grado de creación, y sin proponérselo están generando textos a la vez interpretando dichos textos para retroalimentar la conversación.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Ortiz (2004), la información está expuesta en internet, la cual se puede leer con libertad, esta lectura puede enriquecer nuestro lenguaje y pensamiento toda vez que sea una información constructiva y bien escrita, teniendo en cuenta que no toda lectura que se encuentre, tiene propósitos constructivos, lo cual urge la identificación o mejor definición de criterios que permitan diferenciar entre lo que vale la pena leer y lo que no, dichos criterios deben ser dados a conocer a los estudiantes y de esta manera generar conciencia y autonomía, como también estimular en ellos su juicio crítico con respecto a lo que se puede encontrar en la red.

Ortiz (2004), hace énfasis en la adopción de la teoría del conectivismo de Siemens, ya que éste se preocupa por valorar el aprendizaje externo del estudiante, se hace importante tener en cuenta la información a la que él tiene acceso, la cuál puede aportar conocimientos que edifiquen como también adquirir conocimientos y aprendizajes que pueden llegar a destruir al ser, pero esa es tarea de los adultos, y en especial a los docentes los que deben familiarizarse con los nuevos soportes de lectura para que se sientan en capacidad de proponer pautas de orientación, porque se quiera aceptar o no, la era digital de manera directa o indirecta toca a todos de diversas maneras.

Lúdica

Desde épocas inmemorables, los juegos han formado parte de la vida de los humanos. El juego forma parte de una disciplina a la vez que es una inclinación innata del ser humano. Y es que hasta los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar jugando.

La civilización moderna vive ocupada, los niños pasan mayor parte del tiempo solos y aunque raras veces comparten en familia no logran alcanzar un ambiente de alegría como tampoco de participación y la parte afectiva es muy limitada. A veces se encuentran frente a una indiferencia y por qué no decirlo ante un mundo de hostilidades. Es deber de la escuela, de los adultos y de los profesores, acoger al niño, propiciar espacios para el goce, para la diversión, para el juego, la interacción con sus pares, de tal manera que él se sienta a gusto y tenga menos deseos de desertar. (Nunes, 1994)

Teniendo en cuenta que el mundo de hoy, está inundado de aparatos electrónicos y frente a lo ya expuesto en el párrafo anterior, es vital reconocer que el niño pasa grandes jornadas jugando frente a estos aparatos, pero es un juego que posiblemente ha impuesto una sociedad de consumo, ya que la gran mayoría no lo adquiere realmente para crear o escudriñar todo un proceso de aprendizaje, como tampoco para descubrir. Por eso se hace necesaria la implementación de lo lúdico en la escuela. Si se integra la lúdica en la escuela, el niño se sentirá estimulado, tendrá una orientación significativa y mediadora frente a lo que tenga que enfrentar por más moderno que sea.

La lectura constantemente es vista como una actividad tediosa, que causa fastidio. Sin embargo, Nunes (1994) basado en lo expuesto por Piaget, da pautas para convertir esta actividad en algo agradable, ante lo cual considera que el juego es un hecho mediador muy poderoso, que influye en el aprendizaje de los niños y para esto pone un ejemplo del niño que se lastima jugando, el cual en vez de expresar su dolor a través de llanto u otra manera, ese dolor es algo sin

importancia, porque el juego lo hace inmune. Igual efecto tiene el juego en la lectura, sin darse cuenta puede transformar en juego la actividad de leer o de la ortografía, que por sus reglas se hace incomprensible, los niños se van a apasionar, ya que el juego produce placer.

Siguiendo con Nunes (1994), el juego debe verse como el acto que alimenta las relaciones que se pueden dar entre los niños de manera honesta y transparente, el cual enseña a compartir experiencias, a vivir y establecer relaciones sociales y es el adulto el que debe estimular esas facultades, pero ante que todo debe ser un guía. El juego da paso a la reacción activa, crítica y creativa, por lo tanto es un gran compromiso que se debe enfrentar con seriedad, ya que esto convierte el acto de educar, de ser guía en una actitud consciente, intencional y transformador de la sociedad.

Según Jiménez (2003), no cabe duda que la lúdica está ligada a la inteligencia emocional y si se estimulan estas emociones, los sueños, la fantasía la comprensión de lectura mejorará, ya que se activan todos estos estímulos emocionales los cuales están ligados con la lectura y la escritura siendo estos procesos dependientes de la racionalidad. Este mismo autor continúa ratificando que se aprende con facilidad lo que produce goce y disfrute a través de herramientas lúdicas de aprendizaje, lo cual debe estar acompañado por el afecto, y es que al cerebro lo que le satisface es entender. El autor hace un llamado para tener claro lo que es la lúdica, ya que no se debe confundir pensando que está es solamente ligado al juego, sino que también debe ser vista como una experiencia cultural, ya que las experiencias lúdicas son dimensiones transversales de toda la vida, las cuales son inherentes al ser. (Jiménez, 2000)

Y todo esto porque está ligada a la cotidianidad y en especial porque el ser humano está en permanente búsqueda del sentido de la vida al igual que está en constante creatividad. Cualquier disciplina puede ser enseñada a un niño y tendrá sentido en su vida, si éste aprende

con felicidad y cualquier cosa que le sea enseñada. Y es que si se activa el cerebro humano con todo y sus emociones, se está permitiendo al niño que sea parte de su propio aprendizaje de manera activa, activando su creatividad, renovación, elaborador y re elaborador de cosa nuevas a partir de las experiencias que haya adquirido con su entorno.

Según Decroly (1983), existe el juego puro y el trabajo puro. Manifiesta que quienes comparten el término del último, lo definen así, por el esfuerzo que exige. Definición que a toda vista se evidencia que no comparte, dado que cuestiona el esfuerzo o la acción como un conflicto entre el sujeto ya que reprime las tendencias o deseos apremiantes, para dar respuesta a un fin alejado. De igual manera cuestiona el cómo realizar el esfuerzo si no es orientado o reforzado en el interés por un fin el cual puede ser más lejano y más elevado, esfuerzo que puede ser graduado en la mentalidad de los niños, para obtener una eficacia en su aprendizaje. Pero esta eficacia se debe explotar a través de satisfacer una necesidad de los niños la cual es el juego. Si al niño no se le pone obstáculos y si se favorecen las condiciones de juego, él demuestra a través del juego que lo que realiza tiene unos fines y se va dando cuenta que cada vez, exige más esfuerzo.

Adherido a lo anterior, hace énfasis en la satisfacción del gusto por el juego, a través de la fantasía que puede manifestar, la libertad y la posibilidad de creación. Al igual, que aprende a trabajar en colaboración para un fin común. A la vez recalca que “el juego puede intervenir de un modo más directo, aun en los ejercicios escolares propiamente dichos, como medio de facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables (...), (p. 27)

Estrategia

Los docentes, están llamados a adoptar herramientas para el buen ejercicio de la práctica docente, instrumentos que guíen el proceso y en especial, que den muestra de organización y mediante lo cual, se proyecta a alcanzar una finalidad. Dichas herramientas son las denominadas estrategias. Tal y como lo plantea Bordenave (1982), las estrategias de enseñanza-aprendizaje, son herramientas modernas liberadoras de la educación del alumno. A través de éstas se exponen principios y técnicas fundamentales con que debe guiarse un proceso. Pero este proceso debe liberarse no sólo de los enfoques tradicionales de la práctica didáctica sino también de la forma como es visto el estudiante. Estas estrategias deben centrar su interés primordialmente en el ser humano y en su desarrollo integral.

A lo anterior se añade lo planteado por Solé (1998), quien define a la estrategia como un procedimiento, la cual contiene un conjunto de acciones las cuales están de manera organizada y finalizadas con el propósito de alcanzar una meta, cuando se hace los procedimientos de manera organizada, se está haciendo uso del pensamiento estratégico, lo que permite avanzar a paso seguro para alcanzar eficazmente los criterios propuestos.

Schuckermith (1987), expone que las estrategias pueden ser concebidas como una serie de procesos, a través de los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades, teniendo en cuenta el aprendizaje significativo y el aprender a aprender. Así que, este instrumento, debe ser un medio a través del cual el docente debe activar los conocimientos previos del estudiante.

Investigaciones empíricas

En este apartado, se dará a conocer algunas investigaciones empíricas, las cuales son consideradas de gran relevancia ya que se encuentran relacionadas con este proyecto, toda vez

que tienen como base la implementación de estrategias para el mejoramiento de la comprensión de lectura ya sea mediada por las TIC o por la lúdica.

Macías, Hernández & Díaz (2015), a través de su investigación, Propuesta con estrategia metacognitiva para fortalecer la comprensión lectora a través de ambientes virtuales de aprendizaje para estudiantes de sexto grado, da a conocer los resultados obtenidos.

Esta investigación es de tipo cualitativo, con un modelo cuasi-experimental, donde tiene un grupo control y un grupo experimental, la estrategia la aplicó al grupo experimental. Da inicio con una prueba diagnóstica pre-test para observar el nivel de comprensión de lectura luego a un grupo aplicó la estrategia meta-cognitivas apoyada en las TIC. Una vez terminó de aplicarla, realizó una prueba postest para verificar la incidencia de esta en el grupo experimental. El objeto principal era generar en los estudiantes de sexto grado, una conciencia crítica, significativa y reflexiva en torno a los procesos de lectura en procura de crear estudiantes autónomos en su aprendizaje. El objetivo se logró, dado que los estudiantes tuvieron un avance significativo en los procesos de lectura al igual que en los procesos de cognición, procesos de autorreflexión y autorregulación.

Igualmente, resalta que el uso de las TIC en los procesos educativos es una herramienta de gran potencial para el desarrollo de la comprensión lectora, afirmación en la que se basa tomando como referencia, los resultados obtenidos por parte de cada uno de los estudiantes al momento de ir desarrollando las actividades de comprensión lectora en la página web.

Igualmente, resalta que los estudiantes se sintieron motivados al formar parte activa de su propio aprendizaje.

Peraza (2011), en su investigación titulada “Fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras en niños de quinto grado, mediante la aplicación de estrategias didácticas apoyadas en

las TIC, da a conocer los alcances que obtuvo mediante la aplicación de ésta, siendo una investigación de tipo cualitativo. La estrategia fue aplicada a un grupo piloto de 30 estudiantes, dado a las falencias en lectura y escritura que se presenta en las diferentes disciplinas. Ante este problema, surge la necesidad de plantear e implementar un proyecto en el cual se tuviera en cuenta estrategias motivantes para los estudiantes, donde se reforzará de forma diferente las ya mencionadas falencias. La estrategia consistió en presentar una propuesta de ambiente de aprendizaje AVA, con el fin de mostrar el aula virtual con actividades que permitió mejorar las habilidades de lecto-escritura, en forma dinámica y autónoma a través del aula virtual.

Los resultados fueron buenos, ya que hubo un 60% de aciertos, pero lo más gratificante para la investigadora, fue la motivación que generó la puesta en práctica de esta estrategia, ya que llamó la atención de los estudiantes y despertó el interés frente al desarrollo de cada actividad.

Delgadillo & Castellanos (2014), en su trabajo titulado, “La lúdica como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura y la escritura”, da a conocer la problemática que se da en la institución frente a los procesos de lectura, comprensión de lectura y escritura en los estudiantes, por lo cual consideran urgente la búsqueda de una propuesta para mitigar la problemática. Ante lo anterior, adoptaron una estrategia didáctica diseñada con actividades de refuerzo, que motiven el espíritu de aprendizaje de los menos rendimiento académico y la alegría en los procesos del ámbito escolar. La investigación es de carácter cualitativo, cuyo objetivo de la investigación es la implementación de talleres lo cuales estaban orientados a fortalecer y generar hábitos de lectura utilizando la lúdica como herramienta didáctica. Las actividades que se llevaron a cabo fueron las siguientes:

Juego de palabras en donde encontraron adivinanzas, teléfono roto, crucigramas y creación de palabras nuevas. Juegos de Construcción en donde los estudiantes luego de leer un cuento lograban construir uno propio, lecturas de cuentos con imágenes llamativas, lectura en grupo, dibujar, juego de globos cuyo fin es hacer uso del juego como herramienta educativa.

Los resultados arrojados en esta investigación son positivos, dado que la lúdica como herramienta de aprendizaje y como eje central de cada uno de los ejercicios desarrollados con los estudiantes, permitió mejor acercamiento al conocimiento de una forma muy representativa generando el gusto por la lectura y la escritura, se hizo evidente la abstracción y uso de imaginación, por lo que las investigadoras pudieron constatar que la lúdica tiene un lugar muy importante en la educación y que es posible hacer uso de ella como herramienta pedagógica.

Rodríguez (2011), en su investigación, “Las estrategias del aprendizaje a través del componente lúdico”, la cual fue aplicada a estudiantes de los niveles A1, A2 y B1, dado que en estos niveles los estudiantes necesitan cubrir mayor carencia de conocimientos en cuanto a lingüística se refiere. Resalta la importancia que debe tener el componente lúdico en las estrategias de aprendizaje, para la enseñanza del español o de la lengua extranjera. La metodología utilizada fue, la de crear unidades didácticas de acuerdo a los diversos niveles en los que se encontraban los estudiantes teniendo en cuenta contenido, objetivo comunicativo, gramatical y estratégico, planteó las actividades a desarrollar, iniciando con la estrategia metacognitiva la cual será desarrollada con la mediación de los juegos, continúa con la estrategia de memorización, al igual que la primera su desarrollo es mediada por juegos, finalizando con la estrategia comunicativa también mediada por juegos.

El objetivo primordial es mostrar cómo pueden ser llevados al aula contenidos estratégicos con el fin de entrenar a los alumnos en su uso, ante lo que ha elegido el componente

lúdico como el medio más eficaz para llevarlo a cabo. La investigadora logra concluir que, a través del juego se ejecutan técnicas que refuerzan la memoria al igual que las tareas cognitivas para fortalecer el aprendizaje, dar solución a problemas comunicativos al igual que la realización de actividades que permiten una asimilación de contenidos de manera más eficaz.

Hoy en día, la lectura está mediada por las TIC, pero muchas veces a pesar de que se cuenta con esta gran herramienta, los estudiantes tienen gran dificultad de comprensión. Es así, como este proyecto contempla la mediación de las TIC, en el proceso de desarrollo de la comprensión de lectura. Por lo cual, se toma como referente la investigación realizada por Martínez & Rodríguez (2011), la cual se nombra “Estrategias de comprensión lectora mediadas por TIC. Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en secundaria”. Esta investigación es desarrollada en estudiantes de noveno grado. Utilizando un diseño cuasi-experimental de serie cronológica, de carácter cuantitativo, con prueba pretest y postest, en un grupo de veinte estudiantes. La variable independiente son las estrategias mediadas por TIC, utilizando estrategias de comprensión, propuestas por Solé (2006) y la variable dependiente es la comprensión lectora. El resultado obtenido es que los estudiantes mejoraron la comprensión de lectura al establecer la mediación con la utilización de las herramientas TIC.

Carabalí, Prada & Rodríguez (2015) a través de su investigación, “Diseño de estrategias lúdico-didácticas para el fortalecimiento de los hábitos de lectura en los estudiantes del grado 10° y 11° de la educación media de la Institución Educativa Luis Carlos Valencia De Villa Paz”, dan a conocer que la investigación se realiza bajo un enfoque cualitativo, la cual se basa en estudiar la realidad del contexto natural. La investigación, es participativa y el objetivo de la investigación es realizar actividades que fortalezcan la lectura de manera lúdica. La metodología

combina dos procesos el de conocer y el de actuar, ante lo que diseñaron estrategia lúdico-didácticas que incentive y fortalezca la lectura.

A través de dicha estrategia, se desarrollaron talleres los cuales fueron transversalizados con el plan lector de la institución. La investigadora concluyó que la implementación de la estrategia lúdico pedagógica mediada por la lúdica y la didáctica, permitió a los estudiantes ser partícipes en la construcción de hábitos de lectura y un conocimiento significativo contextualizado, como también fortaleció el trabajo colaborativo y cooperativo, mostrando interés y motivación por aprender contribuyendo al desarrollo de las competencias lectoras. De igual manera da relevancia a la década digital, siendo ésta una herramienta importante en el desarrollo del proceso lector ya que ayuda a complementar la labor investigativa, productiva, creativa y motivadora.

Bastidas, Díaz & León (2015), presentaron “La propuesta pedagógica ambientes virtuales de aprendizaje como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades de comprensión lectora y producción textual, dirigida a estudiantes del grado décimo”, los investigadores realizaron una investigación acción ya que para ellos esta le permitía obtener resultados fiables y útiles con el fin de mejorar situaciones colectivas desde la práctica. El propósito de vincular las TIC, fue el de innovar la forma tradicional de la enseñanza. Los investigadores a través de su trabajo llevado a cabo, pudieron concluir que para que el aprendizaje sea más dinámico y flexible, se hace necesario el uso de las TIC ya que estas permiten al estudiante desarrollar su creatividad, habilidades de pensamiento y a la vez que lo hacen más crítico en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Los objetivos propuestos fueron alcanzados ya que se logró estimular la creatividad y la tecnología con el propósito de crear hábitos de lectura a la vez el fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora y producción textual.

En la investigación llevada a cabo por Berrocal, Cantero & Ramos (2016), titulada “Implementar las TIC como elemento lúdico para motivar la lectura en los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa La Draga”, Se puede observar que es una investigación cualitativa basada en la observación, cuyo fin es el motivar la lectura apoyados en las TIC, ya que los investigadores consideran que juega un papel importante en el procesos de enseñanza aprendizaje especialmente en la lectura. Lo que esperan es un cambio significativo en el proceso de lectura de manera creativa y divertida.

Para lo anterior tuvieron en cuenta la observación, la cual se realizó en estudiantes de sexto grado desde el área de ciencias naturales y ciencias sociales. Esta investigación fue motivada por las dificultades que encontraron con los estudiantes por el desinterés por la lectura y dificultad para el razonamiento verbal, para lo cual diseñaron talleres a través del cual incluyeron las TIC en el desarrollo de las actividades. De la investigación se concluye que la vinculación de las TIC como estrategia para mejorar la comprensión de lectura, es una gran herramienta que motiva a los estudiantes y genera una gran expectativa por ser un método novedoso, dinámico, interactivo e interdisciplinario.

Recomiendan que las TIC, se deben implementar en todas las áreas de conocimiento para generar espacios de comprensión de lectura y en el diseño de las actividades educativas para beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y así prepararlos para vivir laboralmente en sociedad.

3. Metodología

En este apartado se da a conocer la metodología desarrollada en el proceso de esta investigación, a través de cual se mostrará y se justificará teniendo en cuenta la clase de estudio que se adoptó, igualmente se dejará en evidencia las variables consideradas. Se toma como referente lo expuesto por Hernández, Fernández & Baptista (2010), en su libro Metodología de la investigación.

Esta investigación fue motivada por la preocupación que surge después del análisis de los últimos resultados de las pruebas saber, donde se logra determinar el bajo nivel de comprensión lectora en los estudiantes tanto de primaria como de secundaria. Situación que debe ser mediada a través del diseño y aplicación de una estrategia lúdica pedagógica, con el propósito de determinar si existe una diferencia significativa entre un grupo de estudiantes que realizan lectura de manera lúdica y mediada por TIC, frente a un grupo que realiza la lectura tradicional.

Selección de recursos TIC

Para la valoración de los recursos educativos TIC, se decidió utilizar un instrumento elaborado por Pere Marqués (1998), el cual permitió la valoración de los recursos que iban a ser utilizados para el desarrollo de la estrategia. Este instrumento, permite identificar no sólo las potencialidades de un material didáctico sino los recursos complementarios que podían acompañarlo. (Ver anexo, G.)

Tipo de investigación

La investigación es de carácter cuantitativo, dado que “usa recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento”. (Hernández, et al 1991, p. 10). De igual manera es de tipo

inferencial toda vez que permite un proceso estadístico por inferencia al igual que valorar a través de la medida entre un grupo al que se le aplicará la estrategia, el cual recibe el nombre de grupo experimental y abreviadamente se identifica con las letras GE y un grupo control quien trabaja solo con material impreso, propio de la lectura tradicional, el cual se identifica con las letras GC.

El diseño de esta investigación se basa en un estudio de tipo cuasiexperimental, teniendo en cuenta lo planteado por Hernández et al (2010), “ En los diseños cuasiexperimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento”. (p. 148). Por lo tanto los grupos objeto de esta investigación no se emparejan ya que están constituidos antes del experimento. Aquí, se manipula una variable independiente, para de esta manera lograr observar su efecto en las variables dependientes, tal como lo plantea Hernández (2010) . El propósito es comparar el efecto de la estrategia en el grupo experimental y de esta manera tener claridad en la existencia o no de una diferencia significativa al momento de medir los resultados, los cuales serán medidos primero con una prueba pretest, la cual será aplicada antes de desarrollar la variable independiente, (estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC para el fortalecimiento de la comprensión de lectura) y luego de desarrollada la variable independiente, una prueba postest y de acuerdo a los resultados, definir si ésta influye en el rendimiento académico en lo relacionado con el proceso de comprensión de lectura. Aunque en este diseño no se puede escoger al azar el grupo experimental y el grupo control, si se puede controlar la variable independiente, cuándo se aplica al grupo que recibe el tratamiento.

En el gráfico 1, se presenta el diseño cuasiexperimental que se adoptó para el estudio.

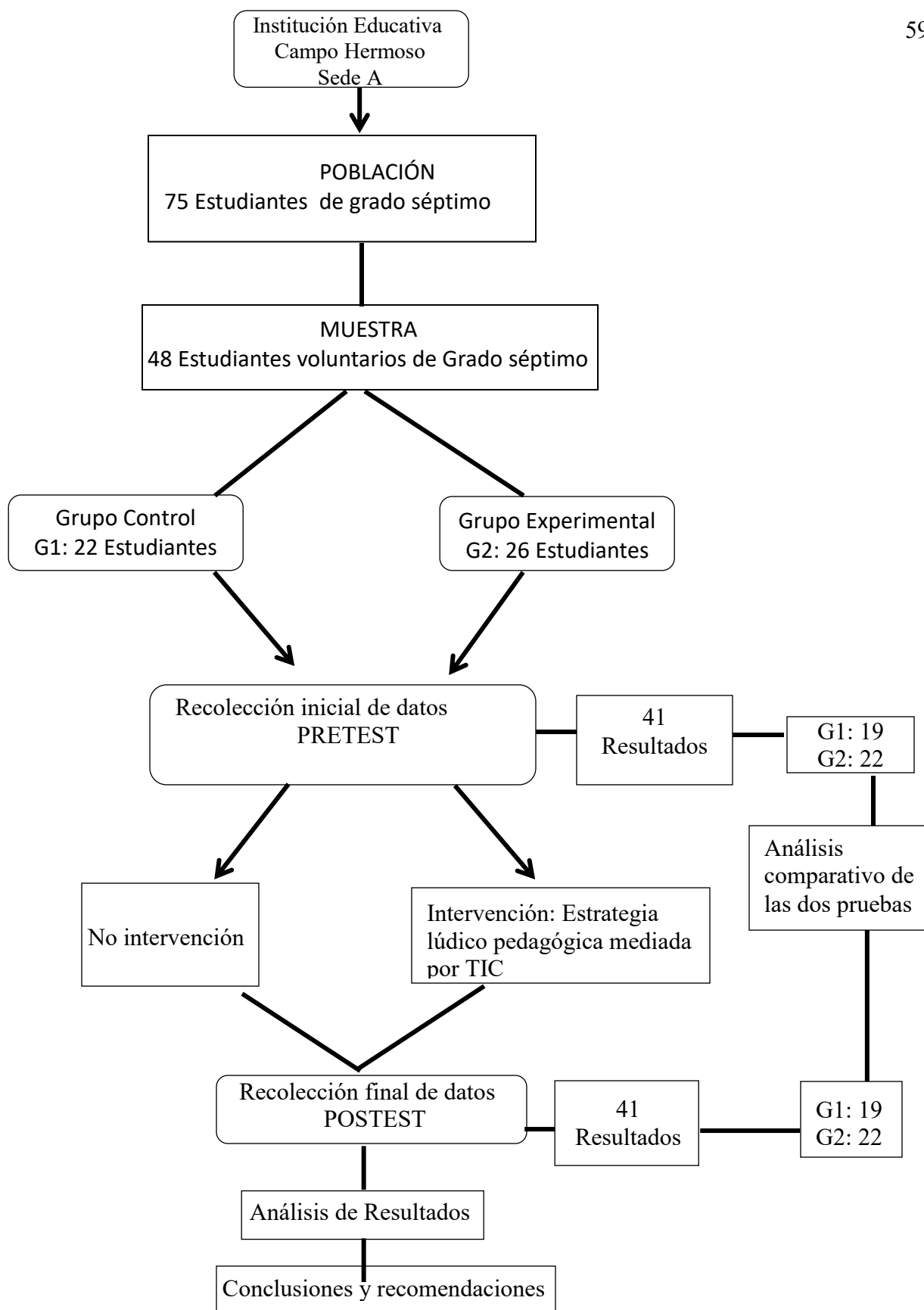


Grafico 1. Diseño cuasiexperimental que se adoptó para el estudio.

Población y muestra

Hernández et al. (2010), afirma que la población es el conjunto de casos que son objeto de estudio y sobre el cual se quiere generalizar los resultados de la investigación. En esta investigación, la población está conformada por 75 estudiantes del grado séptimo, de la Institución Educativa Campo Hermoso.

La muestra, hace referencia a quiénes son los participantes objeto de estudio. Es la unidad de análisis como muestra representativa, pero ésta debe ser un fiel reflejo de la población para ser analizada. “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernández et al 2010 p. 175). La muestra tomada para esta investigación, corresponde a los estudiantes del grado séptimo del año 2016, de la Institución educativa Campo Hermoso.

En una población de 75 estudiantes, y dado que la investigación es de tipo cuasiexperimental se toma un grupo control de los cuales decidieron participar 22 y un grupo experimental de los que van a participar 26, esta aceptación fue guiada bajo la autorización de los padres de familia. De la muestra se formaron dos grupos de los cuales se escoge el grupo control, el cual es 7-1 siendo este el grupo de 35 estudiantes, los cuales al momento de informarles sobre el trabajo a desarrollar 13 decidieron no participar y el grupo experimental siendo 7-2, estaba conformado por 38 estudiantes, una vez se les informó en qué consistía el trabajo a desarrollar, 12 manifestaron que no participarían.

Tabla 1. Población y muestra.

POBLACIÓN: 75 Estudiantes de séptimo grado 7-1 = 37 7-2 = 38 MUESTRA POR CONVENIENCIA: Grupos intactos formados independientemente del experimento.					
7-1 = 22 7-2 = 26 MUESTRA: 48 Estudiantes aceptaron participar voluntariamente con el consentimiento de sus padres.					
GENERO Y EDAD DE LA MUESTRA					
MASCULINO 24 Estudiantes			FEMENINO 24 Estudiantes		
12 años	13 años	14 años o más	12 años o menos	13 años	14 años o más
11	7	5	13	7	5
GRUPOS DE ESTUDIO					
GRUPO CONTROL : G. C.			GRUPO EXPERIMENTAL: G. E.		
MASCULINO			MASCULINO		
12 años	13 años	14 años o más	12 años	13 años	14 años o más
4	2	0	7	4	1
FEMENINO			FEMENINO		
12 años	13 años	14 años o más	12 años	13 años	14 años o más
8	4	1	6	3	1
Muestra: 26 estudiantes			Muestra: 22 Estudiantes		
ESTRATEGIA LUDICO PEDAGOGICA					
Estrategia impresa, siguiendo el método tradicional.			Tratamiento de la estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC. Esta estrategia es tomada como nueva estrategia.		

Variables de estudio

En este apartado se hace referencia a las variables de estudio que evalúa el ICFES en la competencia comunicativa lectora, razón por las que son tenidas en cuenta en esta investigación ya que ayudan a responder la pregunta de investigación.

Tabla 2: Variables de estudio.

VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	
		Cuestionario pretest validado por el MEN el cual es aplicado antes del tratamiento.	Cuestionario postest igualmente validado por el MEN, aplicado después del tratamiento.
VARIABLE DEPENDIENTE Competencia comunicativa lectora.	Componente Semántico Qué dice el texto	Preguntas 2,3,4,7,8,10,13,15,21,22,24,45 28,29,34,36.	Preguntas 1,4,6,8,9,12,18,19,20,21,22,25, 28,31,34,35.
	Componente Sintáctico Cómo se organiza el texto	Preguntas 1,5,9,11,17,18,20,23,26,27,31, 32	Preguntas 2,3,7,10,14,15,16,23,24,30,32,
	Componente Pragmático Cuál es el Propósito del texto.	Pregunta 6,12,14,16,19,30,33,35	Pregunta 5,11,13,17,26,27,29,33.
VARIABLE INDEPENDIENTE	Estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC		

Esta tabla da muestra de las variables tenidas en cuenta por el MEN. Estos instrumentos permitieron valorar el estado de los estudiantes en cuanto a competencia comunicativa lectora antes y después de la intervención de la estrategia lúdica pedagógica mediada por TIC.

Marco contextual

En este apartado se da a conocer el contexto en el cual se realizó la investigación. Para dar inicio se especifica que es una institución de carácter público, la cual cuenta con 1211 estudiantes teniendo en cuenta todas las sedes, pero en la sede donde se desarrolló esta investigación cuenta con 640 estudiantes desde preescolar hasta undécimo. Esta se encuentra en la ciudad de Bucaramanga, estrato socioeconómico bajo. Su misión es ofrecer servicios de alta calidad en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, a la población

de la ciudad de Bucaramanga. Tiene como filosofía educativa formar hombres y mujeres de excelencia bajo principios éticos, humanísticos en la ciencia y la cultura.

La investigación fue desarrollada en la sede A, debido que es donde se da secundaria, a la vez es el lugar donde la investigadora labora.

Instrumentos y recolección de datos

En este apartado se relacionan los instrumentos que se utilizaron para la realización de la investigación, con el fin recolectar datos. Se realiza teniendo en cuenta lo planteado por Hernández et al (2010), toda vez que manifiesta que recolectar datos pertinentes “implica elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzcan a reunir datos con un propósito específico.” (p. 198). Sin desconocer las características que deben tener los instrumentos para de esta manera representar de manera fiel y objetiva la información necesaria para el investigador, por lo que es fundamental que cumplan con las características planteadas por Hernández, et al (2010), las cuales son tres:

1. **Confiability.** “Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”. (p. 200)
2. **Validez.** “Grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p. 201)
3. **Objetividad.** Hernández et al (2010), tiene en cuenta lo planteado por Martens “Se refiere al grado en que éste es permeable a la influencia de los sesgos y tendencias del investigador o investigadores que lo administran, califican e interpretan”. (p.207)

Esta investigación pretende adoptar instrumentos que cumplan con dichas características o requisitos, por lo cual se adoptaron los validados por el MEN, para la aplicación de las pruebas saber.

Uno de los instrumentos tenidos en cuenta fue la prueba sociodemográfica, la cual constaba de 18 preguntas, se elaboró con base en el cuestionario que utiliza el ICFES, para las pruebas saber y a la vez se le realizó la adaptación de otras preguntas (ver apéndice B), a consideración del investigador ya que las consideró relevantes, para tener más conocimiento de la población objeto de la muestra y de esta manera saber si tenían diferencias o semejanzas que influyeran en los resultados. Esta encuesta estaba acompañada por un consentimiento informado, el cual debía ser diligenciado por los padres de familia y el estudiante.

Tabla 3: Claves de respuestas del cuestionario Pretest (ver apéndice C)

COMPETENCIA COMUNICATIVA LECTORA (CCL)			
ITEM	COMPONENTE	CLAVE	AFIRMACIÓN
2,3,4,7,8,10,13,15,21,22,24,25, 28,29,34,36,	Semántico	D,B,A,A,C,D,A,C, D,C,D,B,A,D,A,C, C,D,A, B.	Recupera información implícita en el contenido del texto.
1,5,9,11,17,18,20,23,26,27, 31,32	Sintáctico	D,D,D,C,B,C,B,C, B,B,B,A.	Recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos.
6,12,14,16,19,30,33,35	Pragmático	C,D,B,D,A,C,D,B	Evalúa estrategias explícitas o implícitas de organización, tejido y componentes de los textos.

En esta tabla, se muestra los componentes de la competencia comunicativa lectora, que el estudiante de séptimo grado debe abordar al igual que estar en capacidad de comprender y a la vez dar respuesta de manera efectiva. Dicha prueba fue desarrollada tanto por el grupo control

como por el grupo experimental, para conocer el nivel inicial de los estudiantes (ver apéndice C). Esta prueba consta de 36 preguntas de selección múltiple con única respuesta, conformada por los componentes semántico, sintáctico y pragmático.

Al tercer instrumento se le denominó postest, el cual también es validado por el MEN, con el fin de constatar el estado en que se encuentran los estudiantes luego de la aplicación de la estrategia lúdico pedagógica. En estos documentos se puede observar con claridad, las variables que el ICFES, tiene en cuenta en el momento de evaluación. Cada una de éstas pruebas contempla las variables dependientes propuestas en este estudio, dado que son tenidas en cuenta cada vez que el ICFES evalúa a los estudiantes y frente a las que no han salido muy bien librados.(ver apéndice D).

Al igual que el pretest, también tiene en cuenta los componentes de la competencia lectora, semántico, pragmático y sintáctico.

Tabla 4: Claves de respuestas cuestionario Postest (ver apéndice F).

COMPETENCIA COMUNICATIVA LECTORA (CCL)			
ITEM	COMPONENTE	CLAVE	AFIRMACIÓN
1,4,6,8,9,12,18,19,20,21, 22,25,2831,32,3335,	Semántico	B,A,B,B,C,D,A,D, D,C,D,A,D,C,D,B,D A, B.	Relaciona, identifica y deduce información para construir el sentido global de un texto.
2,3,7,10,14,15,16,23,24, 30,34,	Sintáctico	D,B,A,C,C,B,A,A,D, C,A,A.	Recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos.
5,11,13,17,26,27,29,	Pragmático	C,C,B,C,C,C,B,C	Evalúa estrategias explícitas o implícitas de organización, tejido y componentes de los textos

Prueba piloto

A través de esta prueba se pretende realizar una simulación de la aplicación de la estrategia lúdico pedagógica, para determinar si hay necesidad de hacer ajustes, inclusiones, eliminar contenidos y demás aspectos.

Se realizó una prueba piloto con 10 estudiantes del grado 7-3, a los que se les aplicó la estrategia lúdico pedagógica con el fin de determinar la confiabilidad y claridad del documento a implementar y se pudo concluir que estructura, actividades y contenido están acordes a los objetivos planteados. Una vez finalizada la prueba piloto no hubo necesidad de hacer ajustes por lo tanto se continuó con la siguiente fase de la investigación.

Procedimiento en la aplicación de los instrumentos

En este apartado se hace referencia a cómo fue que se aplicó cada uno de los instrumentos utilizados a lo largo de la investigación. Primero se hace entrega a los estudiantes del consentimiento informado para que sea diligenciado por los padres de familia y a la vez por los estudiantes, ya sea para su aceptación o no en la participación de la investigación. (Ver apéndice A). Una vez devuelto el consentimiento se hace entrega de la encuesta sociodemográfica, con el fin de caracterizar la muestra. (Ver apéndice B). Una vez obtenida la anterior información y el consentimiento firmado se procede a aplicar la prueba pretest (ver apéndice C), esta prueba fue aplicada al grupo control y al grupo experimental en el mismo momento.

A continuación se hace a manera de representación, las mediciones que se aplicaron en los dos grupos, destacando que GE equivale a grupo experimental y GC a grupo control. Las intervenciones o instrumento pretest se denominan (01,03) y la postest (02, 04). Donde el grupo

experimental participa de un tratamiento (X) mientras el grupo control presenta ausencia del tratamiento (--).

$$\begin{array}{l} \text{GE. 01(pre) (X) = Trat. 02(post)} \\ \hline \text{GC. 03(pre) (-) = sin Trat. 04(post)} \end{array}$$

GE. Grupo experimental

GC. Grupo control

01 y 03. Prueba pretest

02 y 04. Prueba postet

(X). Tratamiento. (Estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC.

(-). Ausencia de tratamiento.

La metodología a desarrollar, se inicia con la aplicación del instrumento Pretest (01, 03) a los grupos objeto de estudio GC y GE. El día de la aplicación, de los 22 estudiantes del grupo control sólo asistieron 19 y de los 26 del grupo experimental 22. Como se puede observar, hay una pérdida en las muestras tanto del grupo control como del experimental, como no hay pérdida significativa de la muestra, se puede desarrollar el estudio para el análisis comparativo.

Seguidamente viene la participación de la variable independiente, la cual se fundamentó en el desarrollo de una estrategia lúdica pedagógica mediada por TIC. (Ver apéndice D)

$$\begin{array}{l} \text{GE. 01(pre) (X) = Trat. 02(pos)} \\ \hline \text{GC. 03(pre) (-) = sin Tra. 04(post)} \end{array}$$

Durante el desarrollo de las actividades el grupo control fue desarrollando su proyecto de lectura como de costumbre, una hora a la semana y en material impreso, unas preguntas referentes al texto leído. Entre tanto el grupo experimental se siguió una serie de actividades las

cuales fueron desarrolladas en campo abierto, en el aula, sala de audiovisuales y en el laboratorio de informática. Para el desarrollo de esta estrategia se necesitó de un tiempo de quince días de clase, cada día de dos horas, tiempo durante el cual se abordaron todas las actividades planteadas en la estrategia, las cuales fueron aplicadas sólo al grupo experimental y desarrolladas por fases, siguiendo la guía de trabajo que cada estudiante tenía. (Ver apéndice E)

Una vez desarrollada todas las actividades propuestas en la guía para el grupo que recibe el experimento, se da paso a la recolección de los datos. Seguidamente se aplicó el instrumento posttest (02 y 04), con el fin de determinar la efectividad de la estrategia. Este instrumento se aplicó a los dos grupos GC y GE, (ver apéndice G). Esta fue aplicada luego del desarrollo de la estrategia o variable independiente con el propósito de poder analizar el resultado que surtió la estrategia en el grupo que recibió el tratamiento y de esta manera poder evaluar si se dio una diferencia significativa tanto en el componente semántico, sintáctico y pragmático, siendo éstos los que evalúa el ICFES, en cuanto a competencia lectora se refiere, a través de las pruebas Saber.

En esta prueba, del grupo control asistieron nuevamente los 19 estudiantes que presentaron la prueba pretest, mientras que en el grupo experimental asistieron los 26, que habían decidido participar. Para no alterar el resultado de la investigación, se toma como muestra los mismos 22 estudiantes que presentaron la prueba pretest. Según lo anteriormente evidenciado, se observa una pérdida en las muestras tanto del grupo control como del experimental, ante lo cual no hay baja significativa por lo tanto se puede desarrollar el estudio para el análisis comparativo.

Se omite la manipulación de la variable independiente en el grupo control, ya que este grupo sólo se enfrentará a la variable dependiente.

Análisis de datos

En este apartado se da a conocer la forma como se procesaron los datos para obtener un análisis confiable de la información. Para esto se tuvo en cuenta las siguientes fases.

Fase 1. Se hizo un análisis cuantitativo de todas las variables sociodemográficas. Las cuales son representadas a través de gráficas. Para ello se utilizó el programa Microsoft Excel.

Fase dos. Se cumple las pruebas de supuestos de normalidad y homogeneidad de variantes mediante el programa estadístico SPSS. Se inicia con el descriptivo de la base de datos, donde se resume las medidas que son la media y desviación estándar, la mediana y el rango, para demostrar cómo estaban conformados los grupos. Seguidamente a través de la prueba Shapiro Wilk, se hace el test de normalidad, dado que los datos tienen una distribución normal, por lo tanto cuando esto sucede el estadístico que representa los datos es la media y la desviación estándar toda vez que p es mayor que 0.05.

La comparación para diferencias pareadas, se hizo a través de la prueba T-student para hallar las diferencias entre las medias del GC y GE. Cuando se evaluó el posttest la diferencia de media entre el GC y el GE para muestras independientes se utilizó la prueba T-student, con el fin de determinar la efectividad de la estrategia ejecutada en los estudiantes objeto de estudio.

Consideraciones éticas

Este apartado trata los procedimientos realizados para obtener de manera legal tanto la autorización de la institución para la realización del proyecto como el permiso de los padres de familia, respetando desde todo punto de vista su participación voluntaria de igual manera a quienes participaron le fueron respetados sus derechos y a la vez fueron protegidos, siguiendo lo planteado en los consentimientos.

Igualmente la encuesta sociodemográfica fue tomada de las que plantea el MEN, aunque se agregaron otras preguntas que no vulneran la privacidad de los estudiantes y con este mismo propósito las conclusiones se darán de forma anónima evitando violar normas morales y éticas de todos los participantes en esta investigación.

Este estudio se ajusta a la normatividad, en la cual se realiza una manipulación en la variable independiente (Estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC), siendo esta una investigación que no puso en riesgo la integridad del estudiante y aunque no tiene implicaciones éticas propias en una investigación de humanos, se requirió del consentimiento informado. De igual manera los estudiantes fueron autónomos en tomar la decisión de su participación por lo tanto la carta de consentimiento (ver apéndice A), debía estar firmada por ellos y por los padres de familia teniendo en cuenta que son menores de edad.

4. Resultados y análisis de datos

En este apartado se dan a conocer los resultados obtenidos a partir de la implementación de los instrumentos aplicados durante este estudio. “¿Existe diferencia significativa en el fortalecimiento de la comprensión lectora en un grupo de estudiantes que utiliza una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC frente a un grupo que usa sólo una estrategia tradicional?”, la respuesta a esta permitirá la validación o rechazo de la hipótesis planteada para esta investigación.

Los primero que se analizó fueron los resultados de la encuesta sociodemográfica (ver apéndice B), seguidamente se analizó, se interpretó y se contrastaron los resultados de las pruebas pretest – postest, las cuales fueron aplicadas tanto al grupo experimental como al grupo control. (ver apéndice C, instrumento pretest grupos de estudio y apéndice G, instrumento postest, grupos de estudio).

Análisis e interpretación cuestionario sociodemográfico

Los gráficos que a continuación se presentan, son el resultado de la información aportada por cada uno de los estudiantes que de manera voluntaria decidió participar, los cuales permitieron caracterizar la muestra tenida en cuenta para el desarrollo de esta investigación, no se hace emparejamiento dado que los grupos ya estaban formados antes del experimento.

En el gráfico 2, se puede evidenciar que del total de la muestra el 44 % son hombre y el 56 % son mujeres. De los 22 estudiantes del grupo experimental el 54,5% equivale a hombres y el 45,5% a mujeres, mientras que en el grupo control 31,6% pertenece a hombres y el 68,4% a mujeres.

GRUPO	GENERO	
	Hombre (#- %)	Mujer (# - %)
Experimental	12 (54,5)	10 (45,5)
Control	6 (31,6)	13 (68,4)

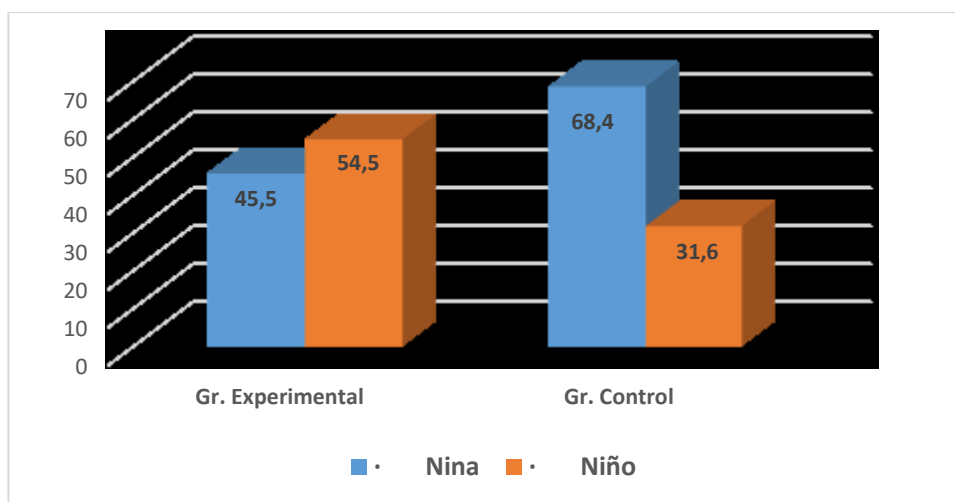


Grafico 2. Género de la muestra

El gráfico 3, hace referencia a las edades, donde se ve que el 61 % tiene 12 años, el 32% tiene 13 y el 7% tiene 14 años. Este porcentaje es tomado del total de la muestra de los dos grupos.

GRUPO	¿Cuántos años tiene?		
	12 (#- %)	13 (# - %)	14 (# - %)
Experimental	13 (59,1)	7 (31,8)	2 (9,1)
Control	12 (63,2)	6 (31,6)	1 (5,3)

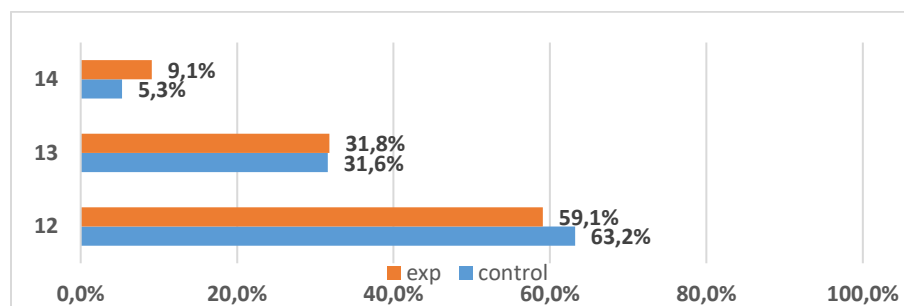


Gráfico 3. Edad de los participantes

El Gráfico 4, da cuenta de la condición del estudiante, donde se evidencia que 78% es antiguo en la institución mientras que el 22% son estudiantes nuevos. Del grupo experimental el 68,2% son antiguos y el 31,6% son estudiantes nuevos y en el grupo control el 89,5% son antiguos y el 10,5% son nuevos.

GRUPO	Condición del estudiante	
	Antiguo (# - %)	Nuevo (# - %)
Experimental	15 (68,2)	7 (31,8)
Control	17 (89,5)	2 (10,5)

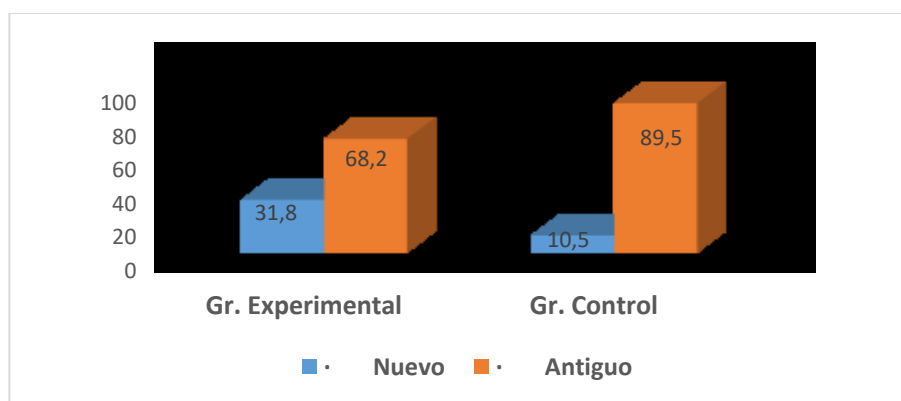


Gráfico 4. Condición de los participantes

Gráfico 5, refleja la estratificación de la población, donde se puede ver el 36% pertenece al estrato uno, el 54% a estrato dos y el 10% a estrato 3. Del grupo experimental, el 22,7%

pertenece al estrato 1, el 68,2% al estrato 2 y el 9,1% pertenece al estrato 3, mientras que en el grupo control el 52,6% pertenece al 1, el 36,8% al 2 y el 10,5% pertenece al estrato 3.

GRUPO	¿Cuál es su estrato?		
	1 (# - %)	2 (# - %)	3 (# - %)
Experimental	5 (22,7)	15 (68,2)	2 (9,1)
Control	10 (52,6)	7 (36,8)	2 (10,5)

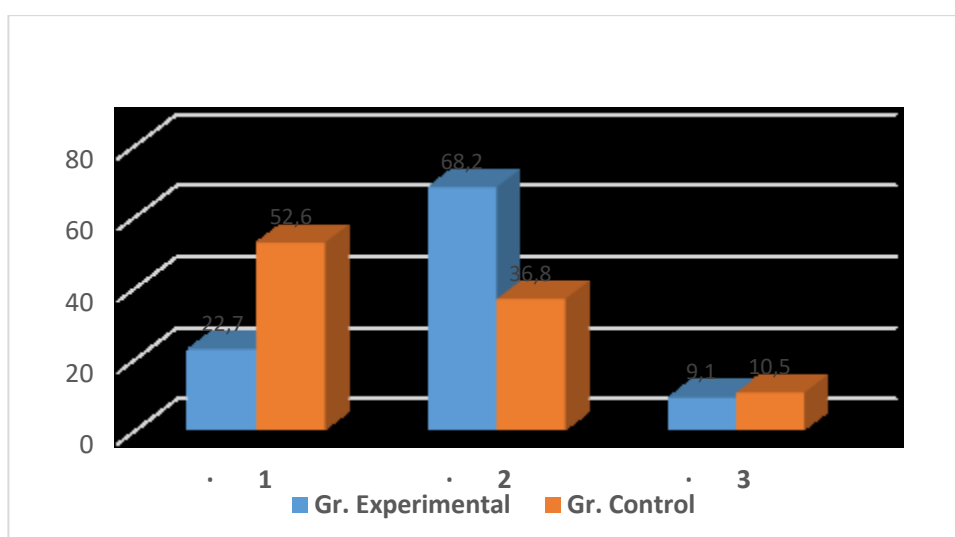


Grafico 5. Estrato socioeconómico de los participantes

El gráfico 6, da muestra de cómo está conformado el núcleo familiar, el 49% vive con papá y mamá, el 34% con uno de los padres y el 17% con otros familiares. El grupo experimental refleja que el 59,1% vive con papá y mamá, el 36,4% con uno de los padres y el 4,5% con otros familiares mientras que en el grupo control el 36,8 vive con papá y mamá, el 31,6% con uno de los padres y el 31,6% con otros familiares.

GRUPO	¿Con quién vive?		
	Papá y mamá (# - %)	Uno de los padres (# - %)	Otros familiares (# - %)
Experimental	13 (59,1)	8 (36,4)	1 (4,5)
Control	7 (36,8)	6 (31,6)	6 (31,6)

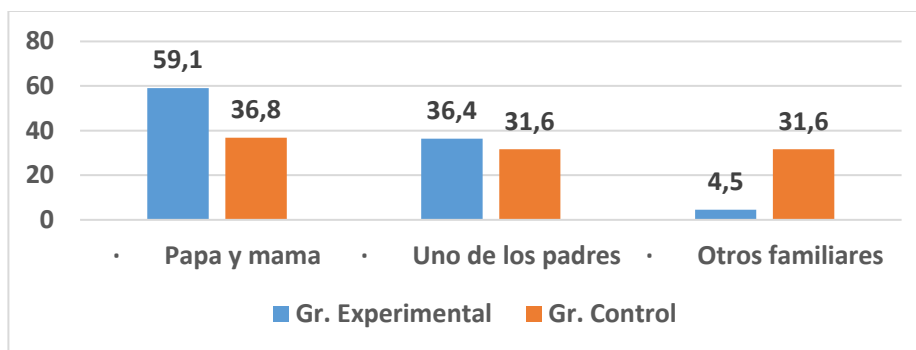


Grafico 6. Núcleo familiar

Gráfico 7, refleja el grados de escolaridad de la madre, de lo cual se puede evidenciar que el 2,4% no tiene nivel alguno de escolaridad, el 51,2% ha cursado primaria, el 41,4% secundaria y el 5% ha realizado estudios universitarios. En el grupo experimental el 0%, no presenta algún grado de escolaridad, el 50,0% ha cursado primaria, el 40,9% secundaria y el 9,1% nivel universitario, en cambio en el grupo control el 5,3%, no ha cursado ningún grado, el 52,6% ha cursado primaria, el 42,1% secundaria y el nivel universitario el 0%.

GRUPO	Grado de escolaridad de la madre			
	Ninguno (# - %)	Primaria (# - %)	secunda (# - %)	Universitario (# - %)
Experimental	0 (0)	11 (50,0)	9 (40,9)	2 (9,1)
Control	1 (5,3)	10 (52,6)	8 (42,1)	0 (0)

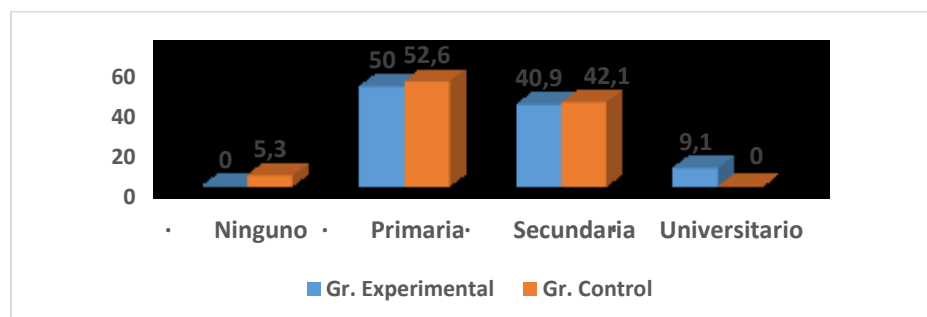


Grafico 7. Nivel de escolaridad de la madre

Gráfico 8. Presenta el grado de escolaridad del padre, teniendo en cuenta el total de la muestra el 10% no tiene algún grado de escolaridad, el 54% tiene primaria, el 34% secundaria y el 2% estudios universitarios. Donde del grupo experimental el 4,5% no ha cursado grado alguno, el 59,1% ha cursado primaria, el 31,8% secundaria y el 4,5% el nivel universitario, del grupo control el 15,8% ningún grado han cursado, e 47,4% han cursado primaria, el 36,8% secundaria y el 0% han adelantado estudios universitarios.

GRUPO	Grado de escolaridad del padre			
	Ninguno (# - %)	Primaria (# - %)	secundaria (# - %)	Universitario (# - %)
Experimental	1 (4,5)	13 (59,1)	7 (31,8)	1 (4,5)
Control	3 (15,8)	9 (47,4)	7 (36,8)	0 (0)

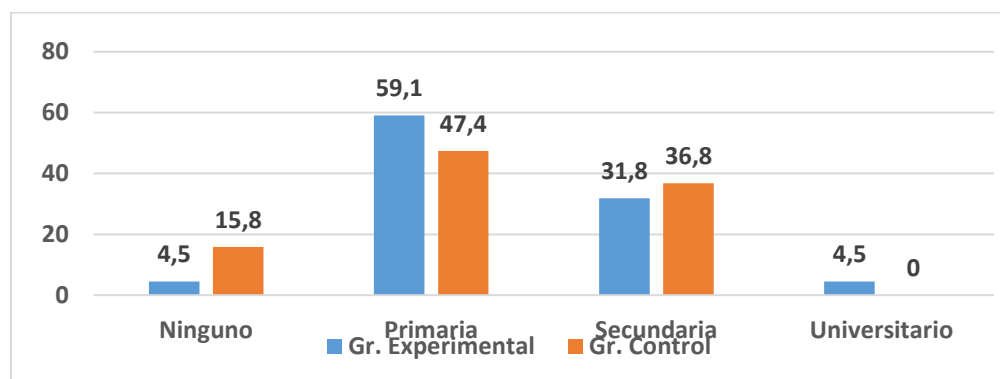


Gráfico 8. Nivel de escolaridad del padre

El gráfico 9, evidencia los recursos disponibles que los estudiantes poseen en su casa, el 58% tiene computador, el 68% tiene celular, el 63% tiene internet, el 80% tiene libros y el 66% tiene DVD. Del grupo experimental el 59,1% tiene computador, el 63,6% celular, el 63,6% internet, el 54,5 tiene libros y el 54,5% tiene DVD, en el grupo control se encuentra que el 57,9% tiene computador, el 73,7% tiene celular, el 63,2% internet, el 57,9% libros y el 78,9% DVD.

GRUPO	De los siguientes dispositivos ¿cuáles tiene en su casa?				
	computador (# - %)	celular (# - %)	Internet (# - %)	Libros (# - %)	DVD (# - %)
Experimental	13 (59,1)	14 (63,6)	14 (63,6)	12 (54,5)	12 (54,5)
Control	11 (57,9)	14 (73,7)	12 (63,2)	11 (57,9)	15 (78,9)

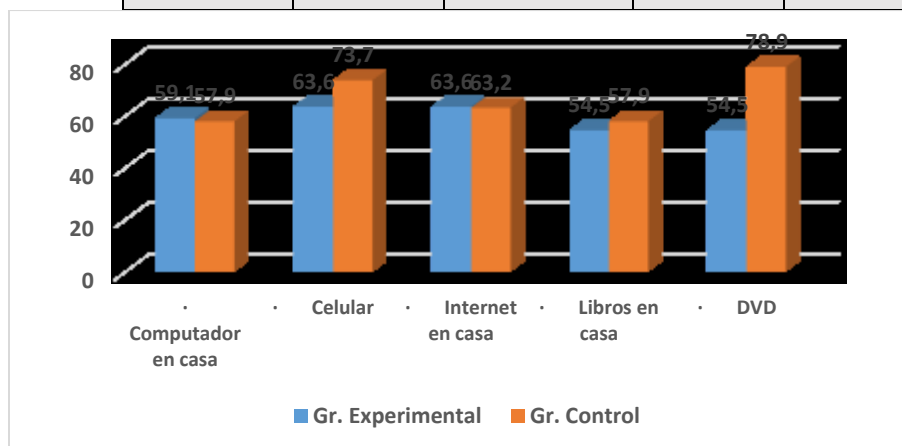


Gráfico 9. Recursos disponibles de los participantes

Gráfico 10. Del total de la muestra el número de libros que los estudiantes tienen en su casa, el 32% no tiene libros, el 44% tiene menos de 5 y el 24% tiene entre 6 y 10. De manera desglosada, en el grupo experimental el 36,4% no tiene algún libro, el 45,5% tiene menos de cinco libros, y el 18,2% tiene entre seis y diez libros, mientras que en el grupo control el 26,3% no tiene libros, el 42,1% tiene menos de cinco y el 42,1% tiene entre seis y diez libros.

GRUPO	Número de libros en casa		
	Ninguno (# - %)	Menos de 5 (# - %)	Entre 6 y 10 (# - %)
Experimental	8 (36,4)	10 (45,5)	4 (18,2)
Control	5 (26,3)	8 (42,1)	6 (42,1)

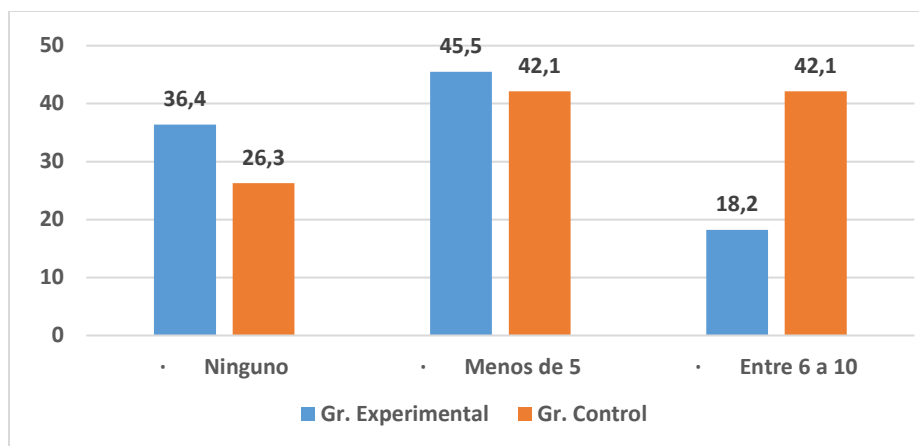


Gráfico 10. Número de libros que tienen los participantes

El gráfico 11, refleja el gusto o no por la lectura, de lo que se puede observar que el 32% le gusta leer, frente a un 68% que no. El grupo experimental el 31,8% si lee y el 68,2% no, en cambio en el grupo control el 31,6% lee y el 68,4% no.

GRUPO	¿Lee?	
	Sí (# - %)	No (# - %)
Experimental	7 (31,8)	15 (68,2)
Control	6 (31,6)	13 (68,4)

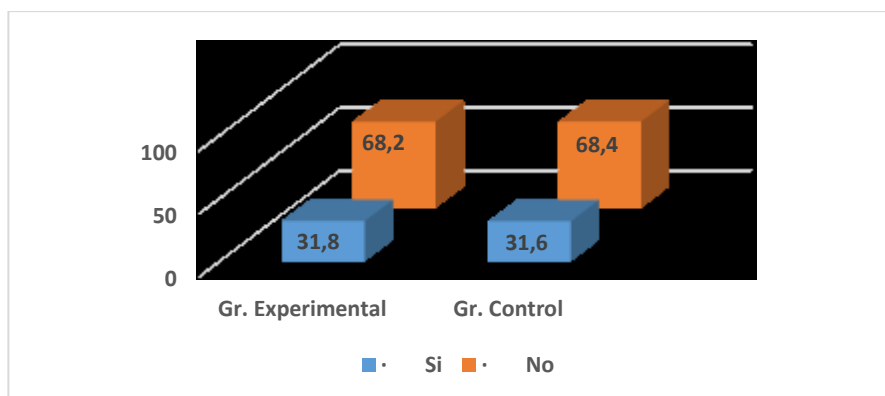


Gráfico 11. Gusto por la lectura

Gráfica 12. Muestra el porcentaje de los estudiantes que practica algún deporte el 41% de todos los estudiantes del experimento, sí practica algún deporte, mientras que el 59% no. De lo cual de

manera discriminada se puede observar que del grupo experimental el 36,4% sí lo practica, mientras que el 63,6% no, de la misma manera del grupo control el 47,4% sí practica deporte y el 52,6% no.

GRUPO	¿Realiza algún deporte?	
	Sí (# - %)	No (# - %)
Experimental	8 (36,4)	14 (63,6)
Control	9 (47,4)	10 (52,6)

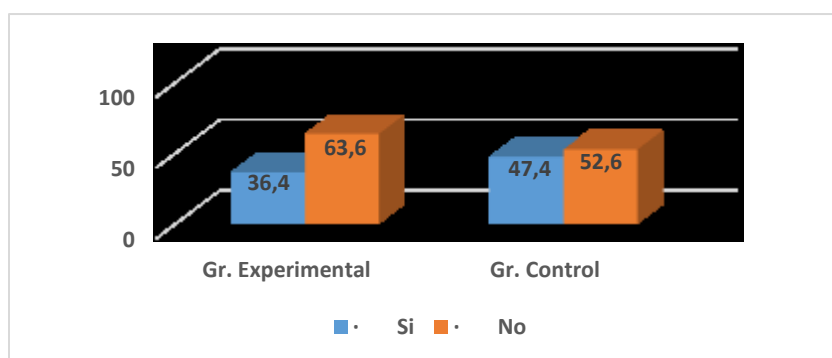


Grafico 12. Práctica de deporte de los participantes

La gráfica número 13, da cuenta de los aparatos tecnológicos que los estudiantes tienen en casa. El 37% tiene computador, el 66% tiene celular y el 73% tiene televisión. Del grupo experimental el 31,8% tiene computador, el 63,6% celular y el 77,3% T.V., del grupo control el 42,1 tiene computador, el 68,4 celular y el 68,4% tiene T.V. De los siguientes aparatos tecnológicos ¿cuáles usa?

GRUPO	Aparatos tecnológicos en casa		
	Computador (# - %)	Celular (# - %)	T. V. (# - %)
Experimental	7 (31,8)	14 (63,6)	17 (77,3)
Control	8 (42,1)	13 (68,4)	13 (68,4)

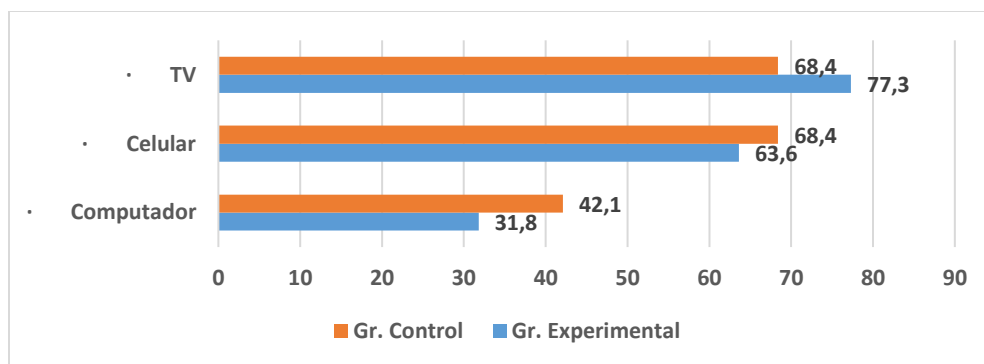


Grafico 13. Aparatos tecnológicos

Gráfica número 14, siguiendo la muestra tomada da cuenta de los estudiantes que escuchan música, donde el 68% escucha música frente a un 32% que no. Ante lo cual se evidencia del grupo experimental que el 72,7% sí escucha y el 27,3% no, de igual manera el grupo control 63,2% escucha música mientras que el 38.8% no.

GRUPO	¿Escucha música?	
	Sí (#- %)	No (# - %)
Experimental	16 (72,7)	6 (27,3)
Control	12 (63,2)	7 (38,8)

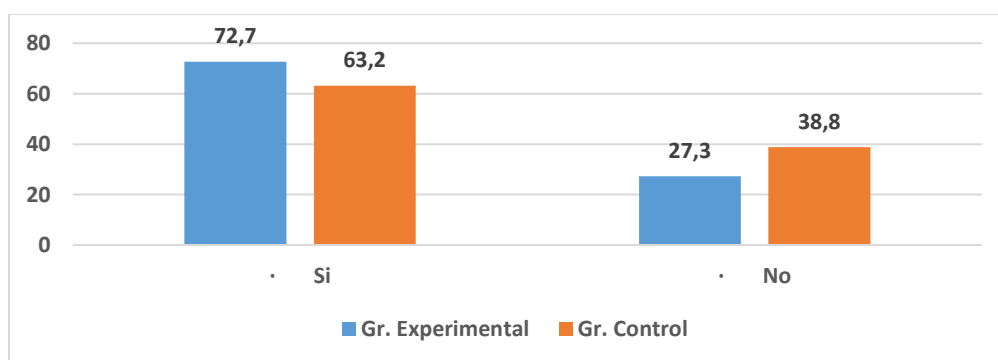


Grafico 14. Participantes que escuchan música

La gráfica 15, deja ver que de la muestra tomada para el experimento los libros leído durante el 2015, el 20% no leyó libros, el 68% leyó menos de 5 y el 12% leyó más de seis. De manera

desglosada del grupo experimental el 13,6% no ha leído ninguno, el 77,3% menos de 5 y el 9,1% más de 6, en cambio del grupo control el 26,3% no ha leído, el 57,9% ha leído menos de cinco y el 15,8% más de seis.

GRUPO	libros leídos en el 2015		
	Ninguno (#- %)	Menos de 5 (# - %)	Más de 6 (# - %)
Experimental	3 (13,6)	17 (77,3)	2 (9,1)
Control	5 (26,3)	11 (57,9)	3 (15,8)

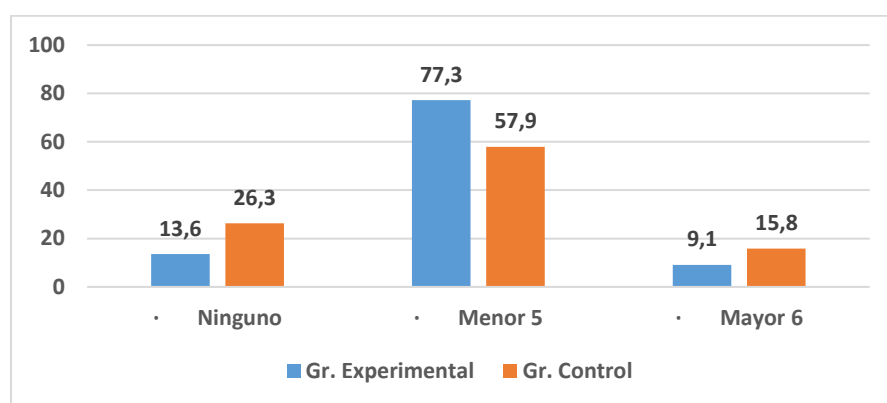


Grafico 15.Libros leídos por los participantes en el 2015

Gráfica 16, da cuenta del número de libros leídos durante el 2016 por parte de los estudiantes de la muestra, se puede observar que del total de los estudiantes el 29% no leyó ninguno, el 54% leyó menos de 5 y el 17% leyó más de 6. Del grupo experimental del 36,4% no ha leído, el 54,5% ha leído menos de 5 y el 9,1% ha leído más de 6, en el grupo control se puede observar que el 21,1% no ha leído, el 52,6% ha leído menos de cinco y el 26,3% ha leído más de 5 libros.

GRUPO	libros leídos durante el 2016		
	Ninguno (#- %)	Menos de 5 (# - %)	Más de 6 (# - %)
Experimental	8(36,4)	12 (54,5)	2 (9,1)
Control	4 (21,1)	10 (52,6)	5 (26,3)

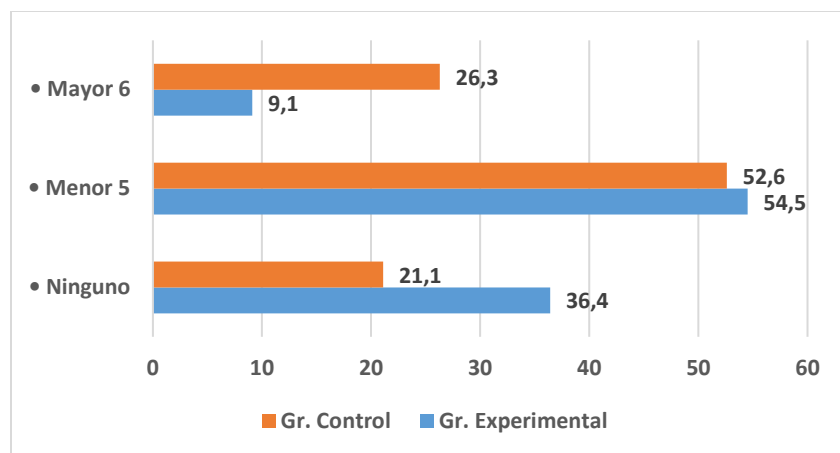


Gráfico 16. Libros leídos por los participantes durante el 2016

Gráfica 17, refleja la lectura que más le agrada a los estudiantes, extrayendo entre ella que no le gusta alguna el 17%, le gusta sin mediación del profesor ni de ilustraciones el 10%, le gusta la digital el 32%, y el 41% le gusta con ilustraciones. En el grupo experimental el 18,2% no le agrada, le agrada sin mediación, al 9,1%, la digital al 31,8%, y la de ilustraciones el 40,9%, de la misma manera en el grupo control no le gusta el 15,8%, sin mediación el 10,5%, la digital el 31,6%, la de ilustraciones el 42,1%.

GRUPO	Lectura que más le agrada			
	Ninguno (# - %)	Sin mediación (# - %)	Digital (# - %)	Con ilustraciones (# - %)
Experimental	4 (18,2)	2 (9,1)	7 (31,8)	9 (40,9)
Control	3 (15,8)	2 (10,5)	6 (31,6)	8 (42,1)

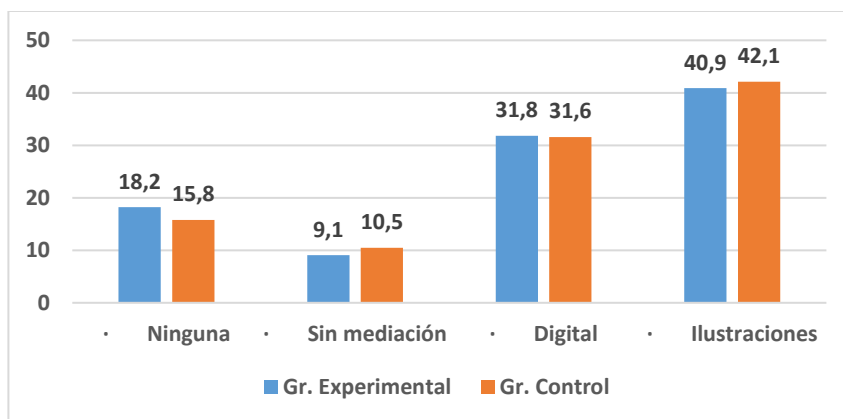


Grafico 17. Lectura que más le agrada

Gráfica 18, muestra la opinión sobre la lectura, del total de la muestra se evidencia al 15% le parece aburrida, al 36% Divertida y al 49% necesaria. Del grupo experimental el 18,2% le parece aburrida, el 13,6% divertida y el 68,2% la ve necesaria, en el grupo control el 10,5% le parece aburrida, el 63,2% divertida y el 26,3% la ve necesaria

GRUPO	Opinión sobre la lectura		
	Aburrida (# - %)	Divertida (# - %)	Necesaria (# - %)
Experimental	4 (18,2)	3 (13,6)	15 (68,2)
Control	2 (10,5)	12 (63,2)	5 (26,3)

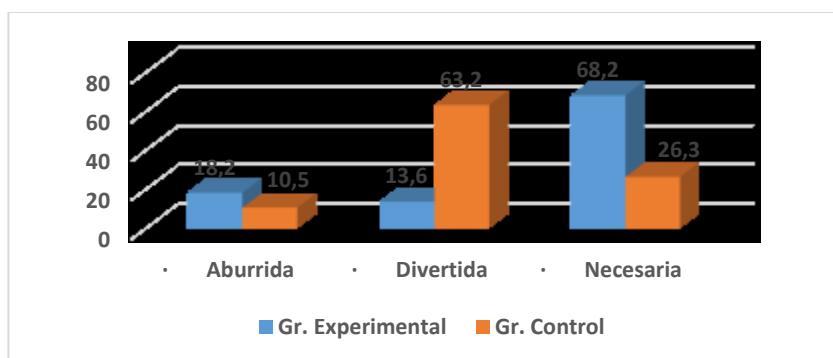


Grafico 18. Opinión de los participantes sobre la lectura.

Gráfica número 19, muestra la opinión de los estudiantes respecto a la promoción de la lectura por parte de la institución, se evidencia que del total de la muestra el 66% manifiesta que la institución si promueve la lectura mientras que el 34% manifiesta que no. Donde del grupo experimental el 72,7% manifiesta que la institución sí promueve la lectura y el 27,3% manifiesta que no; en el grupo control el 57,9% manifiesta que sí es promovida mientras que el 42,1% manifiesta que no.

GRUPO	Promueve la institución la lectura	
	Sí (# - %)	No (# - %)
Experimental	16 (72,7)	6 (27,3)
Control	11 (57,9)	8 (42,1)

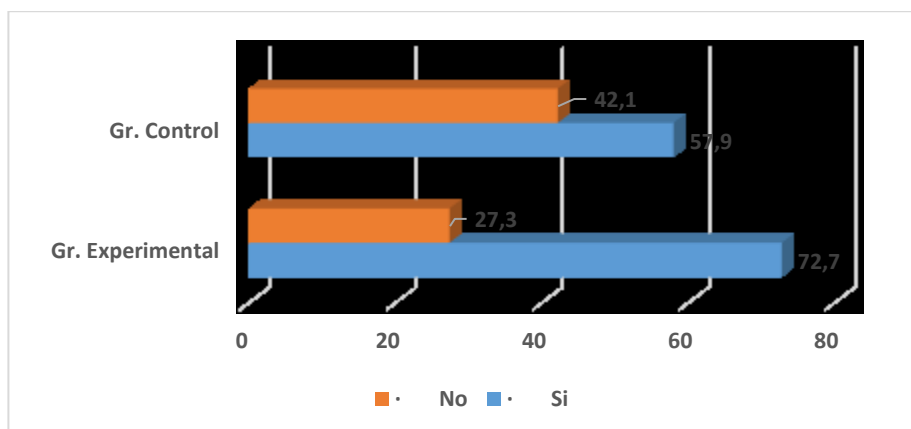


Gráfico 19. El colegio promueve la lectura

La gráfica número 20, deja ver la opinión de los estudiantes con respecto a si le gusta la lectura que le permite participar en obras de teatro, ante lo que el 88% de la muestra manifestó que sí frente a un 12% que manifestó no. Del grupo experimental el 86,4% manifestó que sí y el 13,6% dijo que no, en el grupo control el 89,5% manifestó que sí y el 10,5% expresó que no.

GRUPO	Le gusta la lectura que le permite participar en obras de teatro	
	Sí (# - %)	No (# - %)
Experimental	19 (86,4)	3 (13,6)
Control	17 (89,5)	2 (10,5)

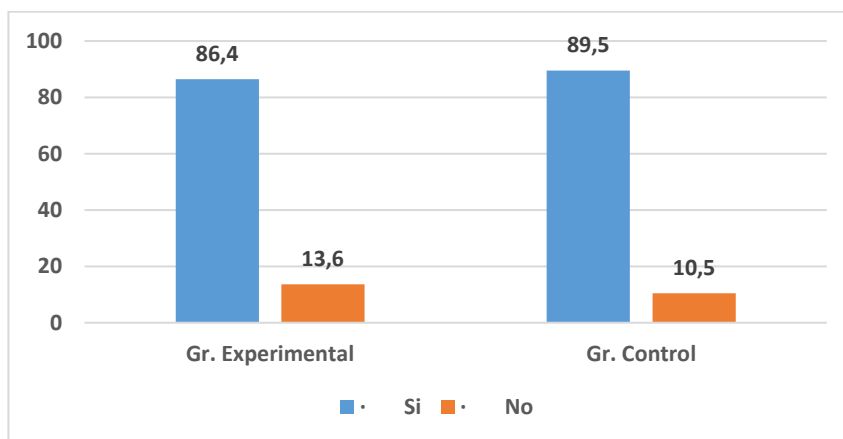


Gráfico 20. Gusto por la lectura que les permita hacer teatro.

Gráfica 21, deja ver la autoevaluación de los estudiantes con respecto al desempeño lector, siguiendo al total de la muestra el 36% lo considera obligatorio, el 5% no lee y el 59% lee por iniciativa propia. Del grupo experimental el 45,5% lo considera obligatorio, el 0% no lee y el 54,5% lee por iniciativa propia, en el grupo control el 26,3% lo considera obligatorio, el 10,5% no lee y el 63,2% lee por iniciativa propia.

GRUPO	Autoevaluación del desempeño lector		
	Obligatorio (# - %)	No lee (# - %)	Iniciativa propia (# - %)
Experimental	10 (45,5)	0 (0)	12 (54,5)
Control	5 (26,3)	2 (10,5)	12 (63,2)

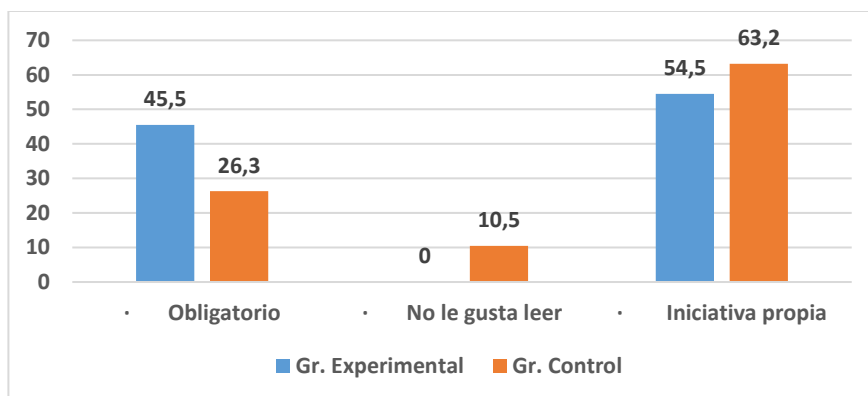


Gráfico 21. Desempeño lector

La gráfica 22, muestra el uso que los estudiantes dan a los dispositivos que tiene en la casa, según el total de la muestra el 44% los usa para hacer tareas, el 27% para jugar, el 29% para chatear. En el grupo experimental el 50% los utiliza para hacer tareas, el 31,8% para jugar, el 18,2% para chatear; en el grupo control el 36,8% para hacer tareas, el 21,4% para jugar y el 42,1% para chatear.

GRUPO	Los dispositivos que tiene en casa los usa para		
	Hacer tareas (# - %)	Jugar (# - %)	Chatear (# - %)
Experimental	11 (50,0)	7 (31,8)	4 (18,2)
Control	7 (36,8)	4 (21,4)	8 (42,1)

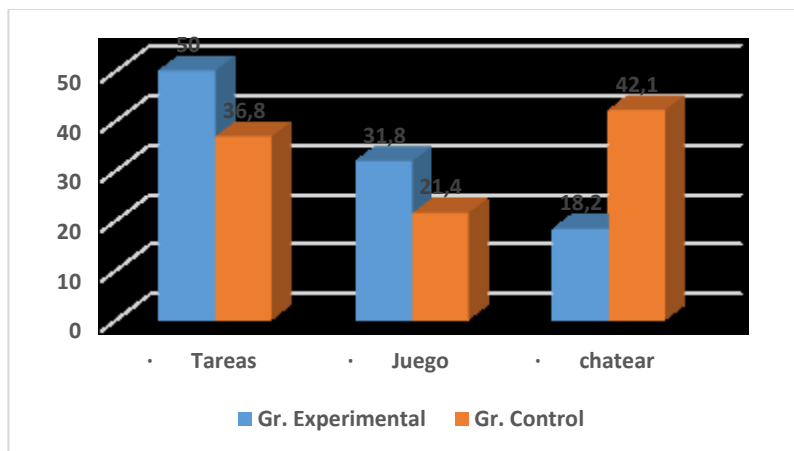


Grafico 22. Uso que le da a los dispositivos

Análisis estadístico analítico

Prueba de hipótesis estadística. Teniendo en cuenta el objeto del estudio, se da a conocer los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos durante esta investigación y los cuales sirvieron para validar o rechazar la hipótesis, mediante el programa estadístico SPSS. Para el procedimiento del análisis se tuvo en cuenta algunos conceptos claves a tener en una investigación cuantitativa. Tales conceptos son:

Media

Es el valor resultante de sumar todos los datos y después dividir el resultado entre el número de ellos, es más conocido como promedio. Para Kazmier & Díaz (1993), la media aritmética es definida como la división de la suma de todos los valores entre el número de estos. La media de aritmética para una población de valores se presenta mediante el símbolo (μ), en tanto que la media aritmética de una muestra de valores representa mediante el símbolo (x).

Desviación estándar (DE).

Hace referencia al índice numérico de la dispersión de un conjunto de datos (o población). En cuanto mayor sea la desviación estándar, mayor es la dispersión de la

población. Teniendo en cuenta a Hernández, Fernández & Baptista (1991) quien dice que la desviación estándar es un promedio de las desviaciones individuales de cada observación con respecto a la media de la distribución. De tal modo que la desviación estándar mide el grado de dispersión o variabilidad, el promedio de las distancias es la desviación estándar y de esta manera se representa la dispersión.

Valor de P.

Es el nivel de significación más pequeño para definir si la hipótesis es válida o nula. Si el valor de p es menor que el nivel de significación, para lo cual en esta investigación es 0,05; se puede aseverar que si hay una diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental pero si el valor de p es mayor no hay diferencia significativa. (Hernández, Fernández, & Baptista, 1991)

T student

Es la prueba estadística para evaluar la hipótesis acerca de la relación entre dos variables cuantitativas. Se simboliza T student, este método es uno de los más utilizados para comparar la medias de dos grupos. (Hernández, Fernández, & Baptista, 1991). A través de esta se puede comparar las medias de una variable cuantitativa entre dos grupos independientes, ya que existe una medición antes y después de un tratamiento, lo cual se verifica mediante el programa estadístico SPSS.

Nivel de confianza

Es la probabilidad de que el parámetro a evaluar esté en un nivel de intervalo de confianza, para esta investigación el nivel de confianza es de 95%. (Hernández, Fernández, & Baptista, 1991)

Análisis de prueba

Teniendo el descriptivo de la base de datos de los dos instrumentos aplicados a la prueba pretest y posttest se puede llegar al siguiente análisis.

Descriptivo de la base de datos (prueba Saber pre)

Lo primero a realizar, es comparar los dos grupos, el estado en el cual se encuentran en la prueba pre, para de esta manera saber cómo llegan al experimento, es decir aquí se compara el grupo control vs. Grupo experimental en cuanto a la prueba pre se refiere. Muestras independientes.

Tabla 5. Descriptivo base de datos.

Variables	Pre		Valor de p*
	Control (19)	Exp. (22)	
Semántico			
• Media (DE)	8,74(3.02)	11,36 (3,57)	0.034
• Mediana (RIC)	9,00 (6)	11.00 (7)	
• Rango (Min – Max)	(4 - 13)	(6 – 17)	
Sintáctico			
• Media (DE)	7,95 (2,59)	7,77(1.24)	0.518
• Mediana (RIC)	9,0 (5)	8,0 (2)	
• Rango(Min – Max)	(3 - 12)	(3 - 12)	
Pragmático			
• Media (DE)	4,37 (1,53)	5,45 (1,87)	0.042
• Mediana (RIC)	5.0 (3)	6.0 (3)	
• Rango (Min – Max)	(2 – 7)	(1 -8)	
Total			
• Media (DE)	21,05 (6,42)	24,64 (6,36)	0.139
• Mediana (RIC)	23.0 (11)	24,5 (11)	
• Rango(Min – Max)	(10 – 28)	(13- 36)	

* Mann-Whitney Test

Al observar el total de los resultados de la prueba pre, el valor de p no es significativo o no está por debajo de 0,05 de lo cual se puede deducir que los grupos son similares y no hay una

diferencia significativa, tal y como lo muestra la tabla, donde p equivale a 0.139, por encima de $p < 0.05$.

Antes de analizar comparaciones se determinó la distribución de normalidad en las variables para saber qué análisis se realizaba si diferencias de medias (análisis paramétrico) o diferencias de medianas (análisis no paramétrico).

A continuación se explican algunos términos estadísticos con fines de aclarar el análisis.

Test de normalidad antes de iniciar comparaciones

Shapiro-Wilk

Basados en la prueba Shapiro-Wilk se aplica un test de normalidad antes de iniciar las comparaciones, ante lo cual se obtiene los siguientes resultados.

Test de normalidad

Para hallar la normalidad de los datos, se toma como herramienta Shapiro-Wilk, primero aplicándola a los resultados de la prueba pretest.

Tabla 6. Test de normalidad prueba pretest GC. y GE.

Grupo		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Semantico_pre	control	.924	19	.135
	Exp	.917	22	.066
Sintactico_pre	control	.890	19	.032
	Exp	.962	22	.531
Pragmatico_pre	control	.927	19	.149
	Exp	.939	22	.188
Total_pre	control	.870	19	.014
	Exp	.973	22	.782

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lo anterior refleja que no hay diferencia significativa, dado que en la gran mayoría $p > 0,05$ excepto en el grupo control en el componente sintáctico, tal como lo muestra la anterior tabla, los datos de normalidad.

Ahora para hallar la normalidad de los datos, se toma como herramienta Shapiro-Wilk, pero esta vez aplicándola a los resultados de la prueba posttest.

Tabla 7. Test de normalidad prueba posttest GC. y GE.

Grupo	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	
Semantico_post	control	.956	19	0.499
	Exp	.947	22	0.271
Sintactico_post	control	.928	19	0.159
	Exp	.931	22	0.130
Pragmatico_post	control	.917	19	0.099
	Exp	.836	22	0.002
Total_post	control	.962	19	0.621
	Exp	.956	22	0.411

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lo anterior refleja que no hay diferencia significativa, según el total de la prueba, además, dado que en la gran mayoría $p > 0,05$ excepto en el grupo control pero una significación negativa teniendo en cuenta los datos expuestos en la tabla de análisis de prueba y en el experimental en el componente pragmático en el cual el grado de significación es positivo, tal como lo muestra la anterior tabla, en relación con los datos tiene un comportamiento hacia la normalidad, en consecuencia se trabaja con la media.

Análisis estadístico comparativo pretest vs. posttest

Aquí se analiza el antes y el después de la estrategia, esta tabla da muestra de cómo le fue a los estudiantes. En esta se compara control con control y experimental con experimental.

Tabla 8. Análisis estadístico pretest y posttest componente semántico.

Variables	Pre		Post	
	Control (19)	Exp. (22)	Control (19)	Exp (22)
Semántico				
• Media (DE)	8,74(3.02)	11,36 (3,57)	7,84 (2,22)	11,82 (1,99)
• Mediana (RIC)	9,00 (6)	11.00 (7)	8.0 (3)	12.0 (4)
• Rango (Min – Max)	(4 - 13)	(6 – 17)	(4 - 13)	(7 -15)

En el componente semántico se puede observar que en la prueba pretest el GC, los resultados son mejores con relación a los obtenidos en la pruebas posttest, mientras que el GE, presenta una leve mejoría en la prueba posttest en relación con la prueba pretest, tal y como lo evidencia la tabla anterior.

Tabla 9. Análisis estadístico pretest y posttest componente sintáctico.

Variables	Pre		Post	
	Control (19)	Exp (22)	Control (19)	Exp (22)
Sintáctico				
• Media (DE)	7,95 (2,59)	7,77(1.24)	6,21 (1,15)	7,82 (1,53)
• Mediana (RIC)	9,0 (5)	8,0 (2)	6.0 (2)	8.0 (1)
• Rango(Min – Max)	(3 - 12)	(3 - 12)	(1 - 10)	(5 – 10)

En la prueba pretest en el componente sintáctico, se observa que el GC, nuevamente desmejoró en la prueba posttest en relación con la prueba postes, entre tanto el GE, nuevamente presenta una leve mejoría en este componente en la prueba posttest, tal como se puede ver en la tabla.

Tabla 10. Análisis estadístico pretest y posttest componente pragmático.

Variables	Pre		Post	
	Control (19)	Exp (22)	Control (19)	Exp (22)
Pragmático				
• Media (DE)	4,37 (1,53)	5,45 (1,87)	3,58 (1.57)	5,50 (1,3)
• Mediana (RIC)	5.0 (3)	6.0 (3)	3.0 (3)	6.0 (3)
• Rango (Min – Max)	(2 – 7)	(1 -8)	(1 – 6)	(4 – 7)

El componente pragmático, se observa que el GC, una vez más desmejoró en la pruebas posttest frente a la pretest, sin embargo el GE, una vez más presenta una leve superioridad en la prueba posttest frente a la prueba pretest, con datos tal y como aparece en la tabla.

Tabla 11. Total estadístico pretest y postet todos los componentes.

Variables	Pre		Post	
	Control (19)	Exp (22)	Control (19)	Exp (22)
Total				
• Media (DE)	21,05 (6,42)	24,64 (6,36)	17,63 (4,54)	25,14 (2,42)
• Mediana (RIC)	23.0 (11)	24,5 (11)	18.0 (5)	25.0 (3)
• Rango(Min – Max)	(10 – 28)	(13- 36)	(7 - 28)	(21 - 30)

Teniendo en cuenta el total de las variables en las dos pruebas pre y post, se refleja que en la prueba pre el GC, desmejoró de un 21,05 frente a un 17,63, mientras que el GE tuvo una leve mejoría tal y como lo muestran los resultados pasando de un 24,64 a un 25,14 en la media.

Informe de comparación entre pretest y postest en muestras pareadas

T. Student: Es la prueba estadística para evaluar la hipótesis acerca de la relación entre dos variables cuantitativas. Se simboliza T. Student, este método es uno de los más utilizados para comparar la medias de dos grupos. (Hernández, Fernández, & Baptista, 1991).

Al analizar la muestra pareadas, se hace evidente que los resultados obtenidos estadísticamente ninguno arrojó una diferencia significativa en la media, antes y después de la aplicación de la estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC, frente a una estrategia con material impreso, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 12. Comparaciones pretest y postest prueba (muestras pareadas).

	PRE Media(DE)	POST Media(DE)	Diferencia de medias	Valor de p*	IC 95%
Control (19)					
• Semántico	8,74(3.02)	7,84 (2,22)	0.89 (3.25)	0,245	(-0.67 : 2.46)
• Sintáctico	7,95 (2,59)	6,21 (1,15)	1.74 (2,60)	0,009	(0.48 : 2.99)
• Pragmático	4,37 (1,53)	3,58 (1,57)	0.79 (1,13)	0.007	(0.24 : 1.34)
• Total	21,05 (6,42)	17,63 (4,54)	3,42 (5,23)	0.011	(0.90 : 5.94)
Experimental (22)					
• Semántico	11,36 (3,57)	11,82 (1,99)	-0.45(3.78)	0.578	(-2.13 : 1.22)
• Sintáctico	7,77(1.24)	7,82 (1,53)	-0.04(2.63)	0.936	(-1.21 : 1.19)
• Pragmático	5,45 (1,87)	5,50 (1,3)	-0.04 (2.01)	0.917	(-0.937: 0.85)
• Total	24,64 (6,36)	25,14 (2,42)	-0.50 (6.29)	0.713	(-3.28 : 2.29)

* Diferencia de medias con la prueba t. Student.

Como se puede observar en la tabla 12, los participantes del grupo control desmejoraron sus resultados en la prueba posttest en relación a la prueba pretest y el grupo experimental aunque tuvo una leve mejoría en la prueba posttest, frente a la pretest, esa diferencia significativa no es relevante. Además vale la pena agregar que la desviación estándar disminuyó en el grupo control pero de manera negativa, mientras que en el grupo experimental disminuyó de manera positiva lo cual hizo que el grupo se hiciera más homogéneo.

Muestras independientes prueba posttest control Vs. experimental

La siguiente tabla (13), presenta el más importante de los análisis que es el de las muestras independientes a la vez se compara los resultados finales de las pruebas después del experimento y se compara con el grupo contrario. El test después del experimento tanto en el control como en el grupo experimental

Para comprobar si el experimento fue o no significativo, se hace una comparación entre los grupos en relación a los resultados obtenidos en la prueba posttest, el cual fue aplicado luego de haber desarrollado la estrategia en el grupo experimental, donde se obtienen los siguientes resultados.

Tabla 13. Muestras independientes prueba posttest Control vs. Experimental

	Control (19) Media(DE)	Experimental (22) Media(DE)	Diferencia Medias (EE)	Valor de p*	IC 95%
Post					
Experimental					
• Semántico	7,84 (2,22)	11,82 (1,99)	-3.976(0.66)	0,000	(-5.31 :-2.65)
• Sintáctico	6,21 (2.02)	7,82 (1,53)	-1.61 (0.55)	0,006	(-2.7 :-0.49)
• Pragmático	3,58 (1.57)	5,50 (0.74)	-1.921(0.38)	0,000	(-2.68 :-1.16)
• Total	17,63 (4,64)	25,14 (2,42)	-7.505(1.13)	0,000	(-9.79 :-5.21)

En la tabla 13, se puede evidenciar que la desviación estándar del grupo experimental fue menor en relación con el grupo control, de lo cual se puede deducir que el grupo se hizo más

homogéneo, igualmente es evidente que la estrategia aplicada fue significativa en los tres componentes que el ICFES evalúa en los procesos de lectura, dado que $p < 0.05$.

Los datos del grupo experimental son mayores que los del grupo control teniendo en cuenta el total de la media.

5. Conclusiones

Este capítulo da cuenta de las conclusiones, los hallazgos y recomendaciones que surgen de la investigación llevada a cabo a partir de la aplicación de la estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC.

Al desarrollar la estrategia lúdico pedagógica, en una muestra específica de estudiantes de séptimo grado de una institución pública del municipio de Bucaramanga y teniendo como referencia los resultados de la evaluación de la estrategia al comparar los resultados del grupo control frente al experimental, se puede confirmar que la estrategia fue efectiva, ya que se hallaron diferencias significativas en la prueba post-test, en los tres componentes que tiene en cuenta el ICFES para la evaluación de la lectura, entre ellos el semántico, sintáctico y pragmático. Para llegar a esta conclusión, se siguió rigurosamente el desarrollo de cada uno de los objetivos planteados para la investigación, los cuales serán analizados a continuación.

El objetivo general hace referencia al diseño de una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Campo Hermoso del municipio de Bucaramanga, este objetivo fue alcanzado a cabalidad, dado que esta fue diseñada y utilizada como instrumento en el desarrollo de la investigación la cual contiene una serie de elementos que permitió que se planteara actividades que integraran las TIC y la lúdica para el desarrollo de la comprensión lectora.

Siguiendo con los objetivos específicos, el primero hace relación a la implementación de la estrategia lúdico pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora, este fue alcanzado dado que se hizo la aplicación de la estrategia y todas las actividades fueron desarrollados en su totalidad y en los tiempos en que estaba prevista. Aunque no dejaron de presentarse dificultades

relacionados con los tiempos, estructura tecnológica, eventos programados por el colegio y ausencia de algunos estudiantes.

El segundo objetivo hace referencia a identificar herramientas tecnológicas y recursos TIC, que puedan ser usados en una estrategia lúdico pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora. Para alcanzar este objetivo se utilizó el vídeo proyector y la sala de informática los cuales contribuyeron a facilitar su desarrollo. Se hizo una búsqueda de programas en línea para apoyar las actividades de la estrategia y se encontró que las sopas de letras y los muros digitales permitían a los estudiantes identificar personajes primarios y secundarios, características propias de cada personaje y los valores que representaban. Se usó un instrumento para valoración de material educativo el cual sirve de soporte para evaluar la calidad y pertinencia de estos recursos.

Gracias al uso de la tecnología y a la lúdica los estudiantes tuvieron una aproximación a la información contenida en la lectura, ya que mostraron que habían entendido y la comprensión de lo leído se afianzó más.

El tercer objetivo consistió en evaluar la estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC, frente a la estrategia tradicional y se alcanzó efectivamente, ya que al evaluar la estrategia lúdica pedagógica hay una diferencia significativa entre los dos grupos, lo cual permite afirmar que la estrategia fortaleció la comprensión lectora.

Principales hallazgos en la investigación

Al comparar tanto los grupos control como experimental en la prueba pretest, para saber cómo se encuentra cada uno antes de iniciar el experimento, se concluye que los grupos son similares en cuanto a comprensión de lectura se refiere, toda vez que el total de p está por encima

de 0,05 con un valor de p de 0,139, lo cual evidencia que no hay diferencia significativa entre los dos grupos (GC y GE).

Al comparar los grupos en forma pareada en cada una de las pruebas, se puede evidenciar que el grupo control en la prueba posttest, desmejoró sus resultados frente a la prueba pretest, esto puede deberse a diversos factores que afectaron su desempeño, ya pueden ser por problemas familiares, falta de atención, como también pudo ser que vieron al grupo experimental realizar actividades diferentes a las cotidianas y ellos no estaban involucrados en ellas.

Entre tanto el grupo experimental mejoró sus resultados en la prueba posttest, que era lo que se esperaba, aunque no lo hicieron de manera tan ampliamente significativa; igualmente la desviación estándar bajó, lo cual permite concluir que el grupo se hizo más homogéneo.

Sin embargo al observar los resultados de manera independiente, grupo control vs. grupo experimental, se concluye que la estrategia si tuvo incidencia en los resultados posttest, que era donde se esperaba los resultados significativos, toda vez que p fue <0.05 .

El limitante más grande se encontró en el acceso al laboratorio de informática, ya que la docente limitaba el tiempo, lo que hizo que las explicaciones se hicieran rápidamente y los estudiantes tuvieran que concluir el ejercicio desde su casa y los que no tenían internet lo hicieran desde un café, sin embargo respondieron a cada una de las actividades asignadas.

El desarrollo de la investigación fue gratificante por las diversas experiencias que se vivenciaron en especial con los estudiantes del grupo experimental, a quienes las actividades propuestas les gustaron.

Recomendaciones

Para una investigación relacionada con una estrategia, donde se mezcle la lúdica y las TIC en el desarrollo de la comprensión lectora, se debería diseñar una investigación mixta, dado el alto grado de experiencias subjetivas y objetivas que se vivencian junto a los estudiantes y que a la vez ellos experimentan cuando se enfrentan a la lúdica, el cambio de actitud en sus ganas por trabajar, por ser el mejor, por hacer las cosas bien, el esfuerzo por alcanzar mejores resultados.

Para una investigación como la llevada a cabo y más si es cuantitativo, el tiempo debe ser mayor, para evitar preocupaciones cuando se presentan limitantes o por cualquier otra eventualidad que se pueda dar y de esta manera obtener mejores resultados.

Las instituciones deberían apoyar este tipo de investigaciones, donde se tenga acceso a todos los recursos con los que cuenta, para de esta manera aportar a los trabajos que se realizan con el propósito de mejorar la calidad educativa.

Teniendo en cuenta la efectividad de la investigación, esta estrategia debería ser institucionalizada, donde se mezcle la tecnología y la lúdica en las diversas actividades no sólo desde la asignatura de lengua castellana sino desde las diversas materias, donde se involucre más al estudiante, donde tenga la oportunidad de participar en la construcción de su propio conocimiento como ser activo y no ser receptivo encasillado en las cuatro paredes, a la vez pueda construir ese conocimiento a través de una herramienta que hace parte de su diario vivir como lo es la tecnología.

La comprensión de lectura, debe abordarse desde los grados de preescolar como una estrategia lúdica, para que de esta manera los niños se enamoren de ella, fortalezcan su comprensión y no sea vista de manera tediosa y rígida, donde el niño debe permanecer sentado, sin hacer ruido. Con la estrategia tradicional se está obstruyendo todo el potencial creativo que

posee, ya que termina siendo para ellos un sacrificio y a la vez los cohibe de expresar lo que sienten, mostrar su creatividad y su sociabilidad.

Referencias

- Antezana, L. H. (1983). Teorías de la lectura. Plural editores.
- Bastidas, C. Dianey, N., Díaz T. Darío & León, U. L. (2015) Ambientes virtuales de aprendizaje como estrategia pedagógica, para fortalecer las habilidades de comprensión lectora y producción textual en los estudiantes de grado décimo jornada mañana de educación media de la institución educativa técnica Francisco José de Caldas del municipio de Natagaima Tolima.
- Benitez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. MarcoELE: Revista didáctica Español Lengua Extranjera.
- Berrocal Vergara, A. I., Cantero Guevara, E.E., & Ramos Estrada, N. M. (2016). Implementar las TIC como elemento lúdico para motiva la lectura en los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa La Draga.
- Carneiro, R., Toscano, J.C., & Díaz, T. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid. Santillana.
- Cassany, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. *Lectura y vida, año XXV*, 6-23.
- Cassany, D. (2013). Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea. Anagrama.
- Carbalí, P., Prada, A., & Rodríguez M. (2015). Diseño de estrategias ludico-dicáticas para el fortalecimiento de los hábitos de lectura en los estudiantes de 10° y 11° de la educación media.
- Antezana, L. H. (1983) Teorías de la lectura. Plural editores.

- Castellón, A., Cassiani, P., & Díaz, J. (2015). Propuesta con estrategias metacognitivas para fortalecer la comprensión lectora a través de ambientes virtuales para estudiantes de 6 grado. Doctoral dissertation, Universidad de la Costa CUC.
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. *Sinéctica*, 25, 1-24
- Coll, C. (2005). Lectura y alfabetismo en la sociedad de la información. *uocpapers*, 2005 Set, núm.1
- Coll, C., Goñi, J., & Majós, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: Las TIC como instrumento de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. *Anuario de psicología/ The Ub Journal of psychology*, 38(3), 377-400.
- Cooper, J. (1990). *Cómo mejorar la comprensión lectora*. Antonio Camacho.
- Cooper, J. (1998). *Cómo mejorar la comprensión lectora*. Madrid. Visor.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (1983). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid. Morata.
- Delgadillo, A., & Chacón J. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura y escritura*. (Doctoral dissertation, corporación universitaria Minuto de Dios).
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. París: UNESCO.
- De Zubiría Samper, J. (2009). *Los retos a la educación en el siglo XXI*. Colombia.
- De Zubiría, J. (2014). ¿ Por qué los malos resultados en las pruebas? *Semana*, 1.
- De Zubiría, J. (2014, abril 05). Fuera la memoritis. *El Tiempo*.
- Durkeim, E., & Debesse, M. (1975). *Educación y sociología*. Barcelona: Península.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona. Lumen.

- García, H., & Matus, J. (1995). *Estadística Descriptiva e Inferencial. Antecedentes históricos de la Estadística y sus funciones*.
- Gordillo Alfonso, A., & Flórez, M. d. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Actualidades Pedagógicas*, 95-107.
- Gutiérrez, E. (2009). La lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Signo y pensamiento* 54, volumen XXVIII, 144-163.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hil.
- ICFES. (2014). *Pruebas Saber 3, 5 y 9. Lineamientos para las aplicaciones muestral y censal 2014*. Bogotá .
- ICFES. (2014, Febrero 20). *Pruebas Saber 3, 5 y 9. Lineamientos para la aplicación muestral y censal 2014*. Bogotá. From <http://www.icfes.gov.co/examenes/pruebas-saber/que-se-evalua>
- Icfes Interactivo. (2015, Abril 15). <http://www.icfes.gov.co>. From <http://www2.icfesinteractivo.gov.co/ReportesSaber359/historico/reporteHistoricoComparativo.jspx>
- Isaza, M. & Sánchez, L. (2005). *Guía para el diseño de los planes nacionales de lectura*.
- Jiménez, C. A. (2000). *Cerebro creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI*. Cooperativa Editorial Magisterio. Magisterio.
- Jiménez, C. A. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Coop. Editorial.

- Lerner, D. (1984). Una propuesta pedagógica fundamentada en el proceso de construcción de la lengua escrita. Caracas. Ministerio de Educación.
- Lerner, D. (2001). Leer y escribir en la escuela. (No. LB1139. W7 L47 2001). México. Fondo de cultura económica.
- Ley 115. Ley General de Educación. (1994, Febrero 8). Bogotá.
- Ministerio de Educación. (2006). *Estandares Básicos de Competencias de Lenguaje*. Santa de Fé de Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley General de Educación*. Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Lengua Castellana: Lineamientos Curriculares. Áreas obligatorias y fundamentales*. Colombia: Cooperativa editorial Magisterio.
- Nunes, P. (1994). Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos. Bogotá. San Pablo.
- Ortiz, O. (2004). Lectura y escritura en la era digital. Desafíos que la introducción de las TIC impone a la tarea de estimular el desarrollo del lenguaje en niños y jóvenes. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa, (17).
- Pérez, M. (2003). Leer y escribir en la escuela, algunos escenarios pedagógicos y didácticos para la reflexión. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional
- Piaget. (1972). *Psicología y pedagogía*. Barcelona. Ariel.
- Piaget, J. (1970). *Psicología y pedagogía*. Barcelona. Ariel.
- Ramírez, E. (2009). ¿Qué es leer? ¿Qué es lectura? Investigación bibliotecológica, 23 (47), 161-188.
- Reyes, G. (1990). La pragmática lingüística (Vol. 54) Editorial Montesino.
- Rodríguez del Castillo., M. A., & Rodríguez Palacio, A. (2011). La estrategia como resultado científico de la investigación educativa. *Avanzada Científica*, 13.

Sacristán, F. (2005). *Comprensión de la lectura en estudiantes adolescentes*. Argentina: El Cid Editor.

Siemens, G., & Fonseca, D. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje par la era digital*. Recuperado el, 15.

Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graò.

Solé, I. (1987). Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora. In *Infancia y Aprendizaje* (pp. 1-13). Barcelona.

Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Graó.

Solé, I. (2006). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.


Solovieva, Y. (2008). *Enseñanza de la lectura; método práctico para la formación lectora*. México. Trillas.

Tabares, A., Garcés, D., & Gómez, Y. (2012). *Las Tecnologías de la Comunicación y la Información para el fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora*. Itaguí, Colombia. From http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1215/1/Comprension_Lectora_Nino_Tabares_2012.pdf

Zodio, P. (2014, julio 19). ¿Qué hay que cambiar para que nuestra educación esté entre las mejores? *El Tiempo*.

Apéndices

Apéndice A. Carta consentimiento informado

	UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA – UNAB	Código: INV2-IN-01
	MAESTRIA EN EDUCACIÓN	Versión: 00
	CONSENTIMIENTO INFORMADO	Página 106 de 159

ESTRATEGIA LUDICO PEDAGOGICA MEDIADA POR TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

Consentimiento Informado

Apreciado padre de familia y estudiante.

Por medio de la presente, se invita a su hijo a participar voluntariamente en una investigación de carácter cuantitativo enfocada en el “Análisis comparativo entre una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC, frente a una de material impreso como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora, en estudiantes de séptimo grado de la sede A, institución educativa Campo Hermoso, del municipio de Bucaramanga-Colombia.

Se aclara que su hijo no está obligado a participar en ésta investigación y si acepta, voluntariamente puede retirarse si así lo desea. Además se garantiza que su aceptación o negación en cuanto a la participación en esta investigación no afecta su rendimiento académico.

BENEFICIOS

Como beneficio de esta investigación, se espera encontrar resultados significativos en los estudiantes de séptimo grado de la sede A, Campo Hermoso, en cada uno de los componentes de la competencia lectora.

CONFIDENCIALIDAD

La identidad de los estudiantes participantes es anónima y será protegida y utilizada netamente para fines académicos e investigativos, a su vez esta información o datos que puedan identificar directa o indirectamente algún participante en específico.

DERECHOS

Si ha leído este documento y ha decidido que su hijo participe, por favor entienda que dicha participación es completamente voluntaria y que usted tiene derecho a negarse o retirarse del proceso en cualquier momento, sin ninguna penalidad o sanción. También, tendrá derecho de conocer los resultados de la investigación antes de finalizar el año escolar y además recibir copia de este documento, si así lo desea.

Si tiene alguna duda o desea más información sobre esta investigación, por favor comuníquese con la docente investigadora CLARA INES GUZMAN PINZON al número celular o al correo cguzman473@unab.edu.co o personalmente en la institución educativa

o personalmente.

AVAL

Esta investigación busca implementar y validar una estrategia lúdico pedagógico que beneficie significativamente los procesos de la comprensión lectora en un grupo de estudiantes seleccionados del grado séptimo, para dar una respuesta hacia una de las metas de calidad y de mejoramiento continuo de la institución educativa.

En constancia, he dado a conocer el contenido de esta hoja de consentimiento con mis directivos firmantes y he explicado los riesgos y beneficios del estudio.


Firma: _____ Firma: _____
 Rector: Pedro Elías Rincón Coordinador: Miguel Ángel Orduz

Firma: _____
 Investigador Principal: Clara Inés Guzmán Pinzón

Agradecemos su atención.

Acepto participar: _____
 Padre de familia Estudiante

Su firma en esta hoja de consentimiento significa que ha leído junto con su hij@ y han decidido participar voluntariamente.

	UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA – UNAB	Código: INV2-IN-01
	MAESTRIA EN EDUCACIÓN	Versión: 00
	CONSENTIMIENTO INFORMADO	Página 108 de 159

I. INTRODUCCIÓN

Título del Proyecto de Investigación

Estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Patrocinador: Institución Educativa Campo Hermoso, Bucaramanga – Santander – Colombia.

Docente investigadora: Clara Inés Guzmán Pinzón.

II. GENERALIDADES DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Debido a los bajos resultados que los estudiantes colombianos han alcanzado en las evaluaciones nacionales e internacionales en las pruebas que miden los procesos de lectura, se pretende con este estudio aplicar y validar una estrategia lúdico pedagógica que permita fortalecer la comprensión lectora. El objetivo de esta investigación es: “Diseñar una estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la institución educativa pública Campo Hermoso del municipio de Bucaramanga”.

Este estudio consta de tres fases:

En la primera fase, se presentará una prueba escrita estandarizada (PRETEST) que diagnostica en qué nivel se encuentra el estudiante con respecto a los componentes de la competencia comunicativa lectora.

En la segunda fase, se llevará a cabo la intervención de una estrategia lúdica pedagógica didáctica mediada por TIC que se complementan con pruebas interactivas diseñadas por el investigador que apunta a los componentes de la competencia comunicativa – lectora.

En la tercera fase, se presentará otra prueba escrita estandarizada (POSTEST), para medir el nivel alcanzado por los estudiantes y la viabilidad de la estrategia pedagógica con respecto a la competencia comunicativa lectora.

El tiempo promedio estimado para este estudio es de dos horas diariamente durante quince días sin interrupción.

La población participante en este estudio son los estudiantes de grado séptimo que acepten participar en el estudio y serán distribuidos en un grupo experimental y un grupo control para comparar los resultados.

Los instrumentos a utilizar son dos pruebas estandarizadas (pretest y posttest) y un cuestionario sociodemográfico para caracterizar la población.

Los recursos a utilizar durante la intervención son juegos, guía, internet, computadores y demás elementos existentes en el aula de informática y audiovisuales.

La validez o rechazo de la hipótesis de esta investigación depende en gran medida del resultado arrojado por los estudiantes en los instrumentos aplicados durante la investigación.

La participación no tiene ningún costo.

Apéndice B. Instrumento de caracterización

CUESTIONARIO SOCIODEMOGRAFICO

Estudiante, para contestar las preguntas del cuestionario debe seleccionar el círculo que corresponde a su respuesta. Se agradece

1. Seleccione el género del estudiante participante

- Niño
- Niña

2. Señale la edad del estudiante participante

- 8 años
- 9 años
- 10 años o más

3. Eres un estudiante

- Nuevo
- Antiguo

Otro (especifique los grados que ha cursado en la institución)

4. Estrato socioeconómico de la vivienda:

- Estrato 1
- Estrato 2
- Estrato 3 o más

Otro (especifique el barrio y dirección de su vivienda)

5. ¿Con quiénes de estas personas vive el estudiante? Puede marcar varias opciones

Papá y mamá

- Con uno de mis padres por separación o viudez
- Hermanos y hermanas
- Otros familiares (abuelos, primos, tíos...)
- Otras personas que no son de la familia

6. Máximo grado de escolaridad alcanzado por mamá

- Estudios primarios
- Estudios secundarios
- Estudios universitarios
- Ningún estudio

7. Máximo grado de escolaridad alcanzado por papá

- Estudios primarios
- Estudios secundarios
- Estudios universitarios
- Ningún estudio

8. De las siguientes cosas, marca las que hay en su vivienda. Puede marcar varias opciones

- Computador
- Teléfono celular inteligente
- Internet
- Libros de cuentos u obras de literatura
- Biblioteca
- DVD

9. ¿Cuántos libros de cuentos o literatura hay en su casa?

- Ninguno
- Menos de 5 libros
- Entre 6 y 10 libros
- Más de 10

10. ¿Cuál de las siguientes actividades realiza en su casa? Elija sólo tres

- Leer
- Practicar un deporte
- Usar el computador
- Usar el celular
- Ver televisión
- Escuchar música

11. ¿Cuántos libros leyó completamente durante el año 2015?

- Ninguno
- Menos de cinco
- Más de cinco

12. ¿Cuántos libros ha leído completamente en este año?

- Ninguno
- Menos de cinco
- Más de cinco

13. ¿Qué tipo de lectura le agrada más?

- La lectura de texto mediada por ilustraciones
- La lectura de texto sin ninguna mediación
- La lectura digital, mediada por un recurso tecnológico (tablet, PC, celular, etc.)
- No me gusta leer.

14. Considera que leer es una experiencia

- Divertida
- Aburrida
- Necesaria

15. ¿En la institución educativa se realizan actividades para promover la lectura y la formación de lectores?

- No
- Sí

16. ¿Le gusta las lecturas en las cuales después de realizadas y teniendo en cuenta su contenido usted pueda participar en obras de teatro, composición, coplas, construcción de sopa de letras?
- No
- Sí
17. Autoevalúa su desempeño lector
- Leo por iniciativa
- Leo sólo lo que me dicen
- No me gusta leer.
18. ¿Qué uso le da al computador, tablet o celular?
- Juego
- Consulto tareas y estudio
- Chateo
- Leo
- No tengo computador

Apéndice C. Instrumento PRETEST

Responde las preguntas 1 a 6 de acuerdo con el siguiente texto:

EL ASNO

Un día, un buen hombre de esos que son el hazmerreír de los demás, marchaba al mercado llevando tras de sí un asno atado mediante una sencilla cuerda alrededor del cuello del animal. Un ladrón, muy práctico en el arte de robar, lo vio y decidió quitarle el borrico. Se lo dijo a uno de sus amigos, que le preguntó:

- Pero ¿cómo harás para que el hombre no se dé cuenta?

- ¡sígueme y verás!

Se acercó entonces por detrás al hombre, y muy suavemente quitó la cuerda del cuello del asno y se la puso él mismo, sin que el dueño se diera cuenta del cambio, yendo como una bestia de carga, mientras su compañero se marchaba con el asno robado.

Cuando el ladrón se aseguró de que el borrico se encontraba ya lejos, se detuvo bruscamente en su marcha, y el hombre sin volverse, comenzó a tirar de él. Pero al sentir resistencia, se dio la vuelta decidido a pegale al animal, y vio en lugar del asno al ladrón sujeto por la cuerda.

Ante la sorpresa. Se quedó un rato sin poder hablar, y al final, dijo:

-¿qué cosa eres tú?

-Soy tu asno, ¡oh dueño mío! Mi historia es asombrosa. Has de saber que yo fui en mi juventud un pícaro entregado a toda clase de vicios.

Un día entré borracho en casa de mi madre, quien al verme me regañó mucho y quiso echarme del lugar. Pero yo, estando como estaba, llegué hasta pegarle. Ella, indignada, me maldijo, y el efecto de su maldición, fue que yo cambié al momento de forma y me convertí en un borrico.

Entonces, tú, ¡oh dueño mío!, me compraste en el mercado de los asnos, y me has conservado durante todo este tiempo y te has servido de mí como animal de carga, y me has azotado cuando me negaba a marchar dirigiéndome una serie de palabras que no me atrevería a repetirte. Mientras yo, no podía ni siquiera quejarme, pues no me era posible hablar. En fin, hoy mi pobre madre me ha debido recordar de buena voluntad y la piedad ha debido entrar en su corazón implorando para mí misericordia. No dudo que ha sido efecto de esa misericordia el que hace que tú me veas como mi primitiva forma humana.

Al oír estas palabras, el pobre hombre exclamó:

-¡Oh, perdóname por los agravios recibidos de mí, y olvida los malos tratos que te haya hecho sufrir al ignorar estas cosas!

Después de decir esto, se apresuró a quitar del cuello del ladrón la cuerda y se fue muy arrepentido a su casa en donde no pudo dormir en toda la noche de tanto remordimiento y pesar que tenía. Pasados unos días, el pobre hombre fue al mercado de los asnos a comprar otro borrico y ¡cuál sería su sorpresa al encontrar al muchacho bajo el aspecto de animal de carga!

Y dijo para sí, indudablemente ese bribón ha debido cometer un nuevo delito. Y acercándose al asno que se había puesto a rebuznar al conocerle se inclinó sobre su oreja y le gritó con todas sus fuerzas: “¡Oh sinvergüenza incorregible, otra vez debiste golpear a tu madre para verte convertido en un asno! Mas no, ¡no seré yo el que te compre otra vez!”

Y furioso, le dio con un palo que llevaba y marchó a comprar otro asno, asegurándose antes de que su padre y su madre lo fueran también.

Texto tomado de: Agullo, Carmen (1982) (Adaptación).

Las mil y una noches. Madrid: EDAF.

1. Según lo ocurrido al dueño del asno, la historia transcurre de la siguiente manera:
 - A. Va caminando con su asno, este se convierte en una persona y queda libre.
 - B. Se encuentra con la madre del ladrón, lo convierte en asno y termina feliz.
 - C. Se encuentra paseando con su asno, encuentr con el ladrón quien termina arrepentido.
 - D. Va al mercado con su asno, es engañado por el ladrón y termina creyendo el engaño.
2. Se puede decir que la historia se desarrolla en
 - A. La casa de la madre del ladrón.
 - B. Un puesto de venta en la ciudad.
 - C. La vivienda del dueño del asno.
 - D. Un mercado y sus alrededores.
3. Los personaje que engañan al dueño del asno son
 - A. La maá del ladrón.
 - B. El ladrón y su amigo.
 - C. El ladrón y el asno.
 - D. El asno y el amigo del ladrón.
4. En la historia, ¿quién maldice al ladrón?
 - a. La madre.
 - b. El asno.
 - c. Su amigo.
 - d. El dueño del asno.
5. En el penúltimo párrafo, los signos de admiración se utilizan par expresar
 - A. La sorpresa de quien cuenta la historia.
 - B. La gratitud del dueño del asno.
 - C. La incredulidad del amigo del ladrón.
 - D. La indignación del dueño del asno.
6. El propósito del cuento es
 - A. Resaltar la actitud de la madre frente a la ingenuidad del ladrón.
 - B. Resaltar la bondad del ladrón frente a la generosidad de su amigo.
 - C. Resaltar la astucia del ladrón y la ingenuidad del dueño del asno.
 - D. Resaltar la maldad del dueño del asno y terquedad del amigo del ladrón.

Responde las preguntas 7 a 12 de acuerdo con el siguiente texto:

Buscan prohibir el uso de celulare en la escuela

Sin duda alguna, lo que empezó como una necesidad se convirtió en moda y ahora resulta todo un problema. Acaba de aprobarse un proyecto en la Cámara de Diputados que elimina los celulares de las aulas porque “generan trastornos de aprendizaje” y, además, pueden ser usados como “machetes electrónicos”. El Senado votaría la ley la semana próxima.

Esta veda telefónica será únicamente en horarios de clases e incluirá a docentes y alumnos. A partir de la sanción definitiva, los colegios tendrán 90 días para la aplicación de la medida.

Los celulares fueron incorporados como elementos de control de los padres. ¿Dónde estás? ¿A qué hora llegas? Un registro de seguridad. Pero el intercambio entre móviles también fue adoptado por lo “vigilados”.

El efecto imitación hizo el resto. El “celu” fue incorporado por funcionalidad, pero también como vestidura. Para un franja de clase media y media alta su uso es tan habitual que el traslado a la escuela es automático. Los mensajes de texto conforman la red del sistema. “No confrontamos con la ciencia. Sólo reglamentamos su utilización en los colegios”, explicó el diputado José del Valle (UCR).

La dirección General de Escuelas ya aplica este criterio a través de los Códigos de Convivencia. Allí, profesores, padres y alumnos establecen mecanismo internos para asegurar métodos de enseñanza y de comportamientos. Algunos establecimientos provinciales, incluso, aplican la restricción a los celulares desde hace meses.

¿Copiarse?, descrea el director de Educación Polimodal bonaerense, Jorge Livoratti. Para el funcionario es “imposible”, porque el mensaje de texto es limitado para desarrollar respuestas ante un cuestionario.

Para otros, seguramente menos cercanos a problema, castigar el uso del celular, o cualquier herramienta de comunicación en el aula, es un acto inapropiado y poco pedagógico, lo que se necesita es orientación y educación sobre la utilización de estas herramientas.

Lo cierto es que el diputado José del Valle, afirmó que el uso de celulares en las escuelas bonaerenses quedaría prohibido antes de fin de año.

Adaptado de : Lara, Rodolfo “Buscan prohibir el uso de celulares en la escuela”.

Clarín La Plata. Corresponsal.

Disponible en laplata@clarin.com

7. En el segundo párrafo del texto, la palabra “veda” puede remplazarse, sin que cambie el sentido de lo escrito, por
- Prohibición.
 - Aceptación.
 - Negación.
 - Autorización.

8. La idea que apoya el texto es:
- A. Los celulares solo pueden ser usados por los adultos y en la casa.
 - B. Pocos chicos se entusiasman con el aprendizaje intensivo.
 - C. Los celulares empezaron como una necesidad y ahora son un problema.
 - D. Se debe castigar la venta de celulares en los colegios.
9. En el enunciado “Esta veda telefónica será únicamente en horarios de clase”, la palabra subrayada indica que la ley
- A. Nunca se aplicará.
 - B. Ya se aplicó.
 - C. Se está aplicando.
 - D. Se aplicará.
10. La idea que recoge la posición del diputado José del Valle frente a la polémica es que
- A. “se debe castigar el uso de los celulares en los docentes y en los niños”.
 - B. “el uso del celular en el colegio es un mecanismo de control”.
 - C. “se debe educar a los estudiantes sobre el uso de celulares en los colegios”.
 - D. “No confrontemos con la ciencia. Sólo reglamentamos su utilización...”.
11. El escrito es
- A. Un cuento.
 - B. Un poema.
 - C. Una noticia.
 - D. Una nota deportiva.
12. Al final del texto, quien afirmó que “el uso de celular en las escuelas quedaría prohibido antes de fin de año” es
- A. Jorge Livoratti.
 - B. Un profesor.
 - C. Un padre de familia.
 - D. José del Valle.

Responde las siguientes preguntas atendiendo a la situación que cada una propone

13. Para promocionar otros deportes diferentes al fútbol y el baloncesto. Tú escribirías sobre
- A. La importancia del patinaje y sus ventajas sobre el baloncesto.
 - B. Las reglas del baloncesto y los jugadores más destacados.
 - C. Los jugadores más destacados de tu equipo de fútbol favorito.
 - D. Las razones por las cuales el equipo de fútbol es mejor que el de baloncesto.

14. El 24 de julio a las 3:00 p.m. se realizará el día de la familia. Te piden elaborar un cartel informado a la comunidad que habrá premios, bailes, refrigerios y música, esto con el fin de
- Promover la cultura del colegio.
 - Lograr una gran asitencia al evento.
 - Incentivar los grupos musicales.
 - Invitar a degustar la buena comida.
15. Los niños de cuarto grado le esvcribieron la siguiente nota al profesor de español:

Querido profesor.
El cuento escrito por José Ortega nos parece
Aburrido porque José Ortega no sabe entender a
Los niños. Pareciera que no nos conociera.

- Para evitar repetir información en el texto, tú consideras que
- Se debe suprimir en la primera línea la palabra “cuento”.
 - Se debe cambiar “nos” por “los”
 - Se debe remplazar en la segunda línea “José Ortega” por “el escritor”.
 - Se debe reecmplazar “profesor” por “maestro”.
16. Tu amigo Juan está escribiendo el siguiente texto para la tarjeta de cumpleaños del Rector del colegio:

**¡Feliz Cumpleaños
Cucho!**

¡QUE TENGA UN DÍA MUY ESPECIAL

- Al leer lo que escribió Juan, tú consideras que:
- El escrito es claro y respetuoso.
 - Se deben suprimir los signos de admiración.
 - La exresión ¡Feliz cumpleaños cucho! Debe ir al final.
 - La palabra “cucho” no es adecuada para la situación.

17. Juan escribió el siguiente verso: Amo ella alguna vez estas verdes altas y hermosa montañas”.
- Al leerlo le propones reescribirlo de la siguiente manera.
- Amo ella alguna vez estas berdes, altas y hermosas montañas.
 - Ampo ell alguna vez estas verdes, altas y hermosas montañas.
 - Amo ella alguna vez estas verdes, altas y ermosas montañas.
 - Amó ella alguna vez estos verdes, altos y hermosas montañas.
18. Debes escribir lo que piensas acerca del consumo de cigarrillo en los adolescentes. Para cumplir la tarea debes:
- Escribir lo que piensa tu amigo.
 - Seleccionar la opinión del autor.
 - Presentar tu opinión.
 - Escoger un tema.

Responde las preguntas 19 a 24 de acuerdo con el siguiente texto:

El bosque entre los mundos

[...]Mientras se ponía en pie advirtió que no chorreaba agua ni le faltaba el alieto, como habría sido de esperar tras un buen chapuzón. Tenía la ropa perfectamente seca y estaba de pie junto al borde de un pequeño estanque –no había más de tres metros de un extremo a otro- en el interior de un bosque. Los árboles crecían muy juntos y ern tan frondosos que no se podía entrever ni un pedazo de cielo. La única luz que le llegaba era una luz verde que se filtraba por entre las hojas: pero sin duda existía un sol potente en lo alto, pues aquella luz natural verde erqa brillante y cálida. Era el bosque más silencioso que se pueda imaginar. No había pájaros ni insectos, ni animaoes, y no soplaba viento. Casi se podía sentir cómo crecían los árboles. El estanque del que acababa de salir no era el único. Había docenas de estanques, uno cada pocos metros hasta donde alcanzaban sus ojos, y creía percibir cómo los árboles absorbían el agua con sus raíces. Era un bosque lleno de vida y al intentar describirlo más tarde, Digory siempre decía: “Era un lugar apetitoso: tan apetitoso como un pastel de ciruela”.

Lewis, C. S.)2008). *Las crónicas Narnia. El sobrino del mago*.
España: Editorial Planeta. pp. 43-44

19. El narrador afirma que en el bosque “no había pájaros ni insectos, ni animales, y no soplaba viento”.
- Resaltar el silencio que reinaba en el bosque.
 - Precisar la falta de alimento en aquel lugar.
 - Explicar la riqueza de fauna que existía en el bosque.
 - Destacar la cntidad de seres que había en aquel lugar.

20. En el texto se realiza principalmente:

- A. La descripción de los estanques.
- B. La descripción del bosque.
- C. La descripción del protagonista.
- D. La descripción del pastel.

21. En el texto, la expresión que permite sospechar que todo ocurrió a medio día es:

- A. “Era el bosque más silencioso que se pueda imaginar”.
- B. “Casi se podía sentir cómo crecían los árboles”.
- C. “Los árboles crecían muy juntos y eran tan frondosos”.
- D. “...pero sin duda existías un sol potente en lo alto...”.

22. Para Digory, el bosque es como

- A. Un pedazo de cielo.
- B. Una luz verde y brillante.
- C. Un apetitoso pastel.
- D. Un pequeño estanque.

23. El esquema que representa las características del bosque, en el orden en que se describen en el texto, es

- A.

 →

 →

 →
- B.

 →

 →

 →
- C.

 →

 →

 →
- D.

 →

 →

 →

24. Teniendo en cuenta el título del fragmento y el nombre del libro de donde se tomó se podría describir al bosque como
- A. Un lugar lúgubre de animales que brinda alimento a los viajeros.
 - B. Una ventana misteriosa y oscura que se abre lentamente.
 - C. Un pasillo verde y ruidoso que conecta la ciudad con el campo.
 - D. Un espacio mágico y misterioso que une la realidad con la fantasía.

Responde las preguntas 25 a 30 de acuerdo con el siguiente texto:

Las hormigas también se jubilan

Un grupo de investigadores que estudia los hábitos de las hormigas cortadoras de hojas descubrió que, a medida que estos insectos envejecen, sus mandíbulas se deterioran y se retiran del trabajo más duro.

Científicos de la Universidad de Oregón, en Estados Unidos, encontraron que cuando las hormigas más viejas dejan de cortar hojas asumen tareas más relacionadas con el transporte, lo que para los investigadores demostraría que los individuos pueden jugar un papel importante cuando sus atributos físicos comienzan a declinar.

Los especímenes estudiados son los ‘granjeros’ del mundo de los insectos. Cada miembro del grupo de las hormigas es capaz de cortar cargas que equivalen a 50 veces el tamaño y peso de su propio cuerpo.

Las hormigas forman entonces una procesión en miniatura que lleva la cosecha a casa, donde las hojas son utilizadas como superficie para cultivar hongos.

Pero cuando las mandíbulas se deterioran por causa de la edad, ese trabajo de equipo se ralentiza.

“Esto muestra la ventaja de ser un insecto social, porque una hormiga que no pudiese usar más sus mandíbulas y fuera solitaria habría muerto”, explicó el profesor Robert Schofield, uno de los científicos que realizó el estudio.

El Tiempo. 7 de enero de 2011. Sección Debes Saber, pág. 7.

25. En el texto se afirma que cuando las hormigas cortadoras sufren deterioro en sus mandíbulas,
- A. Son desterradas inmediatamente de la colonia.
 - B. Asumen tareas relacionadas con el transporte de hojas.
 - C. Son llevadas en procesión hacia otro hormiguero.
 - D. Realizan actividades para ejercitar sus mandíbulas.

26. En la expresión “Los especímenes estudiados por los ‘granjeros’ del mundo de los insectos”, las comillas sencillas se emplean para
- A. Expresar que las hormigas viven y se alimentan en una granja.
 - B. Indicar que el trabajo de las hormigas es comparable con el oficio de los granjeros.
 - C. Mostrar que las hormigas consiguen su alimento usando a otros insectos.
 - D. Señalar que la mayoría de las hormigas construyen su casa en las granjas.
27. El texto es
- A. Un cuento en el que se narra la historia de la hormiga reina.
 - B. Un informe en el que se describe las características de los granjeros.
 - C. Un poema en el que se canta a los atributos de las hormigas.
 - D. Un artículo en el que se informa acerca del comportamiento de las hormigas.
28. La ventaja que tiene las hormigas por ser “insectos sociales” se sustenta en el texto cuando se da a entender que
- A. La solidaridad entre las hormigas permite la supervivencia de las más viejas.
 - B. La cantidad de hojas recolectadas depende del número de hormigas.
 - C. El carácter amable de las hormigas les permite integrarse con otros insectos.
 - D. Las hormigas jóvenes apartan a la más viejas para seguir trabajando.
29. Según el texto, lo que origina que el proceso de corte y transporte de hojas sea vital para las hormigas es que
- A. Sin este material no pueden construir los hormigueros.
 - B. Con tales hojas pueden acumular cargas muy grandes.
 - C. Sin estas hojas no podría sobrevivir la hormiga reina.
 - D. Con este material cultivan hongos para alimentarse.
30. Según el contenido del texto y el medio informativo en que se publicó, se puede inferir que este va dirigido a
- A. Los niños, porque se trata de una fábula sobre las hormigas.
 - B. Personas expertas en hormigas, porque emplea términos técnicos.
 - C. Todo tipo de lectores, ya que habla de un tema curioso.
 - D. Granjeros, ya que ellos sí saben cómo trabajan las hormigas.
31. Para participar en un concurso de reportería juvenil escribirías un texto
- A. Narrativo.
 - B. Informativo.
 - C. Argumentativo.
 - D. Instructivo.

32. Carolina debe escribir un texto para explicar cómo jugar su juego favorito, entonces tú le aconsejas que lo primero que debe hacer es
- Explicar en qué consiste el juego.
 - Informar dónde compró el juego.
 - Explicar por qué le gusta ese juego.
 - Informar cuánto le costó el juego.
33. En la escuela “Casita del Saber” se realizará la fiesta de la familia. Los estudiantes, para invitar a los padres y madres, están elaborando este modelo de tarjeta:

Tremendísimo Día de la Familia

Casita del Saber

¡Papi y Mami vengan y disfruten con nosotros!
Rumba a la lata, juegos callejeros y comida ventida.

- Sin embargo, una de las estudiantes no estuvo de acuerdo con algunas de las expresiones utilizadas y propuso que lo más adecuado sería emplear un lenguaje
- Más coloquial.
 - Menos cariñoso.
 - Más académico.
 - Informal pero respetuoso.
34. Juan escribió el siguiente texto sobre Miguel de Cervantes Saavedra y te pide que lo ayudes a revisar:

Poeta y novelista español, considerado el máximo representante de la literatura española.

Escribió obras, entre estos, “El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha”, publicado en 1605.

- Al leer lo que escribió Juan, descubres que la expresión subrayada es
- Incorrecta, ya que se refiere a las novelas y se debe escribir estas.
 - Un artículo bien empleado, porque se refiere al libro de Cervantes.
 - Incorrecta, pues se refiere a un solo libro y se debe escribir esto.
 - Un pronombre bien empleado, ya que se refiere a Cervantes.

35. Juam escribió la siguiente tarjeta para felicitar a su mejor amiga el día de su cumpleaños:



Al leer la tarjeta tú consideras que Juan debe

- A. Cambiar los globitos por flores, porque es más bonito.
 - B. Suprimir la información “¡Recuerda traer mi lápiz” porque no es el momento para decirlo.
 - C. Suprimir los signos de admiración porque ya no se usan.
 - D. Cambiar la palabra “divertido” por “feliz” porque es más adecuado y llama más la atención.
36. Para explicar qué es un célula tú escribirías principalmente sobre:
- A. Características de la célula animal.
 - B. Funciones del citoplasma.
 - C. Definición y tipos de células.
 - D. Partes de un cromosoma.

Apéndice D. Estrategia lúdico pedagógica mediada por TIC.

ESTRATEGIA LUDICO PEDAGOGICA MEDIADA POR TIC PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA



CLARA INÉS GUZMÁN PINZÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
BUCARAMANGA - COLOMBIA
FEBRERO 2016



Universidad Autónoma de Bucaramanga

ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA MEDIADA POR TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Esta estrategia surge como una alternativa la cual busca desarrollar las habilidades en la comprensión de lectura de una manera diferente a lo que cotidianamente se hace en las diversas instituciones. Se debe abordar la lectura como una actividad de gran relevancia ante esto, se debe estar comprometido en aplicar estrategias que ayude a los estudiantes a encontrar un significado de la importancia de esta y esto se logra si se halla sentido a lo que lee y lo que logra aprender; involucra la lúdica ya que a través de esta, el estudiante busca el sentido de la vida y está en constante creatividad al igual que aprende con felicidad lo que le sea enseñado, se involucra en la formación de su propio aprendizaje de manera creativa, según lo plantea Jiménez (2000), se involucra herramientas actualizadas como lo es la tecnología siendo una exigencia de la nueva generación. Es por esto que surge esta propuesta de diseñar una estrategia la cual involucra a la lúdica y la tecnología. Además y teniendo en cuenta lo planteado por Solé (1993), la estrategia surge como una idea a cerca del camino más adecuado que se debe seguir para alcanzar una meta, la cual es desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo grado de una institución pública, por lo cual se crearon una serie de actividades las cuales van a ser desarrolladas, con el fin de organizar su conocimiento, atribuir significado al texto y organizar sus ideas, todo esto con el fin de formar seres lectores autónomos, capaces de enfrentarse de manera inteligente a diversos textos y a la vida, actividades que permiten retener y poder utilizar la información adquirida a través de la lectura, para de esta manera llegar a comprender.

Las herramientas TIC, seleccionadas fueron evaluadas a partir de un instrumento de valoración de Software elaborado por Pere Márques; instrumento que permitió identificar las características y potencialidades del material seleccionado.

Objetivo general

Fortalecer la comprensión lectora a través de la lúdica y la mediación de las TIC.

Objetivos específicos

- ✓ Desarrollar el aprendizaje mediante estrategias lúdicas que generen creatividad, autonomía y confianza para la lectura.

- ✓ Implementar la lúdica como estrategia mediadora en el aprovechamiento de los diversos espacios.
- ✓ Vincular la lúdica y las TIC, para realizar procesos de lectura.
- ✓ Realizar actividades lúdicas para el aprovechamiento de la lectura.

Contextualización

La institución educativa Campo Hermoso está ubicada al noroccidente de la ciudad de Bucaramanga, en la calle 9A, 49-24, comuna cinco. Ofrece los grados de transición a undécimo, es de carácter mixto, pertenece al sector público, ubicada en el estrato 2. Esta institución recibe estudiantes de otros barrios como Galán, Rincones de la Paz y Convivir, población que pertenece al estrato social 1 y 2.

Justificación

Teniendo en cuenta lo expuesto por Zubiría (2013), se hace necesario cambiar la forma de educar y de ver la educación, dado que no se le puede seguir viendo como la educación de siglos anteriores, la cual desde muy temprano inculca en el estudiante una imposición del conocimiento mecánico, repetitivo y pasivo que no da la oportunidad de imaginar y construir su mundo como tampoco le permite descubrir el verdadero sentido de escuela, siendo este el lugar de la alegría. Para no repetir lo que ya forma parte de la historia se debe tener en cuenta las exigencias del nuevo siglo como es la inclusión de las TIC, y unido a esto el goce del aprendizaje el cual se debe activar a través de la lúdica, con el firme propósito de romper paradigmas ya preestablecidos los cuales deben ser cambiados por los que ofrezcan la oportunidad al estudiante de modificar, transformar, crear, explorar observar y activar sus sentidos, con el fin de satisfacer sus necesidades y dar sentido a lo que hace. (Nunes, 1994)

Con base en lo anteriormente expuesto, se hace necesario mediar entre el desarrollo de la comprensión lectora, la lúdica y las TIC, con el propósito de alcanzar mejores resultados en las pruebas internas o externas, específicamente en comprensión lectora, resultados en los que infortunadamente Colombia ha quedado en el penúltimo lugar, y la institución donde se aplica esta estrategia no es ajena a esta realidad. Aunado al mencionado propósito, se está fortaleciendo a un ser en su comprensión por la vida, enfrentar un mundo y una sociedad líquida como dice Bauman (2015), por el constante cambio que se da a pasos agigantados.

La propuesta de enseñar basado en la lúdica se hace muy necesaria ante una civilización moderna en la cual todo es absorbido por el muro de la indiferencia, donde reír o disfrutar es algo sin importancia, donde el niño permanece mayor tiempo solo llegando a formar parte de una sociedad “cansada, incapaz de asumir un compromiso, sin interés de iniciativa por relacionarse con el medio y dispuesta a recibir pasivamente todo lo que se le ofrece así sea impuesto”, Nunes (1994). Pero es a través de la lectura y la lúdica que este ser pasivo, tiene la oportunidad de activar todos sus procesos cognitivos y sus capacidades para alcanzar su aprendizaje, convirtiéndose en un ser crítico, social, que entiende su contexto y da solución a los diversos problemas ante los que se pueda enfrentar, para responder a las exigencias del siglo XXI, con gran naturalidad.

Si el niño juega, entra en contacto social, comparte conceptos para enriquecer sus conocimientos, trabaja con más entusiasmo y sin darse cuenta está logrando un alto grado de aprendizaje. Vale la pena aclarar, que para la edad en la que se encuentran los estudiantes de séptimo grado, a los cuales va dirigida esta estrategia, están definiendo su identidad y el juego les parece algo ridículo y burlesco y no constituyen conciencia social ni moral, ni práctica, aunque de manera implícita si puede ser fortalecida, lo que hace necesario adoptar actividades lúdicas con juegos de reglamento, práctica de la discusión, ejercicio de expresión corporal y del lenguaje, producción de textos, discernimiento de valores, Nunes (1994), siendo estas las pautas para tener en cuenta las actividades a desarrollar en esta estrategia.

Metodología

Se tendrá en cuenta una metodología que busca desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje a través de la lúdica, con la mediación de las TIC, desarrollando habilidades corporales además de facilitar la expresión oral, escrita y representativa, al igual que crear ambientes de trabajo cooperativo, disponiendo de diferentes momentos y espacios para la realización de las actividades.

Esta estrategia se desarrolla teniendo en cuenta las siguientes fases, la cuales estarán en una guía de trabajo (ver anexo E). El estudiante debe utilizar la guía para poder guiar su trabajo.

1. Crear un ambiente apropiado libre de tensiones, para ello se hará la dinámica del BUM, con el objetivo de animación y concentración. En esta dinámica los estudiantes se sentarán en círculo, se numeran en voz alta y rápidamente, máximo cinco segundos. A

quien le corresponda un múltiplo de tres o a quien le corresponda un número terminado en tres, ejemplo trece, no dice el número sino BUM. Pierde el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que van perdiendo van saliendo del juego y la numeración se reinicia.

2. Seleccionar un cuento
3. Hacer un juego tipo stop para el primer punto de la guía, con lluvia de ideas para indagar sobre los conocimientos previos que el estudiante posee con relación al título del cuento. Cada estudiante debe escribir al menos tres ideas de lo que cree que trata el cuento. A través de la mímica, el estudiante que cantó stop tiene cinco minutos para dar a conocer a sus compañeros al menos una de sus ideas sobre lo que cree que trata la historia y así sucesivamente hasta que todos participen. En este ejercicio los estudiantes debe poner en juego su creatividad para darse a entender y potenciar la expresión corporal y valorar el lenguaje no verbal. (3 horas y media).
4. Lectura del cuento escrito “leyenda el espantapájaros” del autor Marcos Besas. Al estudiante se le dará a conocer sólo el inicio y nudo del cuento. (15 minutos)
5. Se hará el juego el CÍRCULO, ellos se ubicarán sentados en círculo en el salón o patio y cada uno recibe un nombre de los personajes del cuento y el profesor o el guía realiza la lectura en voz alta y cuando nombre un personaje, los estudiantes que tengan el nombre del personaje, deben levantarse girar en el mismo puesto en círculo y sentarse, quien se sienta de último pierde y debe pagar una penitencia. (1 hora).
6. En una hoja y teniendo en cuenta lo leído hasta el momento mediante un dibujo representarán el personaje que ellos crean que es el principal, este dibujo será expuesto en el tablero con el fin de seleccionar entre ellos mismos el que consideren que acertó con el personaje y a la vez el más llamativo. (1 hora)
7. En la sala de audiovisuales observarán las dos partes del cuento ya leídas, (inicio y nudo), pero sin sonido, aclarándoles con anterioridad lo importante que es observar y leer las imágenes. (15 minutos)
8. En la guía, cada estudiante debe escribir al menos 10 palabras que tengan relación con el material visto en audiovisuales. (15 minutos). Una vez hayan terminado se realizará el juego de la gallina ciega, con el objetivo de desarrollar la percepción auditiva. Los estudiantes se organizarán en círculo y uno de ellos se sitúa en el centro, luego se le

vendarán los ojos (gallina ciega), una vez vendados los ojos los integrantes cambiarán de puesto, la gallina ciega señala a cualquiera de los participantes, este sale del círculo y va al centro y le dice a la gallina ciega una de las palabras que escribió. La gallina debe decir si la palabra se relaciona o no y por qué, además debe adivinar el nombre del estudiante que le habló, si acierta según las condiciones dadas, continúa ejerciendo este papel de lo contrario cede del puesto a quien él escogió y así sucesivamente.(1 hora)

9. Indagar a los estudiantes si consideran que la historia que hasta el momento han leído es completa y deben justificar su respuesta.
10. En la guía cada estudiante planteará al menos tres posibles finales de la historia y las dará a conocer a sus compañeros, pero de esos posibles finales debe escoger uno, el que crea que es más posible que se dé y argumenta el por qué. (1 hora)
11. Los estudiantes realizarán un resumen del cuento leído, incluyendo el final que escogió y lo leerán en voz alta a sus compañeros.
12. En la sala de informática se pedirá a los estudiantes la creación de una historieta basada en viñetas para esto se utilizará Pixton, en la cual incluirán personajes y posibles diálogos entre los personajes que encuentra en las viñetas. Estas serán expuestas en el laboratorio de informática a través del video proyector. (2 horas)
13. Se le entregará a cada estudiante la parte final del cuento, para que de esta manera conozca el desenlace. (10 minutos)
14. Seguidamente se visualizará el video con la historia completa y con sonido. (15 minutos)
15. En la guía cada estudiante creará una composición de su gusto al personaje que más impacto le causó en la historia, esta composición puede ser: copla, cuento, poema o canción, deben seguir unas indicaciones que se escribirán en el tablero. Estas indicaciones irán relacionadas con la composición a crear, si es copla que haya rima, y que por lo menos sean dos, si es poema que sea mínimo tres estrofas igual la canción y si es cuento que sea una página (40 minutos)
16. Cada estudiante puede representar el personaje al que le dedica la composición, ya sea con vestuario alusivo a él, o según su creatividad. Se premiará a los que hayan sido más creativos. Esto lo decide el mismo grupo. (1 hora)

17. En grupo de seis personas, crearán un breve guión teatral basado en la historia y lo representarán en campo abierto. (se les recomienda el uso de vestuario y utilería para la presentación y arreglo del escenario). (4 horas)
18. Terminada la presentación en escena, se realizará un ejercicio metacognitivo que permita comparar lo visualizado en el video, lo leído y lo presentado en escena para hallar errores y aciertos y poner en discusión como evitar esos errores. (30 minutos)
19. En el aula de informática y basados en páginas como worksheets, padlet y timetoast.com los estudiantes construirán un crucigrama apoyado en pistas dadas por el profesor un muro digital donde incluya los personajes del cuento con un escrito que caracterice a cada uno, el lugar donde se desarrolla la historia y por último construir una línea de tiempo donde se muestre la secuencia de los hechos. (3 horas).
20. Una vez concluidas las actividades se hará una socialización de los trabajos para conocerlos y exponer sus experiencias. (1 hora)
21. Se propone una actividad adicional en material impreso, donde resolverán actividades como: (1 hora)
 - sopa de letras con los personajes del cuento,
 - ejercicio de asociación entre el personaje y el valor que representan
 - resaltar palabras importantes
 - escribir la idea principal del texto.
 - Escribir otro título para el cuento

Estrategia de evaluación

Cada una de las actividades de la guía será evaluada de acuerdo al grado de participación de los estudiantes y al terminar cada actividad se hará una discusión de los pros o contra que los estudiantes encuentran en cada una de las actividades. Para ello se tendrá en cuenta una **rejilla** en la que se va registrando el avance o desempeño de cada uno de los estudiantes en las diversas actividades. (ver anexo F)

Al finalizar el desarrollo de la aplicación de la estrategia, se quiere conocer su efectividad, para ello se aplicará una prueba postest, para la cual se implementará una de las pruebas utilizadas por el MEN. Este instrumento contiene los tres componentes a tener en cuenta en la comprensión de lectura, los cuales son: semántico, sintáctico y pragmático.

Con base en esta evaluación ya fijada por el MEN, y con la certeza de que está claramente validada, los resultados que arroje son confiables. Esta prueba se denomina Saber y se aplica en los grados 3, 5, 7 y 9.

Criterios tenidos en cuenta en la creación de la estrategia

- Se sustenta teóricamente en autores, cuyas investigaciones han arrojado resultados confiables.
- Implementa herramientas TIC
- Integra actividades lúdicas al proceso.
- Se apoya en los componentes de comprensión de lectura tenidos en cuenta por el MEN, al momento de evaluar los estudiantes en las pruebas Saber.
- Las actividades apuntan hacia el desarrollo de la comprensión de lectura en los diversos niveles.
- Contiene instrumento de evaluación validados por el MEN.

Recursos

- Recursos multimedia con aplicaciones interactivas
- Sala de audiovisuales
- Internet
- Fotocopias
- Espacio abierto (patio/cancha)
- Aula máxima

**ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA MEDIADA POR TIC PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPRESIÓN LECTORA**

La estrategia se resume así:

#	Actividad	Lugar	Tiempo	Objetivo	Recursos
1	Dinámica integración	Patio	30 min	Propiciar un clima de trabajo apropiado de animación y concentración.	Lugar/patio
2	Selección cuento	Aula	3 min	Escoger la historia a trabajar	Aula Texto
3	Juego Stop-mímica	Aula/patio	3 horas y 30 minutos	Evaluar pre-saberes a través de la creatividad del estudiante.	Hoja Lápiz Recurso humano
4	Lectura parcial del cuento	Aula/patio	15 minutos	Conocer parte de la historia	Texto
5	Juego del Círculo	Aula/patio	1 hora	Identificar personajes	humano
6	Dibujo del personaje	Aula/patio	1 hora	Identificar el personaje principal de la historia.	Hoja, lápiz y colores
7	Video parcial del cuento (sin sonido)	Audiovisuales	20 minutos	leer imágenes dándole a cada una el parlamento que ofrecen según el texto leído.	Video beam Computador Cuento digital
8	10 palabras relacionadas con el cuento	Patio	15 minutos	Potencializar la capacidad de retención de información	Guía lapicero
9	Juego la gallina ciega	Aula/patio	1 hora	Desarrollar la percepción auditiva y la memorización.	Venda para cubrir los ojos
10	Indagar sobre la historia	Aula	30 minutos	Desarrollar la capacidad de inferencia	Guía lapicero/lápiz
11	Posibles finales	Aula/patio	1 hora	Desarrollar la capacidad de predicción.	Guía lapicero
12	Resumen de la historia	Aula	30 minutos	Fortalecer la capacidad para transcripción e información de otro pero con sus propias palabras y de forma coherente.	Guía Lapicero/lápiz Colores
13	Historieta Pixton	Informática	2 horas	Diseñar de manera creativa, resumida y coherente una historieta la cual esté relacionada con lo leído y haciendo uso de a tecnología .	Computadores Internet Programa pixton Energía eléctrica
14	Lectura del final del cuento	Aula/patio	10 minutos	Conocer la historia completa del cuento impreso aplicando el análisis y relación con sus predicciones.	Texto del cuento

15	Video historia completa del cuento	Audiovisuales	15 minutos	Visualizar el cuento completo, identificando todos los elementos y el contexto.	Video beam Computador Cuento digital
16	Creación literaria	Aula/patio	40 minutos	Construir textos con cohesión y coherencia.	Guía Lapicero o lápiz
17	Representación del personaje	Aula/patio	1 hora	Representar el personaje basándose en la creatividad y autonomía.	Vestuario Maquillaje composición
18	Creación de un guión teatral y representación	Aula/patio	4 horas	Crear un breve guión teatral según la interpretación o análisis del cuento, el cual será representado en escena.	Vestuario Escenario Utilería Guión Personajes
19	Ejercicio de metacognición	Aula/patio	30 minutos	Reconocer los aciertos y errores cometidos para el fortalecimiento y mejoramiento en cada una de las interpretaciones y presentaciones.	Guía Aula
20	Trabajo en informática: muro digital, crucigrama, línea de tiempo	Informática	3 horas	Retroalimentar la información extraída del texto leído para ser representada a través de actividades en los que se incluya la tecnología.	Computadores Internet Programas worksheets, padlet y timetoast
21	Socialización de trabajos	Aula de audiovisuales	1 hora	Narrar experiencias vividas a través de la socialización de cada uno de los trabajos realizados en el muro digital, crucigrama y línea de tiempo.	Computador Video Beam USB o internet
22	Trabajo en papel: ejercicios varios	Aula/patio	1 hora	Responder a través de actividades relacionadas con la historia al fortalecimiento de los componentes de la comprensión lectora.	Copias Lapicero Colores

Apéndice E. Guía individual de trabajo



Universidad Autónoma de Bucaramanga
**ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA MEDIADA POR TIC PARA EL
 FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMPO HERMOSO	
	Grado: SEPTIMO Docente Investigador:	

Nombre del estudiante _____ Grado: _____

GUÍA PARA LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA MEDIADA POR TIC PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Indicaciones generales:

Apreciado estudiante: El tema de esta guía es el desarrollo de la comprensión lectora y para ello realizará varios procesos que le permitirán analizar un texto y poner en práctica sus conocimientos y habilidades para interpretación de los mismos. Esperamos sea muy exitoso. Es importante que lea muy bien las indicaciones que le dará su maestro para la realización de las actividades.

Objetivos

Objetivo general

Fortalecer el proceso de comprensión lectora a través de la lúdica y la mediación de las TIC.

Objetivo específico:

- ✓ Realizar actividades que le permita acercarse a la lectura, de manera creativa, autónoma y tranquila.
- ✓ Utilizar las TIC, como herramienta para expresar la comprensión e interpretación de textos.
- ✓ Utilizar la expresión artística como medio de expresión para facilitar la comprensión lectora.

Metodología

Se procederá a desarrollar las siguientes actividades. Es fundamental que las realice completamente y entregue la guía a su maestro al finalizar.

Actividades

1. Seguir las indicaciones del maestro y dirigirse al patio del colegio para realizar una dinámica.
2. Va a leer una historia, pero antes el profesor dará a conocer el título de la historia y usted lo escribe en la siguiente línea _____
3. Ahora escriba al menos 3 ideas de lo que cree que puede tratar la historia, una vez termine cante stop. Pase al frente y al oído de su profesor dé a conocer una de sus ideas y luego a sus compañeros a través de mímica. No puede pronunciar palabra alguna ni sonidos, de lo contrario inmediatamente pierde. Cuenta con cinco minutos para darse a entender.
 - a. _____

b. _____

c. _____

4. Realice mentalmente la lectura del cuento "La leyenda del espantapájaros" del autor español Marcos Besas.
5. En compañía de su profesor se dirige al patio para realizar un juego, relacionado con la lectura realizada.
6. Individualmente y en una hoja represente mediante un dibujo, el personaje que usted cree que es el principal de la historia leída hasta el momento. (sea creativo en el dibujo)
7. Ahora junto con su profesor, diríjase a sala de audiovisuales a observar el texto leído, debe concentrarse en las imágenes ya que el video es sin sonido, por lo cual debe relacionar lo leído con las imágenes que va a visualizar.

8. Escriba al menos 10 palabras que vienen a la mente en relación con el material visto en audiovisuales. Ejemplo: campo

e. _____	b. _____	c. _____	d. _____
f. _____	g. _____	h. _____	
i. _____	j. _____		

9. Cuando su profesor lo indique, en su compañía debe desplazarse al patio para realizar un juego con la actividad anteriormente desarrollada.

10. Cree que a la historia está completa? Por qué?

11. Ahora va plantear tres posibles finales de la historia

a. _____

b. _____

c. _____

12. Ahora va a realizar un resumen de lo leído y visto hasta el momento y teniendo en cuenta uno de los posibles finales.

Resumen

13. Crea al menos 3 diálogos entre los personajes del cuento

14. Cuando el profesor lo indique, se dirige al aula de informática y crea una historieta en la cual debe incluir los personajes y los posibles diálogos, para esto utilizará la herramienta pixton siguiendo las instrucciones que se den, la historieta debe ser dada a conocer a sus compañeros y profesor.
15. Ahora, va a leer la parte final del cuento.
16. Dirigirse al aula de audiovisuales, cuando su profesor lo considere conveniente a visualizar la historia completa del cuento, acompañada del sonido.
17. Una vez visualizado el **cuento**, escoja el personaje que más impacto le causó o le llamó la atención y escríbale una composición que desee crear ya sea una copla, cuento, canción o poesía. Debe seguir las indicaciones que encuentra escritas en el tablero.

18. El personaje a quién le escribió la composición, deber ser representado por usted ya sea con vestuario alusivo a él o maquillaje. Usa su imaginación y creatividad y le va a leer su composición. Su excelente presentación será premiada.
19. Reúnase con 5 compañeros más y van a crear un breve guión teatral, basados en el cuento, deben aprenderse el libreto y ensayar para luego ser presentada en escena. Considere que la obra debe durar mínimo 10 minutos. Una vez construido el guión, siga las indicaciones del maestro para presentar la obra frente a todos los compañeros de curso. Incluya lo siguiente en el guión. Para el día de la presentación no olvidar traer todos los implementos a utilizar. (vestuario, maquillaje, utilería, etc.) Además traer aprendido el libreto.

Personaje	Dialogo	Acotaciones	Responsable	Vestuario	utilería	Tiempo

20. Cuando su profesor lo indique, diríjase al aula máxima a la presentación de la obra de teatro.
21. Terminada la visualización, diligencie la siguiente tabla destacando allí aciertos y errores entre la obra dramatizada y el video

ACIERTOS	ERRORES

22. Dirigirse a sala de informática a realizar las siguientes actividades, un crucigrama, para ello entrará a la siguiente página (<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/lang-es/>), este se realizará siguiendo las pistas dadas por el profesor. Luego crea un muro digital donde incluya el lugar donde se desarrolla la historia, a todos los personajes del cuento con un breve texto donde se dé a conocer su nombre y características de cada uno, para ello sigue el siguiente enlace <https://padlet.com> (Añada imágenes y texto), por último en <http://timetoast.com>, construye una línea de tiempo donde muestre la secuencia de los hechos del cuento.
23. Una vez terminada la anterior actividad, dé a conocer su trabajo y narre sus anécdotas o experiencias vividas al desarrollarlas.
24. Para finalizar, resuelva las siguientes actividades

Sopa de letras. Personajes del cuento.

U	E	M	A	M	L	C	A	E
I	S	S	P	E	E	U	C	S
V	P	A	A	D	J	E	S	P
S	A	M	M	S	A	R	T	A
O	N	O	C	O	S	V	I	A
T	T	G	A	V	M	O	X	C
R	A	S	E	R	V	C	U	D
I	P	M	R	E	D	I	E	U
M	A	A	T	U	B	E	T	T
B	J	U	A	C	A	G	C	I
V	A	M	I	W	D	O	B	T
E	R	A	Y	G	I	C	D	L
U	O	M	I	N	E	U	L	U
C	S	O	M	O	S	E	O	M

Ejercicio de asociación. El personaje con el valor que representa.

PERSONAJE	VALOR
Cuervo ciego	solidaridad
Espantapájaros	Intransigente
Amo	prudente
Multitud	esclavitud
Cuervos	amistad

25. Escriba al menos cinco palabras que le parecieron más **relevantes** de la historia

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____
- e. _____

Escriba la idea principal del cuento

<hr/> <hr/> <hr/>

26. Qué otro título le pondría al cuento?

Muchas gracias por su participación e interés por desarrollar cada una de las actividades.

Apéndice F. Rejilla de evaluación del desarrollo de la guía.



Universidad Autónoma de Bucaramanga

**ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA MEDIADA POR TIC PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPRESIÓN LECTORA**

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMPO HERMOSO	
	Grado: SEPTIMO Docente Investigador: _____ Rejilla de evaluación para el desarrollo de la guía	

Nombre del estudiante _____ Grado: _____

Fecha:.....

INSTRUCCIONES. De acuerdo con el siguiente código, será el puntaje.

CÓDIGO: 2puntos= **Bajo**, 3puntos=**Alto**, 4puntos= **Sobresaliente**, 5puntos=**Excelente**.

	BAJO	ALTO	SOBRE SALIENTE	EXCELENTE
1. Escucha con atención las instrucciones dadas y las acata				
2. Participa activa y creativamente en cada una de las actividades.				
3. Se esfuerza por hacer del juego algo interesante y divertido a través del cual se puede adquirir conocimientos.				
4. Se interesa por hacer predicciones				
5. Toma el texto, lo lee, examina títulos, longitud, tamaño de letra, examina la existencia de gráficas.				
6. Subraya las palabras desconocidas y las busca su significado.				
7. Reconoce el contenido del texto a través de los personajes principales y secundarios				
8. Escucha con respeto y atención a sus compañeros				
9. Recurre a los conocimientos previos, claves no verbales, gestos, para sugerir de qué trata				

el texto ante sus compañeros.				
10. Reflexiona, participa y asume una posición crítica del proceso metacognitivo a partir de sus experiencias y aprendizajes alcanzados a través de las actividades desarrolladas.				
11. Emite conclusiones que no están expresadas literalmente en el contenido del texto. (Infiere)				
12. Se arriesga a predecir el final de la historia				
13. Distingue lo relevante de un texto, hace preguntas sobre lo que lee, infiere el significado de las palabras por el contexto y recapitula continuamente lo leído a través de un resumen.				
14. Expresa y sintetiza lo importante del texto y lo transmite				
15. Se expresa verbalmente con fluidez y con una perspectiva crítica.				
16. Las imágenes utilizadas son coherentes con el cuento al igual que sus diálogos.				
17. Grafica con precisión los eventos presentados en la estructura del texto a través de una línea de tiempo				
18. Usa la tecnología de la información y la comunicación para realizar gráficas, buscar imágenes, significado de palabras desconocidas.				
19. Reconoce y hace uso del internet como herramienta divertida y didáctica que contribuye en su formación académica.				
TOTAL PARCIAL				
TOTAL GENERAL				

ESCALA DE VALORACIÓN:**De 0 a 38: Bajo****De 39 a 69 Alto****De 70 a 84 Sobresaliente****De 85 a 95 Excelente**Calificación:

Apéndice G. Prueba Postest

RESPONDE LAS PREGUNTAS 1 A 6 DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE INFORMACIÓN.

La piel del venado

Leyenda maya

Los mayas cuentan que la piel del venado era muy clara, siendo así presa fácil para los cazadores, quienes apreciaban el sabor de su carne y la resistencia de su piel en la construcción de escudos. Por eso el venado era perseguido y casi desaparece de El Mayab.

Un día, un pequeño venado bebía agua cuando escuchó voces extrañas; al voltear vio que era un frupo de cazadores que disparaban flechas con él. Muy asustado, el cervatillo corrió tan veloz como se lo permitían sus patas. Justo cuando una flecha iba a herirlo, resbaló y cayó dentro de una cueva oculta por matorrales.

En esta cueva vivían tres genios buenos, quienes escucharon al venado quejarse, ya que se había lastimado una para al caer. Compadecidos por el sufrimiento del animal, los genios aliviaron sus heridas y le permitieron esconderse unos días. El cervatillo estaba muy agradecido y no se cansaba de lamer las manos de sus protectores, así que los genios le tomaron cariño.

En unos días, el animal sanó así que se despidió de los tres genios, pero antes de que se fuera, uno de ellos le dijo:

-¡Espera!, queremos concederte un don, pídenos lo que más desees.

El cervatillo lo pensó un rato y después les dijo con seriedad:

-Lo que más deseo es que los venados estemos protegidos de los hombres, ¿ustedes pueden ayudarme?

-Claro que sí –aseguraron los genios. Luego, lo acompañaron fuera de la cueva. Entonces uno de los genios tomó un poco de tierra y la echó sobre la piel del venado, al mismo tiempo que otro de ellos le pidió al sol que sus rayos cambiaran de color al animal. Poco a poco, la piel del cervatillo dejó de ser clara y se llenó de manchas, hasta que tuvo el mismo tono que la tierra que cubre el suelo de El Mayab. En ese momento, el tercer genio dijo:

-A partir de hoy, la piel de los venados tendrá el color de nuestra tierra y con ella será confundida. Así los venados se ocultarán de los cazadores, pero si están en peligro, podrán entrar a lo más profundo de las cuevas, allí nadie los encontrará.

El cervatillo agradeció a los genios el favor que le hicieron y corrió a darles la noticia a sus compañeros. Desde ese día, la piel del venado representa a El Mayab: su color es el de la tierra y las manchas que la cubren son como la entrada de las cuevas. Todavía hoy, los venados sienten gratitud hacia los genios, pues por el don que les dieron muchos de ellos lograron escapar de los cazadores y todavía habitan la tierra de los mayas.

Tomado de: <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/narrativa/leyendas>

1. En el texto, el orden en que se cuentan los hechos es:
 - A. Huída del cervatillo; ataque de los cazadores; encuentro con los genios; caída del cervatillo; agradecimiento del cervatillo; compadecimiento de los genios por el sufrimiento del animal; cambio de piel de cervatillo; concesión del don al cervatillo; agradecimiento del cervatillo.
 - B. Ataque de los cazadores; huida del cervatillo; caída del cervatillo; encuentro con los genios; ayuda al cervatillo; agradecimiento de parte del cervatillo a los genios; concesión de un don al cervatillo; deseo del cervatillo; cumplimiento del deseo del cervatillo; agradecimientos del cervatillo.
 - C. Agradecimientos del cervatillo; caída del cervatillo; encuentro de los genios; compadecimiento de los genios por el sufrimiento del animal; deseo del cervatillo; cumplimiento del deseo; cambio del color de pedl del cervatillo; concesión del don al cervatillo.
 - D. Cumplimiento del deseo; huida del cervatillo; deseo del cervatillo; caída del cervatillo; encuentro con los genios; compadecimiento de los genios por el sufrimiento del animal; entrega del don al cervatillo; agradecimientos del cervatillo.
2. En el texto, el primer párrafo permite
 - A. Describir cómo vivían los tres genios buenos.
 - B. Señalar desde cuándo la piel de venado representa el Mayab.
 - C. Narrar el origen de la piel oscura del venado.
 - D. Explicar por qué los cazadores valoraban la piel del venado.
3. En el segundo párrafo, las palabras: “escucho”, “vio”, “corrió” y “resbaló”, indican que los hechos
 - A. Nunca ocurrieron.
 - B. Ya ocurrieron.
 - C. Pueden ocurrir.
 - D. Están ocurriendo.
4. Según el cervatillo, los venados se deben proteger de
 - A. Los hombres
 - B. Los mayas.
 - C. Los genios.
 - D. El Mayab.
5. En la historia, ¿quién dice “A partir de hoy, la piel de los venados tendrá el color de nuestra tierra...?”
 - A. Un cazador.
 - B. El cervatillo
 - C. El tercer genio
 - D. Un venado.
6. Los hechos que dieron sooución al conflicto en la historia son:
 - A. Los genios compadecidos por el sufrimiento del animal, aliviaron sus heridas y lo escondieron.

- B. Los genios aliviaron las heridas del cervatillo y además le concedieron un don.
- C. El cervatillo agradeció a los genios el favor que le hicieron y corrió a darles la noticia a sus compañeros.
- D. El cervatillo lamió las manos de los protectores y petos le dieron protección.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 7 A 12 DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE INFORMACIÓN

¿Cómo se forma una palabra?

Que las palabras están formadas por letras, todos lo sabemos. También sabemos que se pueden separar en sílabas: PA – LA – BRE – RÍ – A. Pero pocos saben que muchas palabras, aunque no todas, se pueden separar en partecitas que no son sílabas: PALABR – ERÍA.

La diferencia entre estas partecitas y las sílabas es que cada una de estas partecitas quiere decir algo. Cada una de las sílabas por separado no quiere decir nada: **BRE** o **RÍ** no tienen ningún significado. En cambio, las partecitas tienen todas un significado.

PALABR = palabra
ERÍA = muchas, abundancia de
PALABRERIA = muchas palabras, abundancia de palabras = charlatanería.

¿Y cómo pueden darse cuenta de cuáles son esas partes? Pueden darse cuenta porque cada una de esas partes se usa para formar otras palabras. Veamos un ejemplo

PALABR se usa para formar **palabrota**, **palabreja**, **palabrita**, **apalabrar**.
ERÍA se usa para formar **gritería**, **sillería**, **chiquillería**.

Cada una de las partes que forma una palabra, que tiene significado y que sirve para formar otras palabras se llama **morfema**. Al igual que un auto o una casa hechos con bloques, las palabras también se desarmen. Los bloques de las palabras son los morfemas. Combinando los morfemas de otro modo, se pueden armar nuevas palabras.

Tomado de: Colección Para seguir aprendiendo, Material para alumnos,
 Ministerio de Educación – educ.ar.
 Disponible en: <http://www.educar/las-partes-de-una-palabra.html>

7. Por la forma como se presenta la información puede decirse que el texto es
 - A. Explicativo.
 - B. Instructivo.
 - C. Argumentativo.
 - D. Descriptivo.

8. Del texto se puede concluir que
 - A. Todas las letras de una palabra se llaman sílabas.
 - B. Las sílabas por separado tienen significado.

- C. Los morfemas sirven para formar palabras.
 - D. Todas las partecitas de las palabras son lexemas.
9. En el texto, el primer recuadro cumple la función de
- A. Explicar qué es una sílaba.
 - B. Ejemplificar que las partes tienen un significado.
 - C. Definir qué es un morfema.
 - D. Analizar el significado de la palabra charlatanería.
10. Según el texto, se puede saber cuáles son esas partecitas que componen las palabras, porque
- A. Estas no tienen significado como las sílabas.
 - B. Cada una de ellas tiene significado y se usa para formar otras palabras.
 - C. Estas tienen significado pero no forman otras palabras.
 - D. Cada una de ellas se usa para formar palabras que no tienen significado.
11. El texto supone un lector que desconoce
- A. Que las palabras se separan en sílabas y las sílabas en letras.
 - B. Que las palabras están formadas por letras.
 - C. Que todas las palabras tienen significado.
 - D. Que algunas palabras se pueden dividir en partecitas que no son sílabas.
12. El contenido del texto es:
- A. Social.
 - B. Publicitario.
 - C. Educativo.
 - D. Estético.

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS ATENDIENDO A LA SITUACIÓN QUE CADA UNA PROPONE

13. Tú y tus compañeros quieren comunicarle, de manera formal, al director de curso que desean hacer un viaje de despedida. Para tal fin, deben escribir
- A. Un afiche.
 - B. Un cuento.
 - C. Una carta.
 - D. Un folleto.
14. La profesora te pide que escribas tu autobiografía. Sabes que el texto debes escribirlo en la primera persona porque tiene la intención de
- A. Dar a conocer la vida de tu mejor amigo.
 - B. Contar los logros personales de tus amigos.
 - C. Dar a conocer tu vida y tus logros personales.
 - D. Contar los logros personales de la profesora.

15. Debes escribir un texto acerca de las partes del sistema respiratorio humano. En internet encuentras cuatro artículos relacionados con el tema. El más indicado para orientar tu trabajo sería:
- A. La importancia del deporte en la respiración humana.
 - B. Las partes del sistema respiratorio en los animales.
 - C. El medio ambiente y sus efectos en la respiración humana.
 - D. La funciones de los pulmones y los bronquios en el ser humano.
16. Tu padre tiene una tienda y necesita competir con los supermercados del barrio. Para atraer más clientela tú escribirías.
- A. ¡Permítanos atenderlo!
 - B. ¡Todo fresco y barato!
 - C. ¡abierto de lunes a sábado!
 - D. ¡Ven a comprar!
17. Juan escribió el siguiente texto sobre los beneficios de la leche para los niños:

La leche es un alimento nutritivo; rico en minerales, proteínas y vitaminas que ayuda en la niñez en la formación de huesos fuertes. Reduce el riesgo de padecer caries dentales y fortalece los huesos de la mandíbula. Es un alimento que beneficia la economía de los consumidores por tener bajo precio. Tambipen ayuda en el buen funcionamiento y en el desarrollo cognitivo den los pequeños.

Al leer e texto tú reconoce que hay una idea que se puede suprimir porque **NO** pertenece al tema. La idea que borrarías del párrafo es:

- A. Ayuda en la niñez en la formación de huesos fuertes.
 - B. También ayuda en el buen funcionamiento y en el desarrollo cognitivo.
 - C. Reduce el riesgo de padecer caries dental.
 - D. Es un alimento que beneficia la economía de los consumidores.
18. Juan escribió el siguiente texto:

“Alejandra saca buenas notas en ciencias, por eso estudia mucho”.

Al revisar el texto concluyes que Juan debe cambiar en el texto la palabra “por eso” por

- A. “aunque”.
- B. “y”.
- C. “porque”.
- D. “aún”.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 19 A 24 DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE INFORMACIÓN.

El centrauro

Vicente Muñoz Álvarez

Escuchamos en la lejanía un rumor sordo y creciente, el trueno de una doble tempestad, y en el horizonte una nube de polvo hinchada precedió la llegada de los invasores. Cayeron sobre nosotros como el viento, sembrando en nuestras filas el terror con largos cuchillos resplandecientes y bastones de fuego que herían desde la distancia. Pero, más aún que sus ingenios, asombraba la fisonomía de sus cuerpos, fusión de hombre y bestia en un solo perfil. Su aspecto era fiero y espantoso: lo que parecía ser un hombre dividido se cubría con una carcasa brillante y cegadora sobre la que rebotaban nuestras lanzas. Su cara era confusa, oculta como estaba en una abundante masa de pelo desgrañado. El final de su espalda se fundía con la cadera de la bestia, de enorme vientre y ojos destellantes. Era ágil y fuerte, y la vimos varias veces saltando sobre nuestras cabezas impulsada por sus patas delanteras. Aturdidos por su magia y conscientes de su poder nos postramos frente a ellos sin ofrecer apenas resistencia, listos a idolatrarle como a dioses. Y entonces sucedió la más grande de las maravillas. Uno de ellos se acercó hasta nuestro grupo y ante nuestra mirada se dividió en dos partes sin esfuerzo quedando bestia y hombre separados y aumentando así nuestro pavor. Su voz era ronca y cavernosa. Su nombre, Hernán Cortés.

Adaptado de: <http://www.ficticia.com/indicePorTema.html>

19. En el texto encontramos principalmente
 - A. La explicación de un fenómeno.
 - B. La narración y la descripción de un fenómeno.
 - C. La explicación de lo que piensa el personaje.
 - D. Las opiniones de un autor sobre la historia.

20. En el texto, la información se presenta en el siguiente orden:
 - A. La llegada de los invasores, el ataque de los invasores, la rendición y la separación bestia-hombre.
 - B. La lucha contra los invasores, la separación bestia-hombre y la rendición de los invasores.
 - C. La tempestad, separación bestia-hombre, lucha contra los invasores y la rendición.
 - D. La separación bestia-hombre, la rendición, la lucha contra los invasores y la tempestad.

21. En el texto, la frase “Pero, más aún que sus ingenios, asombrabas la fisonomía de sus cuerpos,…” permite
 - A. Pasar de la descripción del trueno a mostrar cómo era el paisaje.
 - B. Pasar de la descripción del rumor a mostrar cómo era la nube
 - C. Pasar de la descripción del asalto a mostrar cómo eran físicamente los invasores.
 - D. Pasar de la descripción de los cuchillos a mostrar cómo era la doble tempestad.

22. Según el txto, los invadidos se sentían
- Aturdidos.
 - Fieros.
 - Ágiles.
 - Divididos.
23. Del siguiente fragmento: “Aturdidos por su magia y conscientes de su poder nos postramos frente a ellos sin ofrecer apenas resistencia, listos a idolatrarles como a dioses”, se puede concluir que
- Los invasores se rindieron ante los invadidos.
 - Los dioses se rindieron ante los invasores.
 - Los dioses se rindieron ante los invadidos.
 - Los invadidos se rindieron ante los invasores.
24. Lo que aumentó el asobro de los indígenas ante los invasores fue
- Una nube de polvo hinchada.
 - Un rumor sordo y creciente.
 - La masa de pelo desgreñada.
 - La fusión de hombre y bestia.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 25 A 30 DE ACUERDO CON LOA SIGUIENTE INFORMACIÓN.

"Ahh... mañana empiezo a hacer ejercicio"

Las enfermedades del corazón son la principal causa de muerte en Medellín, la falta de ejercicio aumenta este riesgo y está relacionado con infartos, aumento de la presión y otras enfermedades

¡Sí, como No!

Sin excusas y haciendo ejercicio, vives más.

Medellin OBRA con amor Alcaldía de Medellín

Tomado de: <http://www.medellin.gov.co/irj/portal/ciudadanos?NavigationTarget=navurl://da84e01ab4e7532fcda9b0f11461beec>

25. Según el txto, la falta de ejercicio.
- Previene el aumento de la presión.
 - Disminuye las posibilidades de infarto.

- C. Aumenta el riesgo de muerte.
D. Previene las enfermedades.
26. En el texto, la expresión corporal del joven representa
A. Incomodidad
B. Angustia
C. Tristeza
D. Falta de interés
27. En el afiche encontramos principalmente:
A. Advertencias y recomendaciones.
B. Descripciones y enumeraciones.
C. Características y ejemplos.
D. Datos y demostraciones.
28. En el afiche, la imagen de la Alcaldía de Medellín permite
A. Identificar la persona que aparece en el afiche.
B. Identificar quién dice ¡Sí, cómo no!
C. Reconocer quienes pueden leer la campaña.
D. Reconocer a los promotores de la campaña.
29. En el afiche, las expresiones “hacer ejercicio”, “sedentarismo” permiten hablar de
A. Salud y enfermedad.
B. Riesgo y vida.
C. Televisión y muerte.
D. Excusas y vida.
30. Por el contenido del afiche, se puede afirmar que este va dirigido a
A. Mujeres que hacen ejercicio.
B. Hombres que hacen ejercicio.
C. Personas que son sedentarias.
D. Ciudadano que ven televisión.

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS ATENDIENDO A LA SITUACIÓN QUE CADA UNA PROPONE

31. Ana María cumplirá 15 años el próximo mes y su mamá elaboró la siguiente tarjeta:

MIS QUINCE AÑOS

DE: Ana María Caro

PARA: Andrea González López

Me gustaría compartir la alegría de mis quince años contigo. La celebración se llevará a cabo a las 7:00 p.m. en el salón Dorado en Bogotá.

Vestido: Traje de gala

Regalo: “Lluvia de sobres”

Atendiendo a la situación planteada, a información que el texto proporciona

- A. Es inadecuada, porque quien debe hacer la invitación es el padre de María.
 - B. Es pertinente, porque tiene la información necesaria para lograr lo que se propone.
 - C. Es inadecuada, porque la falta de información sobre la fecha y la dirección.
 - D. Es pertinente, porque expresa lo que comúnmente se escribe en una invitación.
32. Tienes que escribir acerca de las consecuencias del hábito de fumar. En la biblioteca encuentras los siguientes libros; ¿cuál **NO** consultarías?
- A. Cáncer de pulmón, una razón para dejar de fumar.
 - B. Fumadores pasivos, nuevos efectos del cigarrillo.
 - C. Adicciones y enfermedades: el tabaco.
 - D. El cigarrillo, ¿cómo se produce?
33. Necesitas que tu profesora te excuse por unos días, pues planeas viajar con tus padres. Te sientas a escribirle. Teniendo en cuenta a quién te diriges, la mejor frase para incluir en tu nota es:
- A. “profe, no voy al colegio por una semana, nos vemos pronto, cuídese”.
 - B. “Querida profesora, le pido me excuse por mi ausencia puedo viajar con mis padres”.
 - C. “Respetadas profesoras, perdónenme que no asistiré a clase, abrazo.
 - D. “Distinguida profesora, me complace informarle de mi abandono de las clases, excúseme”.
34. En el colegio te han pedido escribir acerca de tu mascota favorita. Hasta el momento has escrito las siguientes ideas:
1. Mi mascota se llama Tony y es un labrador dorado. Ha vivido dos años conmigo. Es mi amigo favorito (2) _____ siempre me acompaña a todas partes, (3) _____ es juguetón y me hace reír mucho con todos los trucos que hace.
- Para relacionar coherentemente las ideas 2 y 3 utilizas respectivamente los conectores:
- A. sin embargo – pero.
 - B. pues – por ejemplo.
 - C. porque – además.
 - D. Ya que – cuando.
35. Tu compañero es candidato para ser representante estudiantil. Él diseñó el siguiente folleto y te ha pedido que lo revises:

¡Tú escoges el aire
Que respiras!

Al leerlo te das cuenta que hay una palabra mal escrita y sugiere cambiar:

- A. “escojes” por “escoges”.
- B. “tú” por “tu”.
- C. “aire” por “aire”.
- D. “respiras” por “respira”

Apendice H. Instrumento de valoración de software de Pere Márques, para la selección de herramientas TIC.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA			
Pere Marquès-98			
Título del programa	SOFTWARE 1	SOFTWARE 2	SOFTWARE 3
Criterios	Nombre:	Nombre:	Nombre:
1.1. Versión			
1.2 Idiomas			
2. Autores			
2.1. E-mail			
3. Editorial			
3.1. Año			
3.2. Lugar			
3.3. Web			
4 Temática			
4.1. Área			
4.2. Materia			
5. Objetivos			
6. Contenidos que se tratan			
6.1. Hechos			
6.2. Conceptos			
6.3. Procedimientos			

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA			
Pere Marquès-98			
Título del programa	SOFTWARE 1	SOFTWARE 2	SOFTWARE 3
Criterios	Nombre:	Nombre:	Nombre:
6.4. Actitudes			
7. Destinatarios			
7.1. Características			
7.2. Etapa educativa			
8. Tipología:			
8.1. Ejercitación			
8.2. Tutoria			
8.3. Base de datos			
8.4. Libro			
8.5. Simulador			
8.6. Juego			
8.7. Constructor			
8.8. Herramienta			
9. Usos posibles			
9.1. Entrenar			
9.2. Instruir			
9.3. Informar			
9.4. Motivar			
9.5. Explorar			
9.6. Experimentar			
9.7. Expresarse			
9.8. Comunicarse			

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA			
Pere Marquès-98			
Título del programa	SOFTWARE 1	SOFTWARE 2	SOFTWARE 3
Criterios	Nombre:	Nombre:	Nombre:
9.9. Entretener			
9.10 Evaluar			
9.11. Procesar Datos			
10. Enfoque pedagógico			
10.1. Conductista			
10.2. Cognitivista			
10.3. Constructivista			
10.4. Ninguno			
11.Documentación			
11.1. Manual			
11.2. Guía didáctica			
11.3. Manual on-line			
11.4. Guía didáctica on-line			
11.5. Otros			
11.6. Ninguna			
12. Breve descripción			
13. Requisitos técnicos			
13.1.Hardware			
13.2.Software			
14. Valores que potencia o presenta			

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA			
Pere Marquès-98			
Título del programa	SOFTWARE 1	SOFTWARE 2	SOFTWARE 3
Criterios	Nombre:	Nombre:	Nombre:
15. Aspectos funcionales. (valorar excelente, alta, correcta o baja.)			
15.1. Eficacia (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)			
15.2. Facilidad de uso e instalación (entorno amable)			
15.3. Versatilidad (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)			
16. Aspectos técnicos y estéticos			
16.1. Calidad del entorno audiovisual (pantallas...)			
16.2. Calidad en los contenidos (texto, audiovisual...)			
16.3. Navegación e interacción			
16.4. Originalidad y uso de tecnología avanzada			
17. Aspectos Pedagógicos			
17.1. Capacidad de motivación			
17.2. Adecuación a los			

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA			
Pere Marquès-98			
Título del programa	SOFTWARE 1	SOFTWARE 2	SOFTWARE 3
Criterios	Nombre:	Nombre:	Nombre:
usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)			
17.3. Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)			
17.4. Fomento de iniciativa y autoaprendizaje			
17.5. Enfoque pedagógico actual			
17.6. Documentación			
18. Esfuerzo cognitivo que exigen sus actividades: (marca uno o varios)			
18.1. Control psicomotriz			
18.2. Memorización /evocación			
18.3. Comprensión / interpretación			
18.4. Comparación / relación (orden, clases...)			
18.5. Análisis / síntesis			
18.6. Cálculo			
18.7. Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)			
18.8. Pensamiento			

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA			
Pere Marquès-98			
Título del programa	SOFTWARE 1	SOFTWARE 2	SOFTWARE 3
Criterios	Nombre:	Nombre:	Nombre:
divergente / imaginación			
18.9. Resolución de problemas			
18.10. Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear			
18.11. Exploración / experimentación			
18.12. Reflexión metacognitiva			
19. Observaciones			
20. Ventajas que comporta respecto a otros medios			
21. Problemas e inconvenientes.			
22. A destacar...			

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA			
Pere Marquès-98			
Título del programa	SOFTWARE 1	SOFTWARE 2	SOFTWARE 3
Criterios	Nombre:	Nombre:	Nombre:
23. Impresión personal			
23.1. Me ha gustado: si o no			
23.2. Lo recomendaría: si o no			
24. Evaluador			
24.1. Fecha			

