



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Didáctica de la Lengua en Educación
Infantil y Primaria

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de 8 años de edad.

Trabajo fin de estudio presentado por:	Sandra Liliana Barrera Galindo
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de innovación
Director/a:	José Jesús Trujillo
Fecha:	07/10/2021

Resumen

El presente trabajo pretende fomentar la lectura literaria en estudiantes de ocho años de edad a través de los juegos de desafíos como estrategia didáctica en el aula. Para cumplir este propósito, se lleva a cabo una revisión bibliográfica que sustenta y encamina la propuesta de innovación; y asimismo se pensó, en una herramienta innovadora que llamaría la atención de los estudiantes, sabiendo que involucrar la literatura en el aula y alcanzar el goce por lo estético es complejo. Para tal fin, se diseña actividades significativas que involucran los juegos de desafíos como hilo conductor para alcanzar el gusto por lectura, hasta el punto de desarrollar la competencia y el hábito lector. Partiendo de lo anterior, se elaboran tres misiones que representan un género literario, cada una con cinco actividades organizadas de tal manera que lean un texto y a partir de él, realicen el reto o desafío de manera creativa y divertida, para que los niños se sumerjan en la gran aventura de la imaginación, exploración y construcción de nuevos saberes. Finalmente, las actividades están planteadas de manera continua y dinámica buscando que el proceso de enseñanza aprendizaje sea formativo para un desarrollo integral del niño.

Palabras clave: lectura, gusto literario, juegos de desafíos, educación primaria, aprendizaje significativo.

Abstract

The present work aims to encourage literary reading in eight-year-old students through challenge games as a didactic strategy in the classroom. In order to fulfill this purpose, a bibliographic review was carried out to support and guide the innovation proposal; and an innovative tool was also thought of to attract the attention of students, knowing that involving literature in the classroom and achieving the enjoyment of aesthetics is complex. To this end, meaningful activities are designed that involve challenge games as a common thread to achieve a taste for reading, to the point of developing competence and the reading habit. Based on the above, three missions representing a literary genre are elaborated, each one with five activities organized in such a way that they read a text and from it, perform the challenge in a creative and fun way, so that children are immersed in the great adventure of imagination, exploration and construction of new knowledge. Finally, the activities are planned in a continuous and dynamic way, seeking to make the teaching-learning process formative for the integral development of the child.

Keywords: reading, literary taste, challenge games, primary education, meaningful learning.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
1.1. Justificación.....	9
1.2. Objetivos del TFE	12
1.2.1. Objetivo general	12
1.2.2. Objetivos específicos	12
2. Marco teórico	13
2.1. La adquisición de la lectoescritura.....	13
2.2. Lectura literaria.....	15
2.2.1. Goce literario	17
2.3. Didáctica del juego.....	18
2.3.1. La importancia del juego en la escuela	20
2.3.2. Aprendizaje basado en el juego	21
2.3.3. Gamificación en el aula	22
2.3.4. Juegos de desafíos	24
2.4. Investigaciones recientes.....	25
3. Propuesta didáctica de innovación	28
3.1. Presentación	28
3.2. Objetivos de la propuesta didáctica	29
3.2.1. Objetivo general	29
3.2.2. Objetivos específicos	29
3.3. Contexto.....	30
3.3.1. Ruralidad.....	31
3.3.2. Descripción del centro.....	31
3.3.3. Población	32

3.4. Actividades.....	33
3.4.1. Metodología	34
3.4.2. Desarrollo de actividades	35
3.5. Evaluación	55
3.6. Cronograma	59
4. Conclusiones.....	61
5. Limitaciones y prospectiva	63
Referencias bibliográficas.....	65
Anexo A. Mapa del género narrativo	70
Anexo B. Mapa del género lírico	70
Anexo C. Mapa del género dramático.....	71

Índice de figuras

Figura 1. Mapa del género narrativo.	70
Figura 2. Mapa del género lírico.	70
Figura 3. Mapa del género dramático.	71

Índice de tablas

Tabla 1. Planeador de la actividad “ <i>Crea tu personaje</i> ”	36
Tabla 2. Planeador de la actividad “ <i>Mi amigo imaginario</i> ”	38
Tabla 3. Planeador de la actividad “ <i>Abracadabra</i> ”	40
Tabla 4. Planeador de la actividad “ <i>Cuentan los abuelos</i> ”	42
Tabla 5. Planeador de la actividad “ <i>El regalo de los dioses</i> ”	43
Tabla 6. Planeador de la actividad “ <i>El festín del pato</i> ”	44
Tabla 7. Planeador de la actividad “ <i>Una boda enredada</i> ”	46
Tabla 8. Planeador de la actividad “ <i>Juego de palabras</i> ”	47
Tabla 9. Planeador de la actividad “ <i>Los piratas lectores</i> ”	48
Tabla 10. Planeador de la actividad “ <i>Juega con la literatura</i> ”	49
Tabla 11. Planeador de la actividad “ <i>Las aventuras del Quijote</i> ”	51
Tabla 12. Planeador de la actividad “ <i>Atrapame si puedes</i> ”	52
Tabla 13. Planeador de la actividad “ <i>Juego de sombras</i> ”	53
Tabla 14. Planeador de la actividad “ <i>Títeres en acción</i> ”	54
Tabla 15. Planeador de la actividad “ <i>La huella del saber</i> ”	55
Tabla 16. Evaluación formativa “ <i>autoevaluación para estudiantes</i> ”	57
Tabla 17. Evaluación sumativa “ <i>evaluación de desempeños para estudiantes</i> ”	58
Tabla 18. Evaluación formativa “ <i>evaluación para docente y propuesta</i> ”	59
Tabla 19. Cronograma de actividades para la propuesta.....	60

1. Introducción

La presente propuesta didáctica está encaminada en fomentar el gusto por la lectura literaria en niños de 8 años de edad, usando los juegos de desafíos como herramienta innovadora y estrategia principal, para cumplir los objetivos. Esto con la intención, que los niños, desarrollen la creatividad, la imaginación y el gusto por los textos literarios, pero a la vez, se diviertan aprendiendo.

En Colombia, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos la calidad de la educación “se está perfeccionando, pero a manera general los niños todavía presentan competencias básicas bajas cuando concluyen sus labores académicas, de igual manera, afirma, que se debe a la deficiencia de lectura, comprensión e interpretación de textos” (OCDE, 2016, p.32).

De acuerdo con el texto anterior, en el ámbito educativo actual, se evidencia un gran número de niños de primaria que escalan a grados superiores sin haber obtenido habilidades necesarias para interpretar lo que leen, organizar ideas, relacionar y construir conceptos. Como lo menciona Fernández (2011), se ha pensado que leer, es una simple interpretación de símbolos, que el niño aprende a cierta edad, y no teniendo en cuenta que es más bien, crear, recapacitar, percibir y confrontar la realidad del mundo.

Por tal razón, la presente propuesta didáctica tiene como enfoque primordial los juegos de desafíos como estrategia innovadora para mejorar, los contenidos, herramientas, competencias y procesos pedagógicos en el aula, donde los estudiantes se familiaricen y vinculen al mundo imaginario, creativo y enriquecedor que suministra la lectura literaria. Para afirmar lo dicho Gallardo y Gallardo (2018), dice que; “por medio del juego el niño experimenta, desarrolla habilidades, destrezas y aprende de manera divertida situaciones de la vida cotidiana, valores y construye autosuficiencia, autocontrol y dominio propio, para poder involucrarse al mundo que lo rodea” (p.42).

Por tal motivo, cabe resaltar, que, el aprendizaje interactivo entre la escuela y el juego ofrece a los estudiantes ser autónomos, independientes y críticos de la realidad que ellos viven, intercambiando la fantasía, la visión y utopías con ayuda del texto literario. Por tal razón, como dice Miranda (2017), “los juegos, son el puente de interacción entre el texto y el lector, entre el docente y el estudiante” (p. 75).

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de 8 años de edad.

En este sentido, se va a elaborar actividades, con temas del área de lengua castellana, “donde el juego es el recurso principal que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute” (Chamorro, 2010).

Por ende, se toma como base la teoría del modelo constructivista de Vygotsky y el aprendizaje significativo de Ausubel (2006), con sus aportes al constructivismo que se fundamenta en los conocimientos previos que tiene el ser humano. Teniendo en cuenta, su entorno social, como principal relación, ya que, por medio de la exploración, los sentidos, las vivencias, percibe una experiencia significativa, y a su vez, adquiere nuevas ideas que enriquecen su proceso cognoscitivo e intelectual, ayudando a mejorar sus escenarios pedagógicos y la relación sociocultural.

Por último, mi labor como docente, es cambiar mi pedagogía tradicional por actividades profundas y de impacto para que los estudiantes sientan gusto por leer y atracción por los buenos textos. Sin embargo, no es una tarea fácil, pero, espero que esta propuesta de innovación sea enriquecedora para ellos, donde los niños exploren, despierten la curiosidad, la imaginación, el interés por la lectura literaria y construyan una nueva realidad.

1.1. Justificación

El siguiente proyecto de fin de estudios, está encaminado en diseñar una propuesta didáctica de innovación, basada en los juegos de desafíos, para niños de 8 años de edad con el fin, de fomentar el gusto por la lectura literaria, esto contribuye a la vez, aumentar las habilidades comunicativas, la imaginación y la creatividad en los estudiantes; para que sean capaces de interpretar, argumentar y proponer dentro y fuera del aula, de manera positiva y significativa.

Teniendo en cuenta lo anterior, se busca juegos de desafíos, en primer lugar; que den respuesta al gusto por la lectura literaria, y como segunda medida, para que los niños disfruten, exploren, construyan y aprendan jugando.

Este tema surge como necesidad del docente por mejorar los procesos pedagógicos dentro y fuera del aula, teniendo en cuenta, que los primeros años de estudio son indispensables para fortalecer las competencias comunicativas y formar integralmente para la vida; se hace necesario crear herramientas y estrategias pedagógicas que ayuden a mejorar dichas habilidades.

Partiendo de lo anterior, esta propuesta plantea unos objetivos, entre ellos, dar a conocer la importancia del juego en la escuela para alcanzar el gusto por la lectura. Donde a través del juego la enseñanza se hace más fácil, como sugiere Morales y Urrego (2017), “el niño adquiere capacidades, se siente cómodo y seguro al tiempo que va interiorizando nuevos saberes y su permanencia allí es placentera, dejando a un lado, las clases molestas y pesadas del modelo tradicional” (p.124). Por tanto, jugar en el aula es importante para el desarrollo físico y mental, ofreciendo experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral del niño. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute (Chamorro, 2010). Es decir, debemos de reflexionar sobre el juego como una acción valiosa en la escuela, ya que es una manera distinta de obtener aprendizaje.

Por tal razón, esta propuesta ha escogido los juegos de desafíos que son una herramienta contemporánea y hoy en día, está siendo motivo de estudio y se ha ido, incluyendo en las aulas, por docentes que quieren transformar la escuela, usando el juego como herramienta de aprendizaje. En realidad, esta clase de juegos deben contener ambientes ordenados, con criterios bien precisos, donde los jugadores tienen objetivos y reto claros, regularmente la victoria es como la meta final. Del mismo modo, facilita un ambiente de aprendizaje, a través del error, una realimentación constante, liderazgo y trabajo en equipo.

Otro objeto de estudio es la planificación de actividades, donde el estudiante debe pensar, presentar, argumentar, proponer, solucionar y reflexionar sobre el texto literario, para alcanzar la comprensión, interpretación y expresión, ya sea de manera oral o escrita sobre el tema que se esté abordando en clase. En este apartado, se tuvo en cuenta, escoger juegos, acordes a la edad del menor, porque si éstos resultan difíciles, es probable, que haya desinterés y por ende se volvería aburridor el juego, del mismo modo, las lecturas embarazosas y mal escogidas ayudarían al abandono de la actividad.

Por lo tanto, más allá del gusto literario percibido por el encanto de los textos, “es indispensable que, por medio del juego y el ejemplo, los lectores gocen leyendo, interpreten lo que leen y además experimenten la magia de la lectoescritura” (Hilerio, 2016, p. 102). Tal como lo manifiesta Cerillo (2005), cuando los seres humanos se convierten en lectores, “es porque son capaces de interpretar el texto, relacionándolo a las prácticas y a su entorno, esto

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de

8 años de edad.

conlleva a una lectura, de querer leer, donde una vez adquiridos los mecanismos, permite enfrentarse a una actividad individual y voluntaria” (p.55).

Posterior a ello, se tiene en cuenta, las diferentes tipologías textuales de la educación primaria, el trabajo en equipo, el modelo constructivista basado en experiencias significativas y la interacción entre el texto y el lector. Es decir, crear un vínculo dinámico y placentero al gusto de los niños, para que ellos transciendan a la decodificación del texto y obtengan un lenguaje crítico para su cotidianidad.

Para finalizar, el éxito de un estudiante está en las habilidades que haya adquirido desde sus primeros años de estudio. Por tal razón, la propuesta didáctica está enfocada en leer por gusto, y no, como camisa de fuerza para cumplir un currículo. Si no, que, a través de los juegos de desafíos, aprenda contenido sin darse cuenta, que se están educando.

1.2. Objetivos del TFE

Con los siguientes objetivos, se pretende dar respuesta al planteamiento del trabajo de fin de estudio.

1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria a través de los juegos de desafíos, en niños de 8 años de edad.

1.2.2. Objetivos específicos

- ✓ Revisar bibliografía actualizada sobre la importancia del juego para el fomento de la lectoescritura en primaria.
- ✓ Identificar la importancia de los juegos de desafíos como mecanismo para alcanzar el gusto por la lectura literaria, en los estudiantes del grado tercero.
- ✓ Demostrar la importancia de la didáctica del juego y su relación con la lectoescritura para obtener aprendizaje significativo.
- ✓ Planificar actividades didácticas involucrando el trabajo en equipo que permitan desarrollar el gusto por la lectura literaria.

2. Marco teórico

Como lo plantea Chamorro (2010), en la niñez, “la actividad lúdica es necesaria, para la formación física y mental, convirtiendo el juego en uno de los cimientos sólidos para el progreso cognoscitivo del menor, ya que por medio de éste construye saberes desde su propia experiencia” (p.20). Por tal razón, se pretende demostrar que, a través de los juegos de desafíos, el niño adquiere habilidades comunicativas, lingüísticas y gusto por la lectura literaria.

Partiendo de lo anterior, a continuación, se va a exponer conceptos claves, que son el cimiento de este proyecto fin de estudios, sustentado por autores, que han abordado la lectura literaria, el gusto por los textos literarios y los juegos de desafíos como estrategia pedagógica, en educación primaria para adquirir nuevos conocimientos físicos, psicológicos y cognitivos en el niño.

2.1. La adquisición de la lectoescritura

Se puede decir que la adquisición de la lectoescritura se inicia en la vida escolar y es el siguiente paso de enseñanza lingüística, luego de haber aprendido hablar en su núcleo familiar. Leer y escribir son dos procesos complejos y necesarios para lograr los conocimientos que se desean entorno a lo cultural del niño y, son decisivos para desenvolverse de manera armónica en la sociedad. Cabe destacar lo que dice Núñez y Santamaría (2014), “la adquisición de estas dos actividades es posterior a la enseñanza de la lengua, y de ahí, es fundamental que las prácticas y las técnicas orales del habla se trabajen apropiadamente, antes de enseñar el código escrito” (p.75). Sin embargo, no se puede trabajar por separado la lectura y escritura, sino, abordar paralelamente, en el momento en que el menor trata de comprender y producir el lenguaje escrito.

Por consiguiente, varias investigaciones actuales, se han entretenido con establecer las técnicas o métodos apropiados para adquirir el más adecuado aprendizaje de estos procesos. De ahí, la teoría conductista representada por Skinner plantea que la lectoescritura es aprendida por imitación de los miembros de la familia, donde el menor se convierte en receptor pasivo del estímulo - respuesta de su entorno (Daviña, 1999). En otras palabras, el niño recibe información auditiva - visual, y por ella da una respuesta.

Entorno a esta teoría se dio a conocer los métodos sintéticos de enseñanza lectoescritora, que se dividen en tres; cada una de ellas iniciando desde una unidad mínima, alfabético (unidad mínima las letras), fonético (unidad mínima el fonema) y silábico (unidad mínima de silaba).

Asimismo, se habló de otros dos métodos de enseñanza el analítico o global por Decroly. Este inicia el proceso lectoescritor, desde lo general a la parte más mínima, es decir, se comienza a enseñar desde el texto, después la palabra, frases, luego la silaba, y por último el grafema – fonema. Finalmente, el método mixto que es una mezcla de los anteriores métodos (Daviña, 1999).

De la misma forma, en el siglo XXI Carril e Iglesias hablan de estos métodos de enseñanza de lectoescritura, y los llamaron métodos ascendentes (bottom up), siendo los mismos sintéticos; y los descendente (top down) que son los mismos analíticos, donde parten de las unidades más complejas para descender a las más simples.

En cambio, la teoría de Vygotsky en la psicología sociohistórica y cultural afirma que adquirir el lenguaje escrito parte del desarrollo natural desde que el niño nace obtiene procesos psíquicos y saberes; que, a través del entorno social, crece el lenguaje y, por último, el desarrollo cultural que es aquel que se aprende en la escuela, el acto de escribir (Daviña, 1999). De esta manera, es de suma importancia el entorno natural, social y cultural del niño para adquirir habilidades lingüísticas.

Por otra parte, Vygotsky hace sus aportes a la teoría constructivista, que dice, que un conocimiento nuevo parte de uno anterior, aprendizaje significativo. En otras palabras, el menor inicia con sus conocimientos previos, a esto lo llamó zona de desarrollo real, después parte de conocimientos que están en proceso, pero todavía no se desarrollan completamente (zona de desarrollo próximo) y, por último, escala a la zona de desarrollo óptimo, adquiriendo nuevos saberes (Linares, 2008). De este modo, Vygotsky, plantea que en la lectoescritura el significado de la palabra es el pensamiento verbal y con el hecho de escribir nace la comprensión.

En las investigaciones sudamericanas aparece Emilia Ferreiro y Ana Teberosky con “los sistemas de escritura en el desarrollo del niño” apoyando la teoría de psicogenética de Piaget y las concepciones psicolingüísticas contemporáneas (Daviña, 1999). Donde hablan sobre las cinco etapas de la adquisición del lenguaje escrito; para apoyar lo dicho Ferreiro (1991), en su

teoría habla sobre las etapas en que el niño adquiere el lenguaje escrito, ella menciona cinco; “la indiferenciada, la diferenciada, la silábica o alfabética, silábica y alfabética” (p.29). Cabe resaltar, que estas etapas hacen referencia al proceso inicial de educación del niño y son indispensables en el desarrollo de las actividades del docente.

Por otra parte, la teoría de Piaget, sobre los estadios cognoscitivos, en términos de interpretación y comprensión, son necesarios para el proceso lectoescritor y del pensamiento. Pues ayudan a mejorar las adquisiciones del lenguaje, para tal fin, Piaget lo dividió por etapas. En este caso, se va a hablar del estadio de 7 a 11 años (II periodo de las operaciones concretas) que compete en esta propuesta de innovación.

En esta etapa, como lo menciona Linares (2008), “el niño construye esquemas complejos, organiza, diferencia, aplica la lógica y operaciones mentales, puede coordinar y construir argumentos claros de su vida cotidiana” (p. 12). Es decir, que los niños a la edad de ocho ya tienen avanzado su proceso adquisitivo del lenguaje, su lectura y escritura son más fluidas y organizadas, donde puede demostrar y explorar nuevas habilidades lingüísticas y comunicativas dependiendo del entorno en el que viven.

Teniendo en cuenta, las investigaciones abordadas para la adquisición de la lectoescritura y la edad establecida en la propuesta. El aprendizaje constructivista, es el que más se ajusta al presente trabajo, porque al enseñar lectura y escritura, se juntan las relaciones existentes entre estudiante, método y profesor. Es decir, que se enseñan de manera interactiva y dinámica los procesos y da la capacidad al estudiante de pensar, reflexionar y encontrar significados del mundo real (Núñez y Santamaría, 2014). Asimismo, el vínculo con el juego se hace acogedor para adquirir la competencia literaria y el hábito lector; en relación con lo que se ha planteado Hernández y Álvarez (2019), afirman que “si al maestro de infantil le compete la iniciación a la lectura, el docente de primaria debe promover la comprensión lectora y la adquisición del hábito lector” (p.34). En otras palabras, la adquisición de la lectoescritura va de la mano con la competencia lectora y a la vez le da sentido a la lectura literaria.

2.2. Lectura literaria

En Colombia, la educación literaria está ligada con los lineamientos de la lengua castellana, donde se encuentra los estándares de competencias del lenguaje, allí, explica tanto la pedagogía de la lengua, que fija su interés en las competencias comunicativas, pero, sin

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de 8 años de edad.

olvidarse del campo gramatical. Como también, la pedagogía sobre la literatura, que busca fortalecer la tradición lectora en los estudiantes, a través, de métodos ordenados, que contribuyan al gusto por la lectura, lo bello, la creación literaria y lo estético del lenguaje (MEN, 1998).

En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional, busca involucrar los textos literarios en las aulas de enseñanza. Para formar personas competentes, críticas, creativas y sensibles al mundo que los rodea. Sin embargo, la educación literaria, se ha convertido solo en comprensión lectora, realizar análisis de texto y seguir parámetros estandarizados, como son las cartillas. Sin tener en cuenta, como señala Cuesta (2006), que “los niños no comprenden lo que leen, perdiendo de vista el placer por la lectura y el disfrute por los buenos textos” (p.13). Es decir, que no solo, se debe enseñar literatura, por cumplir un currículo, exigencias académicas y una nota. Sino también, con el fin, de formar personas autónomas e independientes para la vida.

Por otra parte, los niños en sus hogares no cuentan con padres iniciadores de este proceso. Es decir, que es deber de la escuela, cumplir con este rol, es así, que el docente debe ser un facilitador del aprendizaje literario (Merino, 2011). En otras palabras, como lo sustenta Lorente (2012), “El docente...sí que pueda acceder a experiencias positivas de lectura en el periodo escolar, que le permitan descubrir la literatura como referencia estética, moral, ideológica o afectiva a la que pueda acudir con distintos objetivos durante su vida” (p.142). En efecto, el docente de aula debe cambiar la metodología de educación literaria por una didáctica de literatura, donde la estrategia pedagógica lleve al niño a explorar, crear, divertirse, pero, sobre todo, que sienta placer por los textos literarios.

Como dice Hilerio (2016), “enseñar lectura de textos literarios origina espacios y actitudes favorables en el niño, pero también, desarrolla la personalidad individual, permitiendo destreza físicas y mentales” (p.102). De este modo, la educación literaria, es un instrumento integral y necesario para edificar en la etapa primaria, niños capaces de cambiar el mundo.

Porque como dice Fernández (2011), “al leer, imaginamos, reflexionamos comprendemos, interpretamos, recreamos y comparamos. Leer es producir significado, no una simple traducción de fonemas ni una mera decodificación de signos gráficos a gran velocidad” (p.22).

En este orden de ideas, la lectura es un asunto serio, eficaz y organizado, que requiere la intervención dinámica del lector, en este caso, el estudiante, para poder ser descifrada. Como afirma Suárez (2014), “la lectura de textos literarios tiene lugar un proceso de interacción, en el que de manera simultánea y dinámica el lector recibe y constituye el sentido del texto” (p. 217). Es decir, el vínculo entre el lector y el texto debe ser recíproco para alcanzar el éxito de la lectura se necesita estímulo y motivación para que haya, esa interacción, es ahí, donde entra el papel del docente. Cuando se habla de enseñar, se debe despertar el deseo pedagógico y facilitarle al estudiante los medios, de descubrir por su cuenta, conocer la interpretación del texto y explorar la lectura literaria.

Por tal razón, es muy importante empezar con la lectura literaria desde edades tempranas y motivando a los estudiantes para adquirir el hábito lector. Como dice Hilerio (2016), “la lectura literaria en las aulas contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, entre las que destaca la competencia lecto-literaria que implica la interpretación de enunciados complejos, y la capacidad analógica para extraer los contenidos literarios con otros tipos de textos” (p. 98).

Por último, usar los textos literarios en el aula, son de suma importancia, para el proceso del estudiante, y aún más, cuando se inicia en la educación infantil. Para ello, Colomer (1991), plantea una extensión del corpus literario de dos maneras: la literatura de tradición oral y la literatura infantil y juvenil. Donde la primera se trabaja en la escuela dependiendo de la entidad cultural del alumnado y la segunda ha sido casi nula la vinculación en el aula, ya sea porque no está establecida en el currículo o por desconocimiento literario del docente. Sin embargo, como se dijo anteriormente es deber del docente enseñar literatura en el aula y buscar la estrategia didáctica adecuada para que el estudiante se enamore de ella.

2.2.1. Goce literario

La lectura es importante en el aula, para mejorar el proceso literario, enriquecer el vocabulario, mejorar la ortografía y ver el mundo de otra manera. Asimismo, atrae al lector, transfiere placer, gusto, curiosidad y disfrute por el texto. Sin embargo, el docente es clave en este proceso para enlazar al niño con las obras literarias, animar a leer, aumentar su creatividad e imaginación y despertar los sentidos. Así que el gusto literario se debe, saber enseñar, como afirma Álvarez *et al.*, (2008), que; “la literatura como al arte se llega por amor, por placer, por juego, es decir, por cualquier vía menos por la imposición, la censura, la calificación o el miedo” (p.8). En otras palabras, el papel del docente es el puente fundamental

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de

8 años de edad.

en servir de gancho en el aula, para formar lectores. Por tal motivo, es importante que el docente proporcione lecturas literarias interesantes, que favorezcan la atención del estudiante y estimule actividades atractivas sobre el texto. Es decir, un encuentro agradable y significativo para el niño, donde él, interactúe, lea, juegue y se divierta, intercambiando saberes, a partir, de los conocimientos previos y los nuevos que adquiere, a través de la lectura literaria.

Tal como lo sustenta Cárdenas (2000), “son imprescindibles el gusto por la lectura y el placer estético... los cuales avivan la imaginación y despiertan los sentidos, liberan la naturaleza oculta, nos desconectan de los lazos materiales y utilitarios que nos atan a la realidad. (p.12). Sin embargo, el gusto por la lectura es una tarea en conjunto, para lograr el entendimiento del texto; como referencia Mendoza (2008), cuando dice que: “el placer de la lectura es, precisamente, la consecuencia resultante de la satisfacción de comprender e interpretar lo leído”. De este modo, el niño vivencia efectos de placer y goce, en el instante, en que alcanza el entendimiento de lo que lee, se siente dichoso de lo que su mente ha logrado, imaginado y construido (Suárez, 2014).

Para finalizar, es de suma importancia en la escuela cambiar la metodología tradicional de enseñanza – aprendizaje, por un nuevo modelo de educación literaria, donde la literatura se vincule en el currículo educativo, con herramientas innovadoras, donde el estudiante se sienta motivado por leer una obra.

2.3. Didáctica del juego

El juego, no tiene una definición concreta que lo sustente, son muchos teóricos que han hablado sobre el tema, donde cada uno, le da un enfoque diferente, de acuerdo a la disciplina que pertenece. Cabe resaltar, el aporte de la UNESCO (1980), cuando dice: “nada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego... en estas condiciones, es explicable que, según las diferentes disciplinas, los investigadores hayan podido llegar a teorías diferentes y a veces opuestas” (p.6). Sin embargo, La Real Academia Española (RAE), lo define como “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerte, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Por medio del juego, el niño alcanza el aprendizaje, como dice Gallardo y Gallardo (2018), “por medio del juego se experimenta y aprehende de la realidad; comprende y pone en práctica su

descubrimiento, aprende a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven” (p. 42). De este modo, es de suma importancia involucrar el juego en la vida diaria, no importa la edad. Lo cierto, es que el juego, es una actividad universal, para todas las épocas, condiciones de vida, costumbres y gustos. Y los beneficios son muchos, como lo sustenta Monge *et al.*, (2019), en la revista pediátrica que: “conocemos bastantes efectos beneficiosos del juego, como son las mejoras en el funcionamiento ejecutivo, en el lenguaje, en las habilidades matemáticas tempranas, en el desarrollo social, en las relaciones entre iguales, en el desarrollo físico y en la salud” (p.33). El juego debe ser una actividad agradable y fundamental en el desarrollo del ser humano.

Teniendo en cuenta lo anterior, se va a abordar el juego como disciplina pedagógica, lo que contribuye el juego como herramienta didáctica de aprendizaje. Para ello, se debe tomar como punto de partida el aporte de Nieto (1990), “el juego tiene como finalidad implicarse en los procesos de aprendizaje y provocar experiencias sociales y actividades positivas” (p.114). Como su teoría se basa en la interacción social dinámica, ella en su texto plantea, los distintos juegos de roles o cooperativos que se pueden trabajar: juegos escénicos; que a partir de ellos lo niños trabajan la expresión oral, corporal, la memoria y las relaciones personales. Los juegos deportivos y de competición; aquellas donde se desarrolla las capacidades físicas, cognitivas psicomotoras y sociales. Los juegos de reglas; es donde los niños participan con su parte lógica y razonamientos, cumpliendo unos parámetros establecidos y los juegos de estrategia; estos, se encuentran relacionados con la parte social del ser humano y la realidad del contexto (Nieto, 1990). Del mismo modo, Vygotsky con su teoría social y adquisición del lenguaje, plantea que es necesario las actividades lúdicas en el aula, mejoran las competencias lingüísticas, las conductas socio afectivas y la interacción con otros individuos. Como lo afirma Gallardo y Gallardo (2008), cuando se refiere a Vygotsky “Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades de su cultura y sus futuros papeles y valores” (p.46).

De la misma forma, Piaget hace su aporte desde el modelo cognoscitivo, piensa en el juego dentro del desarrollo del niño y establece: juego sensomotor o de ejercicio, juego simbólico, juego reglado, y juego de construcción. Esta última, no se encuentra inmersa en los estadios de la escala evolutiva (Gallardo y Gallardo, 2018). El juego es un modelo de la asimilación en la educación infantil por excelencia debe ser una actividad fundamental en el desarrollo

porque por medio de este, el niño se relaciona, se integra e interacciona a una realidad del mundo.

2.3.1. La importancia del juego en la escuela

El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. (Chamorro, 2010). Aunque, el juego es clave, para el progreso y el aprendizaje del menor, se ha visto, por algunos adultos, como una actividad, de pasatiempo y distracción, y en algunas escuelas, solo se usa, a la hora de recreo o para consumar horas no programadas, sin explotar el gran potencial didáctico que tiene el juego en educación primaria (Cornellá *et al.*, 2020). En otras palabras, se tiene una concepción errónea del juego y se piensa que en primaria ya no están para jugar, crear e imaginar, sino, para cumplir tareas y compromisos de escritura y lectura, olvidando el juego como herramienta existente y eficaz en todas las áreas del conocimiento.

En este orden de ideas, el trabajo del docente es cambiar estas concepciones tradicionales, por una metodología innovadora, como lo afirma Chamorro (2010), “es tan fundamental un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego” (p.26). Concibiendo el juego como estrategia de conocimiento, como dice la UNESCO (1980), “para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales” (p.19). Asimismo, lo sustenta Cornellá *et al* (2020), “Un juego seleccionado correctamente contribuye a que los alumnos mejoren su atención, memoricen, se esfuerzen y aprendan, características que tienden a atribuirse al “trabajo serio” y que, con el juego, se pueden desarrollar de forma placentera y gratificante” (p.7). Por tal razón, para escoger un juego en la escuela, se debe tener claro los objetivos, el tema de estudio y el proceso didáctico para la enseñanza.

Para este caso, Sastrías (1992), en su libro “*Como motivar a los niños a leer*” plantea “los lecto - juegos que son las técnicas o métodos que se utilizan y están basados en el juego, como una forma de desmitificar la lectura y acercar a los niños a ella, de una manera natural y divertida” (p. 45). En el libro muestra una serie de juegos lingüísticos y cuáles son las narraciones ofrecidas para niños que han terminado el proceso lectoescritor; entre las lecturas muestra los cuentos (fantásticos, realistas, de aventura y misterio), las poesías, los juegos de palabras (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, coplas, etc) y el juego simbólico.

Para finalizar, los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral en la educación primaria, tomado como estrategia pedagógica y adquisidora de nuevos conocimientos, para facilitar el aprendizaje. Porque a través del juego y sus experiencias, el niño explora su desarrollo afectivo, intelectual y mental de manera crítica y constructiva.

2.3.2. Aprendizaje basado en el juego

Después de haber abordado el concepto del juego, la didáctica, su importancia en la escuela y la relación entre el estudiante y docente. Torres (2002), señala que: “El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino” (p.291). Para tal fin, se debe abordar la concepción del aprendizaje basado en el juego (ABJ), como dice Martín y Pastor (2020), “el aprendizaje basado en el juego como metodología parte de una estrategia educativa innovadora en la que los niños se convierten en los/las protagonistas de su propio aprendizaje” (p.94). Este tipo de aprendizaje con ayuda del docente (facilitador) de conocimiento se hace divertido, motivante e interesante para los niños.

De este modo, para Torres *et al* (2018), “el ABJ se refiere a la aplicación de elementos de juegos mecánicas, dinámicas y estéticas en el contexto educativo, los cuales son adaptados a la materia de estudio” (p.112). Es decir, que se debe tener presente los objetivos, contenidos y actividades claras a la hora de dar a conocer las reglas y los elementos que van a intervenir en el juego, para que se aprenda y se construya saberes.

En este orden de ideas, Escamilla *et al* (2016), aclara lo dicho “generalmente son juegos que ya existen, cuyas mecánicas están establecidas, y son adaptadas para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real” (p. 7). Para realizar esta estrategia en el aula, se debe organizar y programar con anterioridad, para que se cumpla con el objetivo propuesto de la clase y el docente debe tener claro lo que quiere enseñar y ser competente al relacionarlos.

Dicho con otras palabras, “esta metodología tiene como finalidad utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado” (Cornellá *et al.*, 2020, p.9). Esto se cumple, cuando

se logre aumentar la motivación, despertar sensaciones y elevar la curiosidad de los participantes.

2.3.3. Gamificación en el aula

La gamificación es un concepto reciente usado primeramente en el mundo empresarial y comercial y luego se ha convertido en una tendencia en el aula como estrategia innovadora y eficaz con fines educativos. En termino general García *et al* (2018), la entiende como “un recurso pedagógico basado en el uso de elementos de juego aplicados en contextos no lúdicos, con la finalidad de optimizar las experiencias de usuario” (p. 72). Esto quiere decir, que a través de esta herramienta las personas se motivan dependiendo del objetivo propuesto y el contenido gamificado para alcanzar un rendimiento óptimo.

Teniendo en cuenta lo anterior, la gamificación es el mejor recurso para el proceso de enseñanza, donde los estudiantes participan de manera activa en su propio aprendizaje. Es por ello, que a continuación, se toman los aportes de diferentes autores y cómo estos respaldan la presente propuesta de innovación.

Por su parte Kapp (2012), considera que el concepto de gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9). Así pues, este autor enfatiza, la mecánica; que son las reglas del juego y elementos que el jugador adquiere, cumpliendo las misiones; por ejemplo: los puntos, monedas, medallas, aventuras o desafíos. En cambio, la estética; es toda reacción involuntaria efusiva en el jugador, que causa al observar y realizar el juego. Aquí juega un papel importante las emociones; por ejemplo: la narrativa, el descubrir, la fantasía, las imágenes, entre otras. Y finalmente, el uso del pensamiento, que está directamente relacionada con la dinámica del juego, por ejemplo: las recompensas, el estatus, el logro alcanzado y cumplir el objetivo.

Asimismo, la resolución de problemas se puede entender como el final del juego, alcanzar el objetivo propuesto de una manera pacífica, con comunicación asertiva, trabajando en equipo y respetando los roles asignados.

Desde otro punto de vista, la teoría conductista de Skinner señala que a partir de la gamificación los niños tienen experiencias acertadas de estímulos-respuestas por los elementos usados en el juego, que son atractivos para los participantes.

Por otra parte, Vygotsky hace sus aportes a la teoría constructivista, donde menciona las aproximaciones socioculturales y los conocimientos previos del participante. Donde no se centra en el juego como tal, sino en los acontecimientos o sucesos que transcurren alrededor de él. La interacción, relación, el trabajo en equipo, el comportamiento y el juego de roles de los jugadores.

En otras palabras, Escamilla *et al* (2016), afirma que la gamificación “es una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos, dentro de un ambiente atractivo, que genere compromiso con la actividad y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo” (p. 7). Sin embargo, el papel del docente es indispensable en este proceso tanto a la hora de construir la misión como para la realización de este, “es la habilidad que el docente tiene a la hora de plantear actividades, ya sea de naturaleza analógica o digital, encajando elementos del juego y del pensamiento, con el fin de construir saberes y transformar la conducta en el aula” (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2).

La gamificación se puede realizar analógicamente dentro del aula como lo manifiesta Foncubierta y Rodríguez. No solo es digital abarca más entornos, como la zona rural donde los recursos tecnológicos son precarios. Solamente se necesita un docente comprometido con su labor pedagógica.

Como se ve, gamificar no es jugar; “es un proceso más complejo que requiere una planificación y diseño riguroso para poder medir de forma objetiva su impacto en los ambientes de aprendizaje” (Kapp, 2012, p.9). Sobre todo, si se piensa obtener prácticas pedagógicas significativas, aprendizajes dinámicos, comportamientos adecuados y construcción de saberes.

En este orden de ideas, cabe resaltar la diferencia que hay entre ABJ explicados en el subapartado anterior y gamificación. Kapp (2012) por su parte expone que “la diferencia que existe entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores, mientras que la segunda no” (p.15). Por tanto, se puede decir que la diferencia entre ABJ y Gamificación es muy mínima en el contexto educativo. La primera deja involucrar juegos y videojuegos como medio de aprendizaje, donde los juegos pueden ser existentes, solamente ajustados al objetivo. En cambio, el segundo parte del contenido didáctico donde se usan los elementos del juego, pero

no son lúdicos, son material estratégico que busca mejorar el comportamiento, las actitudes y el método de enseñanza aprendizaje en el aula, donde el niño juega sin darse cuenta de que está aprendiendo nuevos conocimientos.

2.3.4. Juegos de desafíos

Continuando con los conceptos claves para la elaboración de este proyecto fin de estudios. Ahora se va a bordar los juegos de desafíos. Por consiguiente, la definición de Encinas (2008), es muy oportuna, para los objetivos propuestos “Los juegos de reto forman parte de los juegos en la naturaleza, pero que, con la lógica evolución de estos, y mediante la aplicación de nuevas metodologías, materiales, y adaptación de espacios han llegado a tomar identidad propia” (p. 6). Como se puede apreciar, los juegos de desafíos son una propuesta contemporánea, y hoy en día, está siendo motivo de estudio y se ha ido, incluyendo en las aulas, por docentes que quieren transformar la escuela, usando el juego como herramienta o estrategia de aprendizaje.

Partiendo de lo anterior, para que los juegos de desafíos tengan función en el aula, debe existir unas reglas o parámetros establecidos. Por consiguiente, quien fundamenta este enunciado es Chamorro (2010), que menciona: “el juego de reglas es uno de los que más perdura... y el niño, no ve la regla como una exigencia quasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar” (p.30). De este modo, las reglas deben ser claras a la hora que se exponga la dinámica de la clase y el objetivo propuesto.

A la vez, hay que tener en cuenta que los juegos con reglas cumplen funciones especiales en el desarrollo del niño, como lo sustenta, Cruz *et al* (2013), “a través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo” (p.22).

Partiendo de lo anterior, este proyecto está basado en realizar cada uno de los juegos de desafíos de manera grupal, por tal razón, Encinas (2008), argumenta que; “Las actividades permiten al docente planificar situaciones en las que el alumno deba enfrentarse a una situación desconocida, lo que ineludiblemente obliga a éste, casi de forma automática, a

trabajar en equipo” (p.5). El juego de roles es fundamental a la hora de iniciar la actividad, para que el trabajo grupal sea divertido, con respeto y responsabilidad entre los participantes.

En realidad, los juegos son ambientes ordenados, con criterios bien precisos, donde los jugadores tienen objetivos y reto claros, regularmente la victoria es como la meta final. Del mismo modo, facilita un ambiente de aprendizaje, a través del error. Esto se debe, gracias a los desafíos apropiados a su capacidad y a una realimentación constante. De igual forma, el juego de retos debe tener un entorno idóneo, para reforzar las habilidades de tomar decisiones, de trabajar en equipo, las destrezas sociales, el liderazgo y la colaboración en el grupo (Cruz *et al.*, 2013).

En este sentido, como dice; Díaz y Hernández (2002), “el equipo trabaja junto hasta que todos los miembros del grupo hayan entendido y completado la actividad con éxito, de tal forma que la responsabilidad y el compromiso con la tarea son compartidos” (p.107). Cabe resaltar, que el trabajo en equipo debe ir acompañado de recompensas como estímulo, para los participantes, también se debe contar con espacios adecuados, como el patio, la cancha o el aula y, por último, diseñar la estrategia pedagógica innovadora, con el fin, de captar la atención de los jugadores, a entrar a un mundo de aventura, diversión y aprendizajes. Como lo afirma Lavado y Lacambra (2015), cuando dice: “el juego propone la combinación de una serie de elementos para conseguir formas diferentes, que reunidas se convierten en un todo” (p. 19).

2.4. Investigaciones recientes

Son muchos los autores que están de acuerdo, que el juego es fundamental en el proceso de enseñanza - aprendizaje para el ser humano, pero sobretodo en el sector educativo ha causado gran revuelo en vincular la didáctica del juego en todas las áreas. Para tal fin, se inicia con nuevos conceptos como es la gamificación. Respecto a esta concepción señala Marín (2015), que en el “ámbito educativo, hoy se puede hablar de una línea específica de gamificación educativa... con el fin de potenciar un aprendizaje significativo” (p.1). Es una propuesta contemporánea que busca ligar los juegos con el currículo escolar. Aunque no es una tarea fácil para el docente, crear dinámicas, que abarquen la motivación, diversión y a la vez tener entretenido a los estudiantes, es complejo, pero no imposible. Como lo expresa Contreras y Eguia (2017), con su aporte a la gamificación; “en las aulas es eficaz siempre y

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de 8 años de edad.

cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones” (p.16). Es posible motivar a los estudiantes a que la lectura sea amena a través de la didáctica del juego, teniendo en cuenta el contexto y partiendo de las experiencias previas.

Bajo este esquema, Beltrán y Reyes (2018), confirma que; “la posibilidad de colaborar con la sustentabilidad de la asignatura, situación que favorece, pues el alumno genera sugerencias de recursos, actividades o roles que se pueden incorporar en futuras ocasiones” (p.276).

Teniendo en cuenta las opiniones dichas por expertos sobre la importancia del juego y los avances con la lectoescritura, la vinculación lúdica para la enseñanza primaria es fundamental para mejorar los procesos comunicativos y lingüísticos del menor. Para ello, Naranjo y Gutiérrez (2018), representa mejor lo dicho; “la actividad lúdica es clave para el aprendizaje de los niños en la lectura, contribuyendo a mejorar el trabajo de los educadores y creando habilidades lectoras en los niños mientras juegan” (p.43). Durante la gamificación ya sea de manera formal e informal, bien diseñada favorece la integración y mejora los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

En este orden de ideas, Martín y Pastor (2020), declara que este “proceso de cambio de un entorno escolar segregado a una escuela inclusiva implica una transformación radical de los centros educativos y de las maneras de aprender y enseñar” (p.30). Por esta razón, los docentes deben hacer un cambio en la metodología de enseñanza y anexar a su pedagogía nuevas herramientas.

Por último, García *et al* (2021), recomienda que la gamificación; “es la llave para motivar, a que este viva una experiencia donde tenga dominio y autonomía para resolver desafíos... fomentando habilidades y competencias, siendo una herramienta que cambia por completo lo tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo” (p. 51). En pocas palabras es una herramienta lúdica y divertida que atrae la imaginación, creatividad y exploración de su propio contexto, formando niños autónomos, íntegros y críticos del mundo que los rodea.

Para finalizar, en el marco teórico se encuentra los apartados que sustentan esta propuesta de innovación, apoyado por teorías y conceptos que hablaron sobre el tema. Donde inicia con la lectoescritura como pieza principal del proceso adquisitivo de la lectura, sus etapas, métodos y manifestaciones que apoyan el proceso lectorescriptor. A su vez, se hace énfasis en

la lectura literaria, el valor por lo estético, el placer por la literatura y el gusto por la misma. Y, por último, se hace hincapié en la didáctica del juego, con sus teorías y conceptos, donde se explica la importancia en la escuela, el aprendizaje basado en el juego, la gamificación en el aula y los juegos de desafíos.

En este sentido, la propuesta didáctica de innovación es para niños de 8 años, de educación primaria, cursando el grado tercero. Son niños de la zona rural, donde la tecnología, la diversión y vivir experiencias significativas son pocas. Es por ello, que se pensó en una estrategia pedagógica que los vinculara para despertar el deseo por aprender, explorar, crear y mejorar el hábito lector.

Partiendo de lo anterior, la mejor herramienta innovadora para el aula son los juegos de desafíos, con ayuda de la gamificación, ABJ, los juegos de roles de Nieto, los lecto-juegos de Sastrías y la literatura, se hace posible crear las mejores actividades para cumplir el objetivo propuesto. Cabe resaltar, que la lectura literaria como el juego se encuentra apoyado por teorías como la de Skinner, Piaget, Vygotsky y el modelo constructivista basado en aprendizajes significativos. Con los aportes que ellos hacen al trabajo y la de otros autores, se va a diseñar una propuesta didáctica de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria a través de los juegos de desafíos.

3. Propuesta didáctica de innovación

En el sector educativo, persiste la necesidad de transformar los procesos pedagógicos, por herramientas y estrategias didácticas innovadoras. Con el fin, que los estudiantes y los docentes se involucren activamente al proceso de convertir la escuela, en un lugar acogedor y placentero donde prevalezca la enseñanza – aprendizaje.

Por tal razón, después de tratar los temas que fundamentan este trabajo fin de estudios, se presenta en este apartado la propuesta didáctica de innovación, que busca que los niños de 8 años de edad adquieran gusto por la lectura literaria, logrando de forma adecuada que el lector transfiera placer, curiosidad y disfrute por las buenas obras, a través de los juegos de desafíos, obteniendo captar la atención de los jugadores, al entrar a un mundo de aventura, diversión y aprendizajes significativos.

3.1. Presentación

Tras evidenciar en el marco teórico la importancia de enseñar a leer y escribir que son sucesos formativos, que no se asimilan solos, y que están ligados el uno del otro. Se hace evidente, que el aprendizaje de la lectura se encuentra afín con la lengua escrita, esto implica descifrar, tanto grafías y sonidos como la destreza de entender palabras, fluidez lectora y de bastante léxico para conseguir la comprensión que se requiere (Urzurrun, 2016, p. 82). Por tal razón, acercar al niño a la lectura literaria y que sienta gusto por ella, se requiere de estrategias didácticas y herramientas innovadoras en la escuela.

Por lo tanto, se ha escogido los juegos de desafíos para fomentar el gusto por la lectura literaria. Es decir, que esta propuesta didáctica de innovación está basada en el juego como estrategia de aprendizaje, mientras los niños se divierten, adquieren placer por la lectura y se crea vínculo afectivo entre el lector y el texto. Asimismo, se pretende que a partir de encuentros placenteros y organizados los niños exploren su entorno, aprendan significativamente y realicen trabajo en equipo.

Partiendo de lo anterior, la propuesta está diseñada en realizar actividades organizadas, gamificadas, programadas con anterioridad, por equipos y en compañía constante del docente. Cabe resaltar, que, para la elaboración, se tuvo en cuenta los lineamientos, estándares y contenidos de la lengua castellana para el grado tercero, mencionados por el

Ministerio de Educación Nacional. Antes de iniciar el juego, la docente explica la metodología y las reglas que se deben cumplir en el transcurso del desafío y realizar el diseño del personaje o avatar que los acompañará a lo largo de la aventura. Las actividades están ordenadas por secuencias y guiadas por un mapa, son tres actividades macros, cada uno con cinco desafíos o retos donde no podrán pasar a la siguiente si no cumplen el objetivo, dentro de cada reto habrá incentivos, puntos, logros y recompensas. Asimismo, con anterioridad se ha escogido las lecturas, que son textos pertenecientes a los géneros literarios, para cada misión.

Por lo anterior, se busca que sea un espacio libre para que los estudiantes exploren de manera natural, dejando volar la imaginación y creatividad a la hora de jugar, pero que también, aprendan y alcancen gusto por la lectura, con el fin, que estas actividades conlleven a que los niños adquieran hábitos, para que en un futuro sean unos lectores competentes.

3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

Partiendo de la presentación dada, es importante trazar los fines, que le dan sentido a esta propuesta didáctica de innovación, para niños de tercer grado de educación primaria, a fin de despertar el gusto por la lectura literaria, a través de los juegos de desafíos. Para esto, se ha diseñado los siguientes objetivos:

3.2.1. Objetivo general

Trabajar el gusto por la lectura literaria, utilizando los juegos de desafíos como herramienta didáctica y estrategia innovadora en la escuela.

3.2.2. Objetivos específicos

1. Recrear ambientes de aprendizajes con gamificación como creación de avatar y equipos de trabajo, a través de los textos literarios.
2. Estimular en los niños la lectura literaria a través de la descripción, el juego, la observación y asociación de imágenes del texto.
3. Propiciar el mundo imaginario y fantasioso que suministra los textos, estimulando la competencia literaria.
4. Cultivar toda obra literaria tradicional a través de discursos orales y el valor adquisitivo del lenguaje.
5. Generar el hábito lector por los textos, relacionándolos con el entorno a través de las tradiciones orales.

- 6. Reconocer el lenguaje lírico a través de los juegos de desafíos como unidad comunicativa.**
- 7. Utilizar el juego como herramienta para enseñar el uso del lenguaje a partir de los textos literarios.**
- 8. Reconocer que el género dramático fue creado para despertar emociones y habilidades en los niños.**
- 9. Comprender que los géneros literarios ayudan al crecimiento personal y a aumentar la competencia lectora.**

3.3. Contexto

La sede educativa a la cual está diseñada la propuesta pedagógica de innovación se encuentra en el noroccidente del departamento de Huila - Colombia. Palermo, es reconocido, como “Tierra marmolera” nombre que se le otorga por sus minas de mármol que se ubican en la zona rural del municipio. Es uno de los más antiguos y con mayor extensión de territorio, según su topografía cuenta con riqueza fluvial, entre ellas, el río Baché que cruza toda la zona. Por ende, cuenta con muchos balnearios de agua natural, contiene diversidad cultural como son los sombreros, bolsos, billeteras y muñecas de pindo; al igual, que mitos y leyendas; y a la vez, es rica en fauna y flora, aunque su clima es templado.

Frente a su nivel socioeconómico se puede determinar que es medio, y oscila entre los estratos uno, dos y tres. Según el censo tiene una población de 32.000 habitantes, entre el cual, se encuentra un resguardo indígena “Guagua”. La principal economía es la minería, explotación de mármol, petróleo, roca fosfórica y cal; siguiendo, la agricultura, y en ella se destaca el café, arroz, cacao, algodón y plátano; y finalizando con el sector industrial, que predomina empresas de molinos de procesamiento de arroz y transformadoras de calizas y dolomitas. En el aspecto religioso, se profesa la iglesia católica y se venera la virgen de Santa Rosalía, por la cual hicieron un santuario, aunque también existe otros cultos en la región.

Para finalizar, el territorio colombiano, con todos sus municipios y veredas, ha sido golpeado por el narcotráfico, guerrilla, desigualdad social y corrupción política. Pero, por otra parte, lo mejor de vivir en él, son sus riquezas de fauna y flora, la diversidad cultural, el mejor café, su belleza y la gente amable que lo habita. Sin embargo, la problemática social, política, económica y el sistema educativo son latentes, pues, afectan a la mayoría de los colombianos, que quieren un mejor país.

3.3.1. Ruralidad

La sede educativa se encuentra ubicada en la zona rural del municipio de Palermo, por tal razón es importante hablar de ruralidad. La educación básica primaria en las zonas rurales del país se construyó con programas educativos, para evitar el analfabetismo en campesinos, indígenas y afrodescendientes. Pero la realidad es otra, la invisibilidad del Estado colombiano, por la falta de materiales, internet, tecnologías, pobreza, desigualdad social, cultural y económica, dejan a la escuela, sin herramientas para la construcción de saberes (Gaviria, 2017).

Partiendo de lo anterior, las familias viven de la labor del campo; como la agricultura, ganadería y minería, por lo cual, ganan muy poco salario. En la situación actual se puede evidenciar que la mayoría de los padres, solo han cursado un grado de primaria y en algunos casos, nunca pasaron por una escuela. Un gran número de familias no saben leer, ni escribir y de la misma forma su proceso lingüístico y vocabulario son escasos.

En este sentido, en el campo es tan normal que los niños caminen largos trayectos, levantarse muy temprano, circular bajo la lluvia por caminos pantanosos, regresar a casa tarde a realizar tareas; pero, cuando llegan, deben ayudar en casa y realizar labores del campo. Eso es tan habitual, que se deben acostar temprano, para iniciar un nuevo día (Gaviria, 2017). Asimismo, los niños se encuentran en peligro constante, por el contexto, que pone a pensar la integridad escolar, porque son ellos, los que se topan con la problemática social y a veces prefieren desertar de las aulas.

Por último, la escuela rural debe ser el lugar más agradable, emotivo y divertido para aprender, sin embargo, esto se logra, con el docente innovador, mediador, abierto al cambio, pero, sobre todo, dispuesto a replantear las estrategias de enseñanza y la pedagogía en el aula.

3.3.2. Descripción del centro

la sede educativa, es de carácter oficial, católica, ubicada en la zona rural. A la fecha brinda el servicio a 423 estudiantes entre preescolar, primaria y secundaria. Cuenta con 33 docentes idóneos para impartir las asignaturas, tiene a cargo 18 sedes anexas de las cuales, pertenece la sede educativa, donde se va a implementar la propuesta didáctica innovadora. Esta es la

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de

8 años de edad.

más retirada de la principal, cuenta con dos docentes y es educación multigrado. Es decir, de preescolar a quinto en un aula, donde ellas dictan todas las áreas.

Cabe considerar, que la Institución Educativa se encuentra motivada con esta propuesta didáctica para el mejoramiento de la comprensión lectora, disfrute por la literatura y de la competencia literaria. Como también, por los cambios a los procesos pedagógicos, usando herramientas y estrategias innovadoras en el aula.

La I.E en su proyecto PEI, considera la educación como el proceso continuo y dinámico por medio del cual se busca formar personas competentes para las exigencias de la sociedad actual, democrática, autónomas, críticas, responsables y honestas, con gusto por el saber, por descubrir y redescubrir el mundo de la ciencia y la tecnología, capaces de integrarse sanamente a la sociedad y esforzadas en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas de la humanidad. Por tal razón, brinda un progreso educativo orientado hacia la libertad y dignidad del educando, posibilitando el pensamiento crítico constructivo y basándose en una afirmación fundamental de la vida, del hombre y del mundo.

Asimismo, el respeto de las instancias y participación de toda la comunidad educativa en todos los momentos, para llegar a resultados consensuados y cuyo logro máximo es establecer la identidad y cultura institucional que la hace única en el panorama local y regional.

3.3.3. Población

La población participante en esta propuesta didáctica de innovación, son estudiantes del grado tercero de básica primaria, en su totalidad son 12 niños, de los cuales (5 son niñas y 7 niños), cuyas edades oscilan entre (8 y 9 años). Son infantes, que, por la condición de las familias, llegan a trabajar al campo en tiempo de recolecta de café, eso hace, que su estadía sea intermitente.

Su rendimiento académico es bueno, sin embargo, las falencias se hacen notar, como la falta de interés, el poco léxico que usan en sus relaciones interpersonales, la desconcentración para realizar las actividades en clase, la dificultad para seguir instrucciones, una actitud pasiva frente a la lectura, la carencia de fomentar la lectura en casa y por último, la falta de motivación y deseos de superación.

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de 8 años de edad.

Las familias son dispersas, 4 niños viven con sus padres, los otros, en unos casos, solo con papá o mamá, otros tienen padrastros o madrastras. Esto hace que el grupo tenga diferentes ritmos de aprendizaje por su estado emocional y comportamiento familiar.

Partiendo de lo dicho, se debe construir una herramienta pedagógica, donde los procesos de enseñanza aprendizaje proporcione ayudas estratégicas a los estudiantes, para que mejoren las iniciativas en otros contextos (Gaviria, 2017). Donde los niños se sientan atraídos por la escuela y no tomen decisiones de abandonarla. Es decir, se debe trabajar de la mano con el currículo para mejorar los contenidos, escoger espacios adecuados, posturas abiertas y acciones remediables.

3.4. Actividades

En la propuesta didáctica de innovación se ha implementado tres actividades macros, cada una de ellas contiene subactividades, divididas en cinco a seis aventuras por cumplir que están diseñadas en secuencia por medio de un mapa, donde la herramienta principal es el juego y la lectura de un texto de acuerdo con el género literario programado para cada actividad.

La metodología será activa y participativa, bien estructurada para cumplir los objetivos propuestos. Los estudiantes se dividirán en tres grupos de trabajo, donde cada uno tendrá su rol dentro del equipo, las actividades se desarrollan al inicio de la jornada escolar, en el área de lengua castellana con una intensidad horaria semanal de 2 horas.

Dentro del aula habrá dos carteles, uno de los logros alcanzados y otro de tabla de posiciones y en una caja tendrá las insignias como puntos, poder, comodines, sorpresas y trofeos; y las de recompensas como poderes, monedas y vidas, y un reloj de arena que marca el tiempo de la actividad.

Los elementos del juego tendrán los siguientes valores por:

- ✓ Recompensas: comportamiento y participación en la actividad (individual)
- ✓ Poder: ayudar a un compañero que se ha quedado de las actividades (individual)
- ✓ Vida: inmunidad (individual) negociable con otros compañeros (intercambiar)
- ✓ Monedas: chocolates por respuestas acertadas (grupal)
- ✓ Insignias o medallas: punto en la asignatura (individual o grupal) de acuerdo a la actividad portador de medalla (individual)
- ✓ Sorpresas: salir cinco minutos antes a descanso (grupal)

- ✓ Comodín: poder contestar por el compañero de grupo (grupal)
- ✓ Trofeos: exoneración de la evaluación (individual). Lectura avanzada
- ✓ Logro alcanzado: (insignia) tabla de posiciones en la cartelera (grupal)

3.4.1. Metodología

En el sector educativo, persiste la necesidad de transformar los modelos y los procesos pedagógicos, y en general las formas de trabajo en la escuela. Con el fin, que la escuela, los estudiantes y los docentes se involucren activamente al proceso de convertir el centro, en un lugar acogedor, y de enseñanza – aprendizaje.

De tal modo, se debe privilegiar la reflexión y el análisis pedagógico dentro de un contexto social, institucional, íntegro y didáctico, que, a la vez, el niño explore, experimente y fortalezca su entorno social, a partir, de actividades permanentes, lúdicas y pedagógicas. Por tal razón, este proyecto tiene como objetivo; diseñar una propuesta didáctica, para fomentar el gusto por la lectura literaria, en estudiantes de 8 años, a través de los juegos de desafíos.

Para cumplir con este objetivo, se hace necesario adoptar una corriente o modelo pedagógico, sustentado por teóricos, que sitúen dicho postulado.

Partiendo de lo anterior, se toma como base la teoría del modelo constructivista de Vygotsky cuando dice que: “el aprendizaje no se considera como una actividad individual, sino más bien social” (Salas, 2001, p.60). Como también, el aprendizaje significativo de Ausubel (2006), con sus aportes al constructivismo que se fundan en el siguiente concepto: “el aprendizaje debe ser una actividad significativa y está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el sujeto”. Es decir, se basa en los conocimientos previos que tiene el ser humano, teniendo en cuenta, su entorno social, como principal relación, ya que, por medio de la exploración, los sentidos, las vivencias, percibe una experiencia significativa, y a su vez, adquiere nuevas ideas que enriquecen su proceso cognoscitivo e intelectual, ayudando a mejorar sus escenarios pedagógicos y la relación sociocultural.

Para reafirmar lo dicho Diaz, y Hernández (2002), dicen que: “Simple y sencillamente, la actividad constructiva no sería posible sin conocimientos previos que permitan entender, asimilar e interpretar la información nueva, para luego, por medio de ella, reestructurarse y

transformarse hacia nuevas posibilidades” (p.147). Asimismo, es de suponerse, que el aprendizaje va a ser retenido en la conciencia.

Para finalizar, es importante tomar este modelo pedagógico, como estructura y estrategia para abordar en la escuela aprendizajes significativos y que el mismo niño, a través de su conocimiento construya nuevos saberes. Cabe tener en cuenta, como dice Solé (1998), cuando afirma que: “sólo atendiendo a la diversidad se puede ayudar a cada uno a construir su conocimiento” (p. 13). Es decir, que en el caso de la lectura literaria se debe tratar de enseñar rutinas estratégicas que faciliten a los alumnos, el leer de forma independiente y fructífera (Solé, 1998).

3.4.2. Desarrollo de actividades

Mapa 1. “mi mundo imaginario”

Este mapa está organizado para trabajar el género narrativo, textos como cuentos, fábulas, mitos y leyendas. Cada uno con sus actividades para fomentar el gusto por la lectura literaria.

Narrativa: “Cuentan que hay tesoros ocultos en los libros que podrán ser descubiertos por niños que se involucren en la lectura... ¡Ábrelos! y con ayuda encontrarás desafíos y saberes que te llevarán a mundos desconocidos y realidades sorprendentes”. Mirar el anexo A. (figura 1).

Actividad 1. Crea tu personaje

La profesora con anterioridad ha escondido en el aula estrellas, cada una de ellas contiene un número del 1 al 3 y por el otro lado, la imagen de un personaje principal o villano de un cuento, fabula o leyenda (lobo, caperucita, tres cerditos, la bruja, Blancanieves, Cenicienta, Rapunzel, León y Ratón, la Llorona, una Bestia, Bella y Madremonte. Posteriormente, a ambientado el salón con un bosque y en la mitad a colocado un cofre, dentro de él se encuentra la gran aventura, del mismo modo, la profesora estará disfrazada de hada y en su mano tendrá una varita mágica.

Luego de encontrar las estrellas, cada niño recibirá como recompensa una vida. Donde deberán cuidarla, porque la pueden perder y en el transcurso de la aventura, la van a necesitar.

Tabla 1. Planeador de la actividad “Crea tu personaje”

Crea tu personaje			
Duración:	2 horas	Lugar	Dentro del aula
1. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear un personaje o avatar para la gran aventura. ✓ Conformar el equipo durante la aventura y delegar roles. ✓ Disfrutar de ambientes de aprendizajes con gamificación de manera ordenada y lúdica. 		
Competencias	Literatura y ética de la comunicación		
Estándar	Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género narrativo o épico		
Contenidos	Textos narrativos		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora recibirá a cada uno de sus estudiantes en la puerta del salón y en círculo los acomodará. Seguidamente, explica que la clase se va a impartir de manera diferente, involucrando los juegos de desafíos. ¿desean participar?... entonces, ¡manos a la obra! Deben ponerse de pie y buscar por todo el salón unas estrellas que se han perdido.</p> <p>Luego de encontrarlas, volverán a sentarse y la profesora preguntará a cada niño ¿si conocen esos personajes?, ¿a qué texto pertenecen?, ¿si el personaje es bueno o villano?, ¿en dónde han escuchado la historia?, etc. Despues iniciará con la narrativa.</p> <p>“Estos personajes se han perdido de sus historias, están muy triste, porque se sienten solos y necesitan la ayuda de unos niños generosos que quieran regresarlos a sus narraciones. ¡miren un cofre! ¿Qué habrá dentro?... es una misión, para niños exploradores... ¿quieres ser parte de la aventura?”</p> <p>Momento 2: la profesora separa a los niños por grupos, de acuerdo a los números que contenga cada estrella, para armar los equipos. La profesora entregará una hoja en blanco, donde los niños elaborarán una porra que los identifique y el nombre del equipo que los acompañará durante la aventura.</p> <p>Seguidamente, abrirán el cofre y encontrarán monedas de chocolate, debajo las instrucciones a seguir y un mapa. Dentro de las instrucciones tendrán como actividad inicial crear un avatar (como ellos quieran) en una lámina de cartulina, para poder estar en la tabla de posiciones y logros alcanzados. Al hacerlo obtendrán 1 punto acumulable cada uno (individual).</p> <p>Momento 3: explicado el mapa y las reglas del juego, los niños, continúan con el primer reto, consiste en trabajar en equipo, teniendo en cuenta, las imágenes de las estrellas deben dirigirse a la mesa correspondiente y contestar los acertijos que pertenecen a los personajes de los textos narrativos. Deben escribir el título correctamente y si no se sabe el texto deben dirigirse a la lectura, para poder clasificar lo enunciados.</p> <p>ACERTIJOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Soy una niña, linda y simpática que me gusta ir a casa de la abuela. ✓ Me fui de casa y vivo con 7 pequeños enanitos. ✓ Soy la empleada de la casa, pero mi hada es buena conmigo. ✓ Camino en las noches, buscando a mis hijos. ✓ Cuido la naturaleza de la destrucción del hombre. ✓ No me puedes atrapar lobo malo. ✓ Vivo en una torre, rodeada de naturaleza. ✓ Una bruja me convirtió en un monstruo y vivo en un castillo. 		

	<p>“Deben tener en cuenta que algunos personajes se repiten, para ello necesitarán, pasar el siguiente desafío (leer el cuento, la fábula o la leyenda del personaje que les hace falta). Para que la profesora pueda suministrar la estrella. con buena voz y entonación.</p> <p>Para finalizar, el equipo que haya completado la misión debe exponer los resultados a la profesora y ella verificará las respuestas. Pasará a las premiaciones.</p>
Recursos	Papel, colores, pinturas, plumones, cartulina, cuentos infantiles, leyendas, láminas, estrellas, insignias y monedas de chocolates.

Fuente: elaboración propia

Actividad 2. Mi amigo imaginario

En la siguiente actividad se toma como punto de partida el texto “Camino a Casa” del colombiano Jairo Buitrago. El libro pertenece al género narrativo, es un cuento ilustrado, donde las imágenes sobre el león, da una idea de escala amplia y nos da información paralela entre el recorrido que hace la niña, hasta la casa. Tiene poco texto, pero las imágenes son preponderantes para la comprensión del lector. A su vez, son opacas donde reflejan la soledad, tristeza y el desamparo, de la protagonista. El libro es de textura gruesa y dura, para el manejo de los niños.

Partiendo de lo anterior, la profesora tendrá organizado el parque de la escuela con ambientación de bosque y objetos imaginarios (unicornios, libros que vuelan, sirenas, dinosaurios, dragones, entre otros). Ella, en tres seres fantástico ha escondido la misión del día. Cada equipo tendrá que conseguir el ser fantástico a través de la descripción que le corresponde y que los acompañará en la aventura, porque en una parte importante del cuerpo estará escondida las reglas del tercer momento. Por ejemplo; en el unicornio; en el cuerno, en el dragón; en las alas y en la sirena; en la cola.

Tabla 2. Planeador de la actividad “Mi amigo imaginario”

Mi amigo imaginario		
Duración:	2 horas	Lugar
2. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Profundizar el conocimiento que tiene cada uno de los estudiantes sobre la descripción en la narración. ✓ Desarrollar la capacidad de observación y asociación con las imágenes del texto ✓ Estimular en los niños la lectura a través de texto literario 	
Competencias	Literatura	
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica	
Tema	El cuento camino a casa	
Contenidos	Textos narrativos, la descripción, creación literaria	

Descripción de la actividad	<p>Momento1: antes de la lectura la profesora disfrazada de hada recibirá a sus estudiantes en la puerta del aula y los llevará al parque de la escuela, donde se desarrollará la misión.</p> <p>La profesora mostrará el título del cuento “camino a casa” ¿qué hay de camino a casa?, ¿con qué nos podemos encontrar?, ¿qué me puede pasar?, ¿quién me acompaña a casa?, ¿alguien me espera en casa? seguidamente, la profesora dará la descripción necesaria para que los grupos de trabajo encuentren el ser fantástico indicado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Criatura mitológica europea, lleno de magia, calma y fantástico, con cuatro patas, blanco y un cuerno en la frente. ✓ Animal fabuloso, legendario en algunas culturas, con imagen de serpiente con pies y alas, de gran tamaño y que echa fuego por la boca, especialmente cuando se encuentra enojado. ✓ Mujer muy hermosa de la mitología griega, con cabellos largos y sueltos que hechizan a los pescadores con sus cantos armoniosos, vive en el agua y la mitad de su cuerpo es la cola de un pez. <p>Momento 2: durante la lectura</p> <p>Reto 2 dentro del ser fantástico encontrarán el mapa y las instrucciones para cumplir la misión, no podrán abandonar el ser fantástico en ningún momento. Hallarán las imágenes del libro, para que en grupo. Recrean un texto de acuerdo con lo que ven y sus personajes. Tienen 20 minutos para cumplir el reto.</p> <p>La profesora inicia la lectura un día de camino a casa me sentía sola... cuando me encontré a una persona especial y le dije: me acompañas a casa... Los niños continúan con la lectura y fijándose en las imágenes</p> <p>Momento 3: Despues de la lectura</p> <p>Reto 3. En este momento, los niños deberán encontrar la parte más importante de cada ser fantástico, porque allí, estará escondida las instrucciones de este apartado.</p> <p>Tendrán que a una distancia prudente de extremo a extremo un compañero cargar al otro en carretilla y llevar las respuestas de la comprensión, deben trabajar en equipo, para alcanzar la victoria. Las repuestas serán copiadas por detrás de un rompecabezas con imagen de la fotografía que aparece en la lectura, y que después deberán armar para conocer una pregunta final “¿te sientes identificado con la lectura, en qué?”</p> <p>Terminada la lectura del texto y después de observar las imágenes deben responder:</p> <p>¿A quién representa el león? ¿Qué demuestra la niña al sentirse acompañada por el león? ¿Qué sensación genera el león en la mayoría de las personas? ¿Por qué piensas que la familia de la niña ya no tiene crédito en la tienda? ¿Qué bebida venden en la tienda? ¿Dónde trabaja la mamá de la niña? ¿Cuántos son los integrantes de la familia? ¿Qué piensas que le ocurrió al padre de la niña?</p> <p>Para finalizar, se realizará un conversatorio para responder la pregunta final.</p>
Recursos	Papel, fichas de rompecabezas, imágenes del libro, colores, lápiz.

Fuente: elaboración propia

Actividad 3. ¡Abracadabra!

Esta actividad inicia con la lectura del texto “Aventura de Ratón” de la colombiana Rosa Adriana Buritáca, es del género narrativo, es un cuento ilustrado y el simbolismo de las imágenes coloridas tiene un peso grandísimo en la transmisión del mensaje, ya que son las que se encargan de transmitir la historia más que las palabras.

Se ha escogido este texto porque es interesante para trabajar el gusto por los libros e invita a la lectura compartida, a potenciar las capacidades creativas de los pequeños y deja la puerta abierta, para un montón de aventuras, bromas e historias que comparten el mismo escenario.

Partiendo de lo anterior, para la siguiente misión la profesora, estará disfrazada de bruja Maruja, donde iniciará realizando un conjuro para los niños y el escenario será el rincón dispuesto para la lectura en el aula, rodeados de textos que hay en la sede y en la mitad la olla del hechizo y dentro de ella, se encontrará el mapa y las instrucciones a seguir. A mitad de la actividad la bruja se va a convertir en villana, los niños deben tener cuidado con ella. Como es una actividad extensa, cada capítulo del libro será un momento de lectura.

Tabla 3. Planeador de la actividad “¡Abracadabra!”

¡Abracadabra!			
Duración:	4 horas	Lugar	Dentro del aula
3. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear el hábito sobre el uso de los libros. ✓ Propiciar el mundo imaginario y fantasioso que suministra los buenos textos ✓ Estimular la habilidad comunicativa y lingüística a través del texto literario 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género narrativo o épico		
Contenidos	El cuento, lectura, la biblioteca, creación literaria, agilidad mental. Aventura de ratón “Rosa Adriana Buriticá		
	Momento 1: la carta: La profesora vestida de bruja Maruja realiza un conjuro antes de iniciar la actividad. “Escobita, escobita, que este año la lectura este bien escogidita Sapo, sapito, que los niños se lean todos los libritos Caldero, calderito que terminen bien enamoraditos”. Seguidamente, pasarán al centro de la olla y sacarán el mapa y las instrucciones cada grupo. Iniciarán la lectura silenciosa del primer capítulo de manera individual, la		

Descripción de la actividad	<p>profesora pasará por cada uno de los estudiantes escuchando la lectura. El premio, en esta parte será de manera individual.</p> <p>Momento 2: Malessa</p> <p>reto 4. Continuando con la lectura los estudiantes deberán realizar una pócima mágica. Para esta deberán sacar cuatro palabras claves de este capítulo y con ellas armar la receta. (deben usar la creatividad e imaginación) Tienen 20 minutos para esta misión. Pero ojo... deben tener cuidado con la bruja Maruja, de pronto se le roba la formula (hablen pasito, respeten los turnos y sigan las indicaciones del capitán) (aparece la tarjeta de villano).</p> <p>Pueden utilizar las siguientes expresiones: hervir agua en el caldero, se revuelve, una coloración azul verdosa, muchas burbujas, se espolvorean, olor nauseabundo, sin dejar de revolver hasta que espese, etc.</p> <p>Momento 3: la aventura</p> <p>Después de creada la pócima mágica, se continua con la lectura del texto, donde a través de encontrar un alfabeto extraño, elaborarán un mensaje oculto para contarle a Leónidas, lo que está pasando.</p> <p>Momento 4: la magia.</p> <p>En esta actividad, se termina con la lectura</p> <p>¿Cuál es el comportamiento adecuado en la biblioteca?</p> <p>¿Cómo debo tratar los libros?</p> <p>¿Qué libros me gusta leer?</p> <p>¿Crees que los textos tienen magia?</p>
Recursos	Papel, alfabeto nuevo, colores, lápiz, tarjeta villano, cuento,

Fuente: elaboración propia

Actividad 4. Cuentan los abuelos

Con el paso del tiempo los abuelos han contado historias asombrosas, fantásticas y tenebrosas de generación en generación. Las leyendas textos narrativos de la literatura popular que pueden ser verdaderas, o se basa en hechos históricos, pero que se han exagerado con el paso del tiempo. Estas suelen contener personajes sobrehumanos o lugares ficticios y, a menudo, comprende creencias y valores de la cultura de cada región.

La siguiente actividad, se va a desarrollar con las leyendas del Huila, ya que son historias que los niños conocen. Por tal razón la profesora ambientará el salón con imágenes de espantos, monstruos, humo y pantano para la elaboración del pantano se usará eslain, que es una sustancia viscosa y estirable, que resiste la tensión y se deja moldear. En el fondo del pantano, se encontrará el cofre con el mapa y las instrucciones de esta misión. La profesora, estará disfrazada de Madre Monte, he iniciará la clase con el relato de esta.

Tabla 4. Planeador de la actividad “Cuentan los abuelos”

Cuentan los abuelos...			
Duración:	2 horas	Lugar	Dentro del aula
4. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valorar toda obra literaria tradicional como centro de interés en sí misma. ✓ Cultivar el gusto por los discursos orales con valor estético-literario ✓ Explorar sobre el valor adquisitivo del lenguaje y el nivel lector 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género narrativo o épico		
Contenidos	Leyenda, introducción en la narrativa: personajes, trama principal, conflicto y resolución		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora sentará a los niños en el suelo formando un semicírculo, e iniciará la clase narrando la leyenda de la Madre Monte, que trata de lo siguiente:</p> <p>“Cuenta la leyenda que yo era una mujer muy bella y fuerte, pero por culpa del hombre malvado, un día me enterraron en la mitad del bosque y mi cuerpo fue cubierto de vegetación. Juré vengarme. Me convertí mitad mujer y mitad monte; vestida con hojas y musgo verde, cuyo rostro no se puede ver. Yo tengo poderes sobrenaturales, castigo a todos los que dañan la naturaleza, especialmente a los cazadores y leñadores codiciosos, borrachos y esposos infieles.</p> <p>Los campesinos aseguran que cuando escuchan mi voz y mis bramidos en noches oscuras y tempestades peligrosas, es porque habrá inundaciones, crecientes de ríos y avalanchas ocasionando daños masivos” ...</p> <p>Terminada la intervención de la docente, ella preguntará que leyendas han escuchado, para partir de los conocimientos previos del menor.</p> <p>Después indicará que dentro del pantano se encuentra en cofre y que deben ir a buscarlo. Esta actividad es divertida porque se verán envueltos en eslain y a ellos les gusta.</p> <p>Momento 2. Continuando con la actividad, los niños con el mapa y las instrucciones ya leídas deben de trabajar en grupo.</p> <p>Reto 5: dentro del cofre se encuentra una guía donde ellos deberán realizarla con los conocimientos previos.</p> <p>Esta consta de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Colorear y unir los personajes fantásticos al título del texto al cual cree que pertenece. ✓ Buscar en la sopa de letras nombres de personajes fantásticos de la leyenda. ✓ Leer varias leyendas del Huila. (dentro del cofre se encuentra el libro, para cada grupo). <p>Momento 3. Después de la intervención de cada estudiante y profundización con el texto se elaborará un mural colectivo, escogiendo una leyenda. Buscando fotos de los animales y plantas que aparecen en la historia para observar y orientar las producciones. Repartir las tareas a realizar entre los niños (dibujar, pintar, recortar, pegar, etc.).</p> <p>Asimismo, escribirán cinco adjetivos que correspondan a la leyenda escogida.</p>		

	Por último, entre los integrantes del grupo, escogerán a un participante que será él que va a narrar a sus compañeros la leyenda que escogieron. Se le recomienda buena pronunciación, entonación y manejo del escenario. Tarjeta de recompensa.
Recursos	Guía de aprendizaje, colores, marcadores, plumones, libro de leyendas del Huila, revistas para recortes, pegante, eslain, tarjeta de recompensa.

Fuente: elaboración propia

Actividad 5. El regalo de los dioses

Los mitos, son historias fabulosas de la literatura tradicional oral que expone, por medio del relato, acciones de dioses que simbolizan las fuerzas de la naturaleza, del universo y el cosmos aspectos de la condición humana. En ellos se encuentra vinculado las religiosidades, lo moral y los valores éticos de las personas.

Para esta actividad, el mito se llama “El regalo del maíz” que es una narración divertida y fantasiosa para los lectores. Se escogió este mito, porque la sede educativa queda en la zona rural, y el maíz es cultivable en la región, quedando fácil para iniciar desde los conocimientos previos del menor.

Para el desarrollo de la actividad la docente se encontrará vestida de diosa e irá hilando la historia de la mitología los dioses, el escenario será con huellas de pies grandes en el suelo, que se asemeje al cosmos y velos colgados por todos lados de colores.

Tabla 5. Planeador de la actividad “El regalo de los dioses”

El regalo de los dioses			
Duración:	2 horas	Lugar	Dentro del aula
5. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar hábitos y destrezas de investigación de las tradiciones orales. ✓ Identificar en el texto literario los tres momentos de la narración. ✓ Generar el hábito lector por los buenos textos relacionándolos con el entorno. 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género narrativo o épico. El mito “El regalo del maíz”		
Contenidos	Conocimientos previos, el mito, características de la narración, elaboración de manual de instrucciones.		
	Momento 1: la profesora llegará vestida de diosa y explicará un poco sobre mitología. “La mitología es un conjunto de historia muy relacionadas entre sí y adheridas a determinada cultura o religión, dependiendo del territorio. Cuenta la historia que la existencia de las cosas y del hombre fueron		

Descripción de la actividad	<p>creadas por los dioses". Que en tiempos antiguos se les rendía cuenta a ellos" ... Seguidamente, la profesora realizará una dinámica "El rey manda... que me traiga" hojas secas, piedras pequeñas, un zapato, una regla y que busquen el mapa y las instrucciones del día de hoy. (Con anterioridad la profesora a escondido los tres sobres debajo de algunas sillas). Cuando hayan encontrado el sobre se dividirán en los grupos de trabajo, donde habrá una imagen de maíz, la profesora empezará hacer preguntas; ¿Qué es?, ¿cómo se cultiva?, ¿para qué sirve?, ¿crees qué la cosecha del maíz es una tradición cultural?, después la profesora entregará a los niños la imagen en papel bond y ellos tendrán que decorar la mazorca con bolitas de papel seda amarillo y las hojas con vinilo verde. Para el reto tendrán un tiempo estimado de 15 minutos. Actividad puntuable.</p> <p>Momento 2: terminada la actividad anterior, ellos continuarán con las indicaciones del mapa, lectura del mito.</p> <p>Reto 6. Donde ellos tendrán que identificar la estructura de la narración, escribir una frase corta al lado de la imagen anterior, en orden descendente que identifique (inicio, desarrollo y desenlace de la historia). Luego, responden: ¿Quién es el personaje mítico?, ¿qué hecho mágico ocurre?, ¿qué hecho real se explica de forma mágica? Para esta actividad tendrán un tiempo de 30 minutos.</p> <p>Momento 3: para finalizar se les pedirá a los estudiantes que escriban un manual de instrucciones para enseñarle a los niños de la ciudad, como se realiza el cultivo de maíz. Teniendo en cuenta, que se debe escribir paso a paso desde la siembra hasta la recolecta. Misión estatus.</p>
Recursos	Imagen del maíz, colores, papel seda, papel bond, vinilos, pegante, lápiz, borrador.

Fuente: elaboración propia

Mapa 2. "Deja volar tus sueños"

Este mapa está organizado con texto del género lírico, para conocer sus elementos y características del género, poemas, retahílas, canciones, rondas, trabalenguas, coplas, etc.

Narrativa: "Hemos llegado a la aventura donde reina la belleza, los sentimientos y la musicalidad de las palabras, que a veces nos commueven y otras nos hacen alegres... ¡bienvenidos! Al mundo de los libros, donde los sueños se hacen realidad". Mirar el anexo B. (figura 2).

Actividad 1. El festín del pato

La fábula pertenece al género narrativo, que consiste en creaciones cortas con la intención de dejar una enseñanza en la vida de las personas, cuyos personajes son casi siempre animales o cosas personificadas, es decir, que realizan acciones y conductas humanas. En este caso se va hablar del Renacuajo Paseador que es una fábula escrita en versos, muy conocida de Rafael

Pombo, escritor colombiano, que nos enseña el valor de la obediencia hacia sus padres y de las consecuencias de desobedecer.

Antes de iniciar con las actividades de este apartado se elegirá nuevos grupos de trabajo, pero se puede continuar con los mismos avatares. Para realizar esta actividad, la profesora se disfrazará de Renacuajo Paseador y los encaminará a la lectura.

Tabla 6. Planeador de la actividad “El festín del pato”

El festín del pato			
Duración:	2 horas	Lugar	Dentro del aula
1. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conformar un nuevo equipo durante la aventura y delegar roles. ✓ Incentivar la reflexión del comportamiento del ser humano a través de las fábulas. ✓ Explorar sobre el valor adquisitivo del lenguaje, a partir de los conocimientos previos. 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género lírico		
Contenidos	Fábula escrita en verso, la noticia, juego de roles, creación literaria		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora antes de iniciar la actividad pegará manzanas rojas en el tablero donde ellas en la parte de atrás, llevará dos versos que rimen y debajo un número del 1 al 3. Después que hayan participado todos los niños, se acomodarán por grupos, donde nombrarán al capitán de la gran aventura y él se encargará de delegar funciones.</p> <p>Seguidamente, la profesora contará el Renacuajo paseador y lo representará, fábula de la literatura oral- popular.</p> <p>Momento 2: terminada la actividad anterior, la profesora entregará la misión a realizar.</p> <p>“se le debe informar al mundo que le aconteció al Renacuajo paseador, para ello se debe” ...</p> <p>Reto 1: Cada niño dentro del equipo deberá escoger un personaje de la noticia: camarógrafo, periodista, entrevistado (en este caso mamá Ranita) y presentador. Tienen un tiempo estimado de 1 hora, para preparar la actividad y realizarla. Misión de recompensa. Terminada deberán actuar la noticia.</p> <p>Momento 3: Para finalizar, la profesora entregará una hoja donde se encuentra una imagen del Renacuajo paseador para colorear y debajo unas líneas, donde el estudiante va a inventar una palabra que rime con los personajes de la historia, por ejemplo: renacuajo - majo</p>		
Recursos	Trajes, la fábula, papel, colores, lápiz, caja de cartón (cámara), micrófono		

Fuente: elaboración propia

Actividad 2. Una boda enredada

La canción es un texto lírico de la literatura popular oral, cantado, que expresa belleza, emociones y sentimientos de manera artística.

Por tal razón, para esta actividad se ha escogido la canción “La Pulga y el Piojo” del autor Felipe Gil conocido como “el Charro”, cantante y compositor mexicano. Cabe resaltar, que es una canción que, con el paso del tiempo se ha ido modificando de acuerdo a las necesidades y al lugar de representación.

La profesora, lleva los niños a la cancha de la escuela, donde en el lugar habrá instrumentos musicales elaborados en cartón, puestos en el suelo y en la mitad de la cancha el cofre de la aventura y la canción de fondo.

Tabla 7. Planeador de la actividad “Una boda enredada”

Una boda enredada			
Duración:	2 horas	Lugar	Cancha de la sede
6. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconocer el lenguaje lírico en los textos. ✓ Identificar los elementos de los textos líricos. ✓ Cumplir el rol asignado para lograr los objetivos comunes 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género lírico		
Contenidos	Canción la pulga y el piojo, elementos del género lírico, ritmo y musicalidad.		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora lleva los niños a la cancha de la sede y allí acomoda a sus estudiantes en círculo, sentados en el suelo. Después realiza una dinámica donde se debe coordinar el ritmo y el movimiento con la canción cantada, el que se equivoque va saliendo del juego.</p> <p>Esta actividad consta que todos los participantes tienen en la mano un vaso plástico y al ritmo de la canción, el vaso avanza o se devuelve por el suelo, y así sucesivamente hasta que vuelva y se repita la canción.</p> <p>“AL pin, al pon, al hijo del conde Simón, a la lata, al latero, al hijo del chocolatero” bis.</p> <p>Seguidamente, la profesora explica que hay texto que tienen musicalidad y ritmo, donde la coordinación es importante para seguir con la entonación y que nos parezca divertido. Luego, los niños se acercan al cofre, sacan el mapa y las instrucciones de la aventura, asimismo, pone la canción “La Pulga y el Piojo”.</p> <p>Los niños deben escucharla con mucha atención, porque a partir de ella se iniciará con la misión.</p> <p>Momento 2: la profesora pregunta ¿de qué trataba?, ¿cómo le pareció? Y luego, los niños sacan la cartilla del cofre, donde se encuentra la canción.</p> <p>Reto2: esta actividad consiste, que el grupo va a escoger a un compañero, para que lea la canción usando buena entonación, ritmo y musicalidad.</p>		

	<p>Después, entre todos contestarán las preguntas. (Dentro del cofre hay una hoja con las preguntas).</p> <p>¿A qué género pertenece el texto?, ¿Cómo está escrito el texto?, ¿cuántas estrofas y versos tiene? ¿Cuántos animales menciona el texto?, ¿se alcanza a casar la Pulga y el Piojo?, ¿Qué animal pone el sal, cebolla, manteca y carne?, ¿quién es el padrino y la madrina?, ¿quién se come al padrino?, entre otras. Actividad puntuable</p> <p>Terminada la actividad los niños repasarán la hoja, que se necesitará las respuestas para el final.</p> <p>Momento 3: en este apartado, se acomodarán en el suelo por equipos y la profesora hará su intervención:</p> <p>Vamos a jugar ¡Quién sabe más! Será acreedor el equipo de un trofeo... listos... ¡vamos a jugar!</p> <p>Para esta actividad la profesora recogerá los avatares y en una bolsa los pondrá, después al azar sacará uno para que este sea el que represente al grupo, y así sucesivamente hasta que hayan pasado todos. El que no pueda con la pregunta, tendrá 3 ayudas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ayuda solo del grupo al que pertenece ✓ Gastar una vida ✓ Cambio de pregunta <p>Cabe resaltar, que este beneficio cuenta para el grupo, eso quiere decir, que, si un participante agota todas las ayudas, los otros miembros del grupo no tendrán la oportunidad de responder bien.</p>
Recursos	Papel, colores, lápiz, canción, dinámica, juego.

Fuente: elaboración propia

Actividad 3. Juego de palabras

Los juegos de palabras son textos líricos utilizados en la literatura infantil, como estrategia educativa para desarrollar la creatividad, las habilidades del lenguaje y la expresión oral. En los juegos de palabras se incluye las nanas, rondas, rimas, trabalenguas, retahílas, adivinanzas, pregones, coplas y refranes.

En esta ocasión, la profesora llevará a los niños al aula múltiple, donde allí los niños realizarán las actividades de este apartado. Ella estará disfrazada de maga y realizará una relajación para despertar los sentidos de los estudiantes, a través, de música de fondo. Esto con el propósito, de despertar la sensibilidad a partir de los sentidos, aumentar el desarrollo cognitivo, activar la actividad neuronal y estimular la creatividad.

Tabla 8. Planeador de la actividad “Juego de palabras”

Juego de palabras			
Duración:	2 horas	Lugar	Aula múltiple
6. Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear textos líricos, utilizando la rima ✓ Jugar a memorizar textos líricos. ✓ Disfrutar de ambientes de aprendizajes de manera ordenada y lúdica 			

Competencias	Literatura
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica
Tema	Género lírico
Contenidos	Retahílas, refranes y trabalenguas.
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora disfrazada de maga llevará los niños al aula múltiple, donde el escenario estará ambientado de muñecos, paletas, helados, dulces, juguetes, etc. Y en la mitad del lugar el cofre de la misión.</p> <p>Despierta los sentidos: la docente, acomodará a los estudiantes en círculo, sentados en el suelo y con los ojos vendados. Seguidamente, colocará la melodía, pedirá a sus estudiantes que respiren profundo, detengan el aire y luego, lo boten lentamente y empezará la narración: "vamos a imaginar un lugar mágico, donde todo es tranquilidad y paz, ustedes se encuentran solos, rodeados de naturaleza..." la profesora en la narración no va a mencionar varios objetos, porque quiere que ellos los adivinen. Por ejemplo: un peluche, piedras y hojas secas; para tocarlos y sentir su textura, unas frutas (limón y manzana); para sentir, la forma, olor y sabor, olores agradables como: (rosas, lavanda y loción). Por último, les pedirá que se quiten la venda y comenten, que había en el lugar mágico, que cosas imaginaron y como se sintieron.</p> <p>Momento 2: después la profesora, da instrucciones de abrir el cofre y empezar con el reto</p> <p>Reto 3: escoger del libro "Leer es mi cuento" una retahíla, un refrán o trabajos y me lo aprendo. Tienen 30 minutos para aprendérselo y después decirlo delante de los otros compañeros de la sede. Actividad puntuable individual.</p> <p>Momento 3: terminada la actividad anterior, la profesora tendrá dos bolsas negras, una contiene sustantivos y La otra bolsa adjetivos, deberán sacar 4 palabras y con ellas en grupo deben armar una copla. Tienen 15 minutos, para esta actividad. Gana el equipo que entone con buena energía la copla. Cabe resaltar, que, en actividades culturales y tradicionales del Huila, las coplas son fundamentales en las aulas. "Sampedrito institucional".</p>
Recursos	Papel, libro, objetos de relajación, música.

Fuente: elaboración propia

Actividad 4. Los piratas lectores

Los poemas son textos líricos donde el autor busca expresar emociones, sentimientos e imaginación a sus lectores. En ellos es común, el uso de la rima, su musicalidad, el verso y las figuras literarias como lenguaje para adornar, enriquecer y embellecer la obra literaria.

Por tal razón, se ha tomado en cuenta el poema "Pirata con gato" de la escritora Argentina Alicia Esain. En ella, al Pirata le gusta leer libros y se puede pasar muchas horas haciéndolo, sin sentirse aburrido. Es excelente herramienta para motivar a los niños a la magia que puede provocar los libros.

La actividad a continuación esta, diseñada en que los niños aprendan a comprender los poemas y a leerlos de manera entonada, para eso la profesora dentro del aula tendrá una música de fondo relajante, para incentivar la lectura.

Tabla 9. Planeador de la actividad “Los piratas lectores”

Los piratas lectores					
Duración:	2 horas	Lugar	Dentro del aula		
6. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprender y entona de manera ideal el género lírico ✓ Reconocer dentro del texto lírico las rimas y la musicalidad ✓ Adquirir habilidades lingüísticas y comunicativas que posibiliten el desarrollo de la lectura literaria. 				
Competencias	Literatura				
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica				
Tema	Género lírico				
Contenidos	Poema, creación literaria, ritmo y música.				
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora tendrá el salón adornado de versos que riman, y figuras de las emociones. Ella sentará los niños en semicírculo y seguidamente, pondrá música de fondo suave, e iniciará con la lectura del poema.</p> <p>Después hará que cada niño lea una estrofa del poema con buena entonación y musicalidad. Puntuación individual.</p> <p>Momento 2: terminada la actividad iniciará con el reto, que consta de ir al cofre sacar el mapa y dirigirse al lugar que indique, después leer las instrucciones de la misión.</p> <p>Reto 4: del poema anterior los niños en grupo deberán responder: ¿Cómo se llama el Pirata?, ¿Qué paso anoche?, ¿qué dijo el gato?, ¿cuál era el plan del gato?, ¿cómo terminó el asunto? Para la realización de la actividad tienen 30 minutos.</p> <p>Momento 3: para finalizar, los niños deberán recitar la versión original de la ronda Arroz con leche, y después en grupo deberán inventar una nueva sin</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Original: Arroz con leche, Me quiero casar Con una señorita De este lugar; Que sepa coser, Que sepa bordar, Que sepa abrir la puerta Para ir a jugar. Canción popular (España)</td><td style="padding: 5px;">Nueva: Arroz con leche, Me quiero casar Con algún pececito Que viva en el mar. Que sepa correr, Que sepa nadar Y saltar en las olas De espuma y de sal Cinetto,L. 2008 P. 116</td></tr> </table> <p>cambiar la musicalidad del texto. Actividad sorpresa. Por ejemplo:</p>			Original: Arroz con leche, Me quiero casar Con una señorita De este lugar; Que sepa coser, Que sepa bordar, Que sepa abrir la puerta Para ir a jugar. Canción popular (España)	Nueva: Arroz con leche, Me quiero casar Con algún pececito Que viva en el mar. Que sepa correr, Que sepa nadar Y saltar en las olas De espuma y de sal Cinetto,L. 2008 P. 116
Original: Arroz con leche, Me quiero casar Con una señorita De este lugar; Que sepa coser, Que sepa bordar, Que sepa abrir la puerta Para ir a jugar. Canción popular (España)	Nueva: Arroz con leche, Me quiero casar Con algún pececito Que viva en el mar. Que sepa correr, Que sepa nadar Y saltar en las olas De espuma y de sal Cinetto,L. 2008 P. 116				
Recursos	Música, poema, papel, lápiz.				

Fuente: elaboración propia

Actividad 5. Juega con la literatura

La siguiente actividad está llena de alegría y diversión, para ello, los niños deberán poder leer el poema “Ayer por la tarde” de Jairo Aníbal Niño, escritor colombiano., que está escrito al revés. Donde la profesora tendrá espejos para los grupos, y ellos deberán leerlo, pero también, deben usar muy bien los signos de puntuación para poderlo entender. La ambientación del salón es igual a la actividad pasada.

Tabla 10. Planeador de la actividad “Juega con la literatura”

Juega con la literatura			
Duración:	2 horas	Lugar	Dentro del aula
7. Objetivos	<ul style="list-style-type: none">✓ Jugar de manera acertada con los textos literarios✓ Dar buen uso de los signos de puntuación y el diccionario✓ Utilizar los juegos de desafíos como estrategia didáctica		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género lírico		
Contenidos	Poema, signo de puntuación, uso del diccionario,		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora acomodará a los niños en semicírculo en el suelo, ellos sacarán las instrucciones de esta misión, donde tendrán que leer un poema que está escrito al revés. Deben intentarlo en grupo, hasta que encuentren una solución. La profesora pregunta: ¿Cómo lo van a hacer?, ¿de qué manera lo puedo leer?, ¿poner el texto al revés?, ¿a quién se le ocurre una idea?, etc. “se les acaba el tiempo” ... ¿Qué sienten, impotencia? Si no pueden encontrar la solución, la profesora le facilitará un espejo al equipo.</p> <p>Momento 2: terminada la actividad de lectura, cada grupo va primero, buscar en el diccionario las palabras desconocidas: ausencia, taponazo, disparó, aviador, etc. Escribir las definiciones en el cuaderno.</p> <p>Segundo, deben realizar un conversatorio sobre ¿por qué está triste el niño? y ¿quién es el personaje que hace falta?</p> <p>Continuando con la actividad deben exponer su punto de vista, delante de los compañeros.</p> <p>Momento 3: la profesora dará la salida para el reto.</p> <p>Reto 5. La profesora pasa al grupo la comprensión lectora del poema.</p> <p>¿qué sentimientos enmarcan el poema? diga 3</p> <p>¿Quién metió el primer gol y en qué tiempo?</p> <p>¿Quién metió el primer y segundo gol del equipo contrario?</p> <p>¿Cuánto quedó el marcador?</p> <p>¿Qué quiere decir la frase; me derrotaron los goles que me hizo tu ausencia?</p> <p>Para el reto tienen un tiempo de 30 minutos. Puntuación</p> <p>Aquí ya se ha terminado la unidad de género lírico, quiero que me cuenten con sus palabras que has aprendido.</p>		
Recursos	Papel, colores, lápiz, diccionario, espejo.		

Fuente: elaboración propia

Mapa 3. “El mundo fantástico”

En este mapa se encuentran las actividades con el género dramático, textos escritos en guion, listas para ser representadas.

Narrativa: “Nos sumergimos al mundo de la fantasía, donde hay máscaras, disfraces, sombreros, música y aplausos... ¿te atreves a ser parte de la aventura?... ¡adelante!” Mirar el anexo C. (figura 3).

Actividad 1. Las aventuras de Quijote

Entramos al género dramático, donde nos divertiremos actuando y creando personajes maravillosos. La novela pertenece a los textos narrativos, pero cuando se cambia la prosa por diálogos en guiones teatrales, pasamos inmediatamente a leer textos para ser representados ante un público.

El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, es una novela española escrita por Miguel de Cervantes Saavedra. Se ha creado adaptaciones de los capítulos, para darlos a conocer en la literatura infantil. En este caso, se va a abordar una historieta, donde se contará algunos capítulos representativos del libro. Teniendo en cuenta, que los comics, son llamativos por su expresión artística, por sus imágenes y poco texto, que leídos representan una secuencia ordenada donde nos cuenta una historia.

La actividad inicia con la profesora, donde de nuevo se va volver a escoger los equipos, ya que en la educación infantil es importante el cambio de compañeros y de roles dentro de los planes de trabajo.

Tabla 11. Planeador de la actividad “Las aventuras del Quijote”

Las aventuras de Quijote			
Duración:	2 horas	Lugar	Dentro del aula
1. Objetivos	<ul style="list-style-type: none">✓ Crear ambientes de aprendizaje acordes a la edad de los niños✓ Conformar el equipo durante la aventura y delegar roles.✓ Generar el hábito lector por los buenos textos		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género dramático		
Contenidos	Comic, comprensión literaria		
	Momento 1: La profesora inicia mostrando el libro del Quijote y pide a los estudiantes que observen la parte externa del libro y la describan. Posterior a ello, realiza preguntas, cómo: ¿Cuál fue la impresión, que le dejó? ¿qué sabe acerca de		

Descripción de la actividad	<p>este libro? ¿dónde ocurre la historia? ¿qué pasa con don Quijote? ¿qué es un caballero andante? entre otras. Después, de conocer el punto de vista de los niños, e indagar por sus conocimientos previos. La profesora realiza un bosquejo a manera general, para introducir a los niños en la fantástica y divertida aventura. A la vez, la maestra dice, que van a trabajar un cómic, donde se relata, una parte del Quijote y sus hazañas, para que lo conozcan.</p> <p>Momento 2: en este apartado la profesora, pedirá a los estudiantes que, con información del texto, completen los siguientes enunciados: título, autor, personajes; principales y secundarios, lugar, tiempo, qué clase de narrador es, tema principal, qué enfermedad tenía el Quijote, a qué clase de texto y género literario pertenece. Luego, en base a la actividad anterior, van a realizar una comparación sobre los personajes u objetos reales, con los imaginados por el Quijote. Y escribir debajo de cada uno un adjetivo que lo describa.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">REAL</th><th style="padding: 5px;">IMAGINARIO</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Aldonza Lorenzo Adjetivo: gorda, fea</td><td style="padding: 5px;">Dulcinea del Toboso Adjetivo: hermosa, guapa</td></tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Don Alonso Quijano Adjetivo: flaco, alto, viejo...</td><td style="padding: 5px;">Don Quijote de la Mancha Adjetivo: justo, noble...</td></tr> <tr> <td style="padding: 5px; height: 20px;">...</td><td style="padding: 5px; height: 20px;">...</td></tr> </tbody> </table> <p>Momento 3. responda las siguientes preguntas en base a lo leído: Imagina que has perdido la memoria... ¿Qué harías? ¿Cómo te sentirías? ¿Cree qué hoy en día hay gente justa, y bondadosa como Quijote y leales hasta el final como Sancho? Si tuvieras la manera de enviar una carta al Quijote. ¿Qué escribirías? Recuerda que es un caballero andante y Colombia necesita personas como él. ¡Manos a la obra! Si tú fueras, el Don Quijote del siglo XXI... ¿cómo imaginas tu armadura? Dibújala.</p>	REAL	IMAGINARIO	Aldonza Lorenzo Adjetivo: gorda, fea	Dulcinea del Toboso Adjetivo: hermosa, guapa	Don Alonso Quijano Adjetivo: flaco, alto, viejo...	Don Quijote de la Mancha Adjetivo: justo, noble...
REAL	IMAGINARIO								
Aldonza Lorenzo Adjetivo: gorda, fea	Dulcinea del Toboso Adjetivo: hermosa, guapa								
Don Alonso Quijano Adjetivo: flaco, alto, viejo...	Don Quijote de la Mancha Adjetivo: justo, noble...								
...	...								
Recursos	Comic, papel, comprensión lectora, libro real de Quijote.								

Fuente: elaboración propia

Actividad 2. Atrápame si puedes

Las obras de teatro pertenecen género dramático donde el texto está escrito en diálogos entre actores y con orden secuencial, para ser representada ante un público. Entre actos se puede combinar mucho lenguaje corporal, música, coreografías y otras formas artísticas.

Para esta actividad se ha escogido el primer acto de la obra de teatro “El juicio de los tres cerditos” escrito por la editora y autora de libros escolares Nayibe Orjuela de Colombia. Es una obra que le da continuidad a la historia de Los tres cerditos, donde llega la loba a demandar a los Cerditos por acciones legales.

Partiendo de lo anterior, con esta obra solo se va a iniciar a los niños en el mundo de la lectura teatral, que conozcan su estructura, guiones, acotaciones y elementos de la obra. la profesora, les presenta la obra e inicia la narración.

Tabla 12. Planeador de la actividad “Atrapame si puedes”

Atrapame si puedes			
Duración:	2 horas	Lugar	Aula múltiple
8. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar habilidades personales y de memorización ✓ Estimular la creatividad para vencer la timidez ✓ Cumplir el rol asignado para lograr los objetivos comunes 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género dramático		
Contenidos	Obra de teatro. El juicio de los tres cerditos		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora acomodará los niños en semicírculo en el aula múltiple. Iniciará con dinámicas que tiene que ver con actividades del juego dramático. Vamos a cantar “Soy un robot”, después inflar un globo ficticio, hacer como un mono, viejito, ladrar, representar estados de ánimo (triste feliz, amargado, aburrido, enojado) etc.</p> <p>Para terminar, cada grupo buscará el cofre para iniciar con la misión.</p> <p>Momento 2: la profesora iniciará la lectura de la obra de teatro, y después los niños continuarán solos. Terminada comienzan a leer el reto.</p> <p>Reto 2: escriba el significado de las siguientes palabras, leyendo de nuevo el texto, en caso de que no puedas inferir, puedes utilizar el diccionario. Palabras como: mañosa, demandado, juzgado, embustera. Y después realizo una sopa de letras con las mismas palabras. Trabajen en equipo, actividad de recompensa</p> <p>Momento 3: Realizo una charla con el grupo sobre: ¿qué sugiere el título?, ¿por qué cree que la Loba demandó a los Cerditos?, ¿cuál es el escenario de la obra?, ¿para qué sirve las indicaciones entre paréntesis y letra inclinada?</p> <p>Después cada estudiante va a escoger un personaje y va a representarlo de acuerdo con lo que dice el texto. Puntuación</p>		
Recursos	Papel, diccionario, lápiz, dinámica		

Fuente: elaboración propia

Actividad 3. Juego de sombras

Las obras de teatro se pueden representar de varias maneras, por ejemplo, el teatro de sombras. Es aquella presentación donde se combina los sentidos, las imágenes, el juego de luces, el movimiento, la expresión corporal, la voz y la música.

Por tal razón, la siguiente actividad consta de realizar un juego de sombras, con la fábula el Ratón y el León del escritor Esopo y elaborar el escenario. Para esto los estudiantes van a darle secuencia a sus personajes.

Tabla 13. Planeador de la actividad “Juego de sombras”

Juego de sombras			
Duración:	2 horas	Lugar	Aula múltiple
8. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interpretar el lenguaje teatral. ✓ Identificar el dialogo, las acotaciones y elementos de los textos dramáticos. ✓ Adquirir habilidades lingüísticas y comunicativas para desarrollar la lectura literaria. 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género dramático		
Contenidos	Teatro de sombras.		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora inicia contándoles que se va a realizar un juego de sombras, pero antes de empezar se va a realizar dinámicas que vinculan el juego dramático.</p> <p>Van a realizar movimientos por todas direcciones de acuerdo a las indicaciones de la profesora (saltar, correr, caminar, estatuas, rodar, gritar, llorar, reír, cantar)</p> <p>Momento2: seguidamente, el estudiante en sus instrucciones tiene la fábula del Ratón y el León de Esopo.</p> <p>Reto3: ellos deberán leer la fábula y convertirla en guion posterior a ello deberán hacer los personajes (materiales: dibujo del león y el ratón, y un palo de paleta) y el escenario de sombras (materiales: con una caja de cartón, vinilos, linterna y papel blanco).</p> <p>Deberán leer las instrucciones de cómo realizarlas y luego repartir los personajes.</p> <p>Momento 3: después de estar listos para la función, nos preparamos para ver la obra de teatro del Ratón y el León. Actividad puntuable.</p>		
Recursos	Dibujo del león y el ratón, un palo de paleta, una caja de cartón, vinilos, linterna y papel blanco.		

Actividad 4. Títeres en acción

Las obras de títeres, marionetas o muñecos son muy importantes para la educación infantil porque permite al estudiante expresarse mejor, perder la timidez, enriquecer su léxico, aprender a escuchar a los demás y adquirir habilidades comunicativas.

Partiendo de lo anterior, para esta actividad se ha escogido una obra de títeres “Romeo y Julieta – Historia de amor junto a una maceta. Para ello, los niños deberán elaborar los títeres y practicar la obra.

Tabla 14. Planeador de la actividad “Títeres en acción”

Títeres en acción			
Duración:	2 horas	Lugar	Aula múltiple
8. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Representar textos teatrales ✓ Realizar trabajo en equipo, para repartir funciones. ✓ Disfruta de ambientes de aprendizaje de manera ordenada y lúdica. 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Género dramático		
Contenidos	Obra de títeres. Romeo y Julieta		
Descripción de la actividad	<p>Momento 1: la profesora iniciará con una dinámica, que trata de que por parejas imitan a animales de acuerdo con las instrucciones de la profesora. Por ejemplo, deberán comportarse como perro peleando por un hueso (ladrar fuerte, manotear, estar en cuatro apoyos, etc.) dos gallinas peleando por una lombriz, el gato que quiere jugar con la lana.</p> <p>Momento 2: continuando con la actividad, los niños sacan del cofre el reto.</p> <p>Reto 4: consiste en realizar la obra de teatro “Romeo y Julieta” y elaborar con calcetines los títeres (personajes). Tendrán una hora para presentar la actividad realizada. Recompensa.</p> <p>Momento 3: la profe con anterioridad a acomodado el teatrín de la escuela y empieza la narración</p> <p>“Señores, niños, profesores... el día de hoy tenemos una maravillosa obra de teatro, ofrecida por los estudiantes del grado tercero de primaria. Ustedes serán el jurado calificador y decidirán cual fue la mejor representación” ... adelante niños.</p>		
Recursos	Calcetines, ojos plásticos, lana o pelo de muñeca, teatrín,		

Fuente: elaboración propia

Actividad 5. La huella del saber

En este juego se unirán todos los géneros literarios para saber si las actividades realizadas dejaron huella en los estudiantes. Por lo tanto, se ha elaborado un tablero donde hay preguntas que los niños deben de contestar de acuerdo con lo estudiado.

El juego consiste con un dado grande el grupo lo tira, y dependiendo del número que salga así mismo correrá casillas el jugador. Jugarán por turnos, si acierta gana un punto, si pierde tiene la oportunidad de pedir ayuda, si los compañeros contestan bien, te devuelves una casilla, si contestan mal, vuelves a iniciar. Y así sucesivamente, hasta que todos hayan pasado.

Tabla 15. Planeador de la actividad “La huella del saber”

La huella del saber			
Duración:	2 horas	Lugar	La cancha de la sede
9. Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valorar las actividades realizadas en la propuesta didáctica. ✓ Contribuir a la formación y trabajo en equipo ✓ Reconocer la importancia de los géneros literarios. 		
Competencias	Literatura		
Estándar	Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica		
Tema	Géneros literarios		
Contenidos	Juegos		
Descripción de la actividad	<p>La profesora inicia con una dinámica “El espejo” que consta en hacer espejo con el compañero, lo que mi amigo haga todo lo va a hacer el otro. La maestra dará la orden “caminar como Chaplin, maullar como el gato, rascarse la cabeza, silbar, bailar, bañarse, etc.</p> <p>Seguidamente, explicará las reglas del juego “Las huellas del saber” y el tablero. El tablero en el piso solo tendrá el número (1 al 50), y las preguntas estarán en una bolsa de tal manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿En qué consiste la rima? Menciona tres textos narrativos ¿Cuáles son los tres momentos del texto narrativo? Diga un trabalenguas ¿Qué son las acotaciones? Género que expresa sentimientos y belleza... Y, por último, empezarán a jugar y gana el grupo que llegue primero a la meta. 		
Recursos	Tablero, dado, preguntas, dinámicas.		

Fuente: elaboración propia

3.5. Evaluación

Durante la aplicación de la propuesta de innovación se hace necesario establecer criterios de evaluación para conocer y medir los avances de los estudiantes, definir si la propuesta fue la acertada y si la metodología fue la indicada para lograr los objetivos. Para ello, se hace necesario tomar el concepto de evaluación que da Rosales (2014), “como una actividad mediante la cual, en función de determinados criterios, se obtienen informaciones pertinentes acerca de una situación” (p. 3). Además, de obtener información también es “la encargada de estimular y medir el alcance de los objetivos a través de un grupo de criterios. Donde ellos se relacionan con el cumplimiento del propósito o la meta para lo cual fueron trazados” (Pérez et al., 2017). Es decir, la evaluación es la herramienta por medio del cual se ejerce control, inspección y vigilancia, de manera individual o grupal se puede conocer los resultados del proceso enseñanza – aprendizaje tanto de los estudiantes como de los docentes y comunidad en general.

Partiendo de lo anterior, esta propuesta se hará medible mediante la evaluación formativa, evaluación sumativa y cumpliendo los reglamentos del Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE). Para tal propósito, la evaluación formativa es aquella que se fundamenta en una cadena secuencial de evidencias recogidas por el docente, para mejorar el proceso formativo y conocimiento de los educandos (Talanquer, 2015). Con el objetivo de cumplir las propuestas, trazar nuevas metas, mejorarlas o transformarlas de acuerdo con las necesidades del entorno.

En cambio, la evaluación sumativa como dice Rosales (2014), es la encargada de “establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 4). En otras palabras, es la calificación final, verificar si los resultados fueron los acertados en el progreso del estudiante, es la suma de la evaluación formativa o continua, para llegar al objetivo propuesto. Para resumir lo dicho Casanova (1998), afirma que: “la evaluación sumativa debe asegurar que el producto evaluado responde a las características del sistema, y la evaluación formativa debe garantizar que los medios de ese sistema son adecuados a las características de los implicados en el proceso evaluado” (p.77).

Tomando en cuenta lo dicho, el Ministerio de Educación Nacional, con el decreto 1290/2009 establece el Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE), donde se encuentra consignado la metodología; que es evaluación formativa y sumativa, las características; que son sistemáticas, continua, flexible, integral, formativa, etc, las herramientas, recursos, criterios de evaluación y promoción de los estudiantes. Donde cada niño es evaluado por desempeños, contando con una escala valorativa, para el final adquirir una nota en el boletín de calificaciones.

Por tal razón, en esta propuesta se tendrá en cuenta instrumentos como la observación individual y grupal, el diario de campo del profesor y los diálogos como método de evaluación formativa oral en cada uno de los escenarios, para medir el interés y la disposición con que realizan las actividades, la actitud de cada estudiante, la capacidad de escuchar, hablar, escribir, leer e interpretar su contexto, la fluidez y su forma de expresión, entre otros criterios.

Para finalizar, se ha elaborado tres tablas de evaluación formativa escrita, que son de las evidencias de las actividades realizadas y corregidas, y la autoevaluación tanto de estudiantes, docentes y de la propuesta, donde se incluye actividades formales y planeadas con preguntas elaboradas por el docente para medir el aprendizaje y otras informales donde el docente

vincula al estudiante en el proceso, le da el lugar de manera activa, motivándolo y realizando conversatorios de la estrategia de enseñanza del docente.

Tabla 16. Evaluacion formativa “Autoevaluacion para estudiantes”

Nota: se le entregará un formato a cada estudiante después de terminada la actividad y ellos realizarán el proceso de autoevaluación desde su propio criterio. Leerán y encima del cuadro colocarán una (X)

Rúbrica de Autoevaluación de estudiantes				
Criterios de evaluación	Excelente	Bien	Regular	Deficiente
Seguimiento de instrucciones	Sigo completamente las instrucciones del docente en las actividades.	Acepto las indicaciones dadas por la docente	Admito algunas instrucciones de la docente en algunas actividades.	No acato sugerencias, ni reglas en la realización de las actividades.
Compromiso y comunicación	Mantengo muy buena relación con mis compañeros y docente.	Mantengo constante comunicación con el docente y compañeros dentro de las actividades.	En algunas ocasiones trabajo en equipo y escucho opiniones de las demás personas.	Mi relación con lo demás no es asertiva, para alcanzar los logros del juego.
Comprendo e interpreto	Es excelente interpretando las lecturas y desarrollando actividades didácticas.	Reconoce e identifica el contenido del texto, mediante la lectura literaria.	Interpreta las lecturas, aunque le falte seguridad y dominio en el manejo de contenidos.	No interpreta las lecturas, por lo tanto, le es difícil contestar preguntas.
Gusto por la lectura	Se destaca por su gusto por la lectura literaria.	Muestra interés por las lecturas literarias propuestas por la docente.	Expresa poco interés por la lectura de textos literarios.	Su proceso lectoescritor es bajo, no son de su agrado.
Compromiso de lectura	4 libros o textos	3 libros o textos	2 libros o textos	1 libro o texto

Fuente: elaboración propia

Tabla 17. Evaluacion sumativa o final “Evaluacion de desempeños para estudiantes”

Nota: la evaluación final la realizará el docente después de terminación de cada periodo académico, donde se da una valoración numérica a los estudiantes de su proceso formativo, para la entrega de boletines. Según el Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE).

Evaluación de desempeños					
Competencias	Desempeños	Escala valorativa			
		1.0 a 2.9 Bajo	3.0 a 3.5 Básico	3.6 a 4.2 Alto	4.3 a 5.0 Superior
Expresión literaria	Desarrolla habilidades y destrezas para mejorar la expresión oral y escrita.				
	Lee en voz alta con buena entonación y pronunciación.				
Comprendión literaria	Identifica los géneros narrativos, líricos y dramáticos, con su estructura, elementos y características.				
	Comprende textos literarios y los relaciona con su entorno.				
Producción literaria	Muestra creatividad a la hora de elaborar un escrito a través de sus experiencias.				
Lectura literaria	Disfruta de la lectura de textos literarios y reconoce la función de estos.				
Comunicativa	Realiza actividades entre pares de manera asertiva y escucha con atención los otros miembros del grupo.				
	Expone con fluidez y claridad su punto de vista frente a sus compañeros.				
Juegos literarios	Acepta participar con agrado en cada una de las actividades sugeridas por la docente en el aula.				

Fuente: elaboración propia

Tabla 18. Evaluacion formativa “Evaluacion para docente y la propuesta”

Nota: se le entregará un formato a cada estudiante después de terminada cada una de las misiones y ellos realizarán el proceso de autoevaluación desde su propio criterio. Leerán y encima del cuadro colocarán una (X)

Evaluación de docente y propuesta				
Criterios de evaluación	Seguimiento de instrucciones	Compromiso y comunicación	Actividades sugeridas	Lecturas escogidas
Antes de la lectura	Las instrucciones fueron claras a la hora de iniciar con el juego.	La profesora estuvo atenta a la hora de realizar la propuesta de innovación.	Las actividades fueron claras a la hora de desarrollarlas.	Hubo expectativa sobre la lectura.
Durante la lectura	Hubo acompañamiento por la docente durante la actividad.	La animación por parte de la docente fue la adecuada.	Las actividades sugeridas fueron de su agrado.	La lectura fue de su gusto.
Después de la lectura	Se cumplieron todas las instrucciones del juego.	La comunicación fue assertiva a la hora de mostrar inconformidades.	Las puntuaciones, recompensas y logros fueron adecuados en cada actividad.	Aprendí mucho de la lectura de textos literarios.

Fuente: elaboración propia

3.6. Cronograma

En este apartado se explica el cronograma que a continuación se evidencia, son quince actividades por desarrollar de la propuesta de innovación planteada en este TFM, cada una de ellas, se desarrolla una vez por semana en dos horas programadas según el plan de estudio del área de lengua castellana (intensidad horaria) en el grado de tercero de primaria, para fomentar el gusto por la lectura literaria a través de los juegos de desafíos.

Las actividades están diseñadas por tres mapas, que representan los géneros literarios (narrativo, lírico y dramático) cada uno de ellos, con cinco actividades, que están programadas para que se realicen los miércoles en el mes de abril, agosto y octubre. Cabe resaltar, que se escogieron estos, meses porque en la programación académica al inicio de cada periodo se aborda la temática de cada género, por ejemplo; al iniciar el año escolar en el área de lengua castellana su contenido empieza con la narración, continuando con los elementos y características, descripción y dialogo de los personajes y siguiendo con textos narrativos. Por tal razón, estas actividades están proyectadas finalizando el periodo, primero para mejorar el gusto por la lectura literaria en los estudiantes y como segunda medida para profundizar los temas vistos durante la unidad temática.

Tabla 19. “Cronograma de actividades para la propuesta”

ACTIVIDADES		DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN														
		ABRIL				AGOSTO				OCTUBRE						
Mapas	Semanas (2 horas)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Mi mundo imaginario	Crea tu personaje	■														
	Mi amigo imaginario		■													
	¡Abracadabra!			■	■											
	Cuentan los abuelos				■											
	El regalo de los dioses					■										
Deja volar tus sueños	El festín del pato						■	■								
	Una boda enredada							■	■							
	Juego de palabras								■	■						
	Los piratas lectores									■						
	Juega con la literatura									■						
El mundo fantástico	Las aventuras de Quijote									■	■					
	Atrápame si puedes									■	■					
	Juego de sombras									■	■					
	Títeres en acción										■					
	La huella del saber											■				

Fuente: elaboración propia

4. Conclusiones

Leer y escribir son dos procesos complejos, necesarios y ligados entre sí; su enseñanza y aprendizaje son requeridos a la hora de iniciar la vida escolar, para lograr los conocimientos que se desean entorno a lo cultural del niño y, son decisivos para desenvolverse de manera armónica en la sociedad. De esta manera, la lectura y escritura no se pueden trabajar por separado, sino, abordar paralelamente, en el momento en que el menor trata de comprender y producir el lenguaje escrito.

Cabe resaltar, que la propuesta de innovación no ha sido llevada a la práctica, sin embargo, es un proyecto muy comprometedor para fomentar la lectura literaria a través de los juegos de desafíos en niños de 8 años. El objetivo general se llevó a cabo en su totalidad, porque las actividades están diseñadas para cumplir el propósito principal. Divididas en tres actividades macros, relacionadas con los géneros literarios, donde a través de un texto literario, ellos desarrollan varias actividades gamificadas, lo cual influye en el niño, a desarrollar la competencia literaria y adquirir habilidades lingüísticas y comunicativas, donde no solo aprende a leer para decodificar, sino, a comprender, interpretar y explorar de manera divertida su contexto.

Estas actividades son apropiadas para las edades de los estudiantes, planificadas con el método constructivista y basadas en aprendizajes significativos, el cual busca conectar el profesor con el estudiante, el juego como herramienta de enseñanza y vincular su entorno en el proceso interactivo y dinámico del mundo real, donde los niños adquieren gusto por la literatura, disfrutan de la estrategia y aprenden jugando.

En este orden de ideas, el objetivo específico sobre revisión bibliográfica se cumplió. En el marco teórico se encuentra los apartados que sustentan esta propuesta de innovación, apoyado por teorías y conceptos que hablaron sobre el tema. Donde inicia con la lectoescritura como pieza principal del proceso adquisitivo de la lectura, sus etapas, métodos y manifestaciones que apoyan el proceso lectorescrito. A su vez, se hace énfasis en la lectura literaria, el valor por lo estético, el placer por la literatura y el gusto por la misma. Y, por último, se hace hincapié en la didáctica del juego, con sus teorías y conceptos, donde se explica la importancia en la escuela, el aprendizaje basado en el juego, la gamificación en el aula y los juegos de desafíos.

Por otra parte, el objetivo específico sobre identificar la importancia de los juegos de desafíos como mecanismo para alcanzar el gusto por la lectura literaria se cumplió parcialmente, ya que se pudo observar teorías sobre el juego, los lecto juego propuestos por Sastrías (1992) y el concepto de Cornellá *et al* (2020), donde afirma que “Un juego seleccionado correctamente contribuye a que los alumnos mejoren su atención, memoricen, se esfuerzen y aprendan, características que tienden a atribuirse al “trabajo serio” y que, con el juego, se pueden desarrollar de forma placentera y gratificante” (p.7).

Dentro de este proceso, aunque no se llevó a la práctica la propuesta, se encontró algunas debilidades y a partir de ellas se puede concluir, que hay que abordar en el currículo la articulación de la literatura con los juegos como estrategias de enseñanza, ya que fortalecen el aprendizaje significativo del estudiante y le permite explorar de una forma latente su entorno.

De la misma manera, se debe mejorar la práctica pedagógica en el aula, donde los docentes se apropien de nuevas herramientas didácticas e innovadoras, para ser guías en la construcción de conocimiento, partiendo del descubrimiento, interacción y exploración de todo lo creado. Que conlleven a involucrar la literatura a través de experiencias significativas, que fomenten el goce por ella, utilizando el contexto de manera vivencial y pedagógica.

Se espera que cuando se realice esta propuesta se pueda demostrar que las actividades escogidas fueron las acertadas para fomentar la lectura literaria, usando los juegos de desafíos como estrategia innovadora en el aula.

5. Limitaciones y prospectiva

En este apartado se hablará de las limitaciones, que son esos pequeños obstáculos que no permiten la realización de la propuesta de innovación. Como primera medida tenemos la problemática de la emergencia sanitaria provocada por la Covid 19, que como medida de prevención se activó el protocolo de bioseguridad, que consistía en: aislamiento preventivo, nada de contacto físico entre docentes y estudiantes, y distanciamiento en el aula. Sin embargo, en este periodo se activó en la sede educativa el modelo alternancia. Es decir, los niños iban a clases de manera alterna (por días).

Como segunda limitación, el entorno familiar; el acompañamiento por parte de las familias es escasa debido a que la sede educativa queda en la zona rural y se puede encontrar con padres de familia que nunca han ido a la escuela (analfabetismo). Como también, las condiciones climáticas impiden el paso a la sede por las fuertes lluvias y el difícil acceso. Asimismo, en la temporada de cosecha (recolección de café) los niños no van a la escuela por motivos, que deben ayudar en casa. En el caso de las niñas ayudar hacer la comida para trabajadores, en el caso de los niños, ayudar en el campo como recoger, despulpar, lavar, secar y seleccionar el café. Y, por último, el cambio de domicilio por tiempo de cosecha.

Como tercera limitación la sede educativa es modelo multigrado (atención a estudiantes de preescolar a quinto) y podría dificultar las actividades debido a que el docente deberá poner trabajo extra a los otros grados, para poder observar a los niños que participan de la propuesta y, estar pendiente de todos los grupos que realicen las actividades diarias.

Finalmente, la falta textos literarios en la sede educativa, donde los niños puedan escoger las lecturas de su agrado y no aquella que el profesor le suministra desde su labor académica. Donde ellos, puedan explorar, interactuar y disfrutar de los buenos textos.

Ahora bien, entre las prospectivas de la propuesta de innovación se busca la implementación en toda I.E. como aporte significativo al proceso educativo del área de Lengua Castellana; con el ánimo de introducirla al plan lector y utilizarla como guía para la elaboración de otros proyectos que se deben definir en la institución educativa. Con el fin, de enriquecer la competencia lectora en todos los estudiantes de básica primaria.

Por otro lado, se espera que dicha propuesta pedagógica se introduzca en el quehacer pedagógico del docente, con el fin, que el estudiante se beneficie de su auto conocimiento y

Sandra Liliana Barrera Galindo

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de

8 años de edad.

de esta manera se adapte mejor a las exigencias del entorno. Del mismo modo, se pueda ampliar las habilidades, los conocimientos, la interpretación y comprensión textual del goce por la lectura literaria y los juegos de desafíos como herramienta didáctica en todas las asignaturas, al igual de cómo influyen en el aprendizaje y en la construcción de un nuevo sentido, despertando el amor, goce literario y la producción textual.

Dicha propuesta se podría replicar en otras instituciones de la zona con el propósito de realizar trabajo en equipo con el fin de explotar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y mejorar las pruebas internas y externas del municipio. En miras de mejorar la competencia literaria de los estudiantes y construir de la mano una Colombia culta y educada que es la que se anhela.

Referencias bibliográficas

- Alzate, T., Ramírez, Á., Piedrahita, C., & Astaíza, D. (2008). Huellas que marcan el gusto y el rechazo por la literatura. *Revista Iberoamericana en educación*, 1(47), 1-9.
- Ausubel, D. (2006). *Teoría del aprendizaje significativo*. Editorial Zamora.
- Beltrán P., A., & Reyes C., W. (2018). Desarrollo de habilidades de lecto-escritura desde una propuesta gamificada. En Á. Torres T, & L. Romero R, *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (págs. 259 - 276). Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Cárdenas, A. (2000). Elementos para una pedagogía de la literatura. *Revista Javeriana*, 6(11), 1-18.
- Casanova, M. (1998). *La evaluación educativa; escuela básica*. Muralla.
- Cerillo T, P. (2005). Lectura y sociedad del conocimiento. *Revista de Educación*(1), 53-61.
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en extremadura (Autodidacta)*(10), 19 - 37.
- Chavez Salas, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65.
- Colomer, T. (1991). De la enseñanza de la literatura a la educación literaria. *Comunicación, lenguaje y educación*(9), 21 - 31.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5 - 19.
- Cruz L, S., Fernández M, B., & Vaz de Carvalho, C. (2013). Enfoques Innovadores en Juegos Serios. *HAL*, 1(1), 21 - 24.
- Cuesta, C. (2006). Discutir sentidos, la lectura literaria en la escuela. En C. Cuesta , *La literatura y los lectores "en el medio" de la comprensión lectora y del placer de la lectura*. Zorzar.

Daviña, L. (1999). *Adquisición de la lectoescritura. Revisión crítica de métodos y teorías.*

HomoSapiens.

De Ulzurrun Pausas, A. (1-5 de Febrero de 2016). La lectura y la competencia lectora en el siglo XXI. (M. Selfa Sastre, Entrevistador)

Díaz B, F., & Hernández R, G. (2002). *Estrategia docente para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista.* McGraw Hill Interamericana.

Encinas, V. G. (2008). Juegos y actividades de reto y aventura en el contexto escolar. *Wanceulen E.F. Digital(4),* 1-12.

Escamilla, J., Fuerte, K., Venegas, E., Fernández, K., Elizondo, J., & Román, R. (2016). Gamificación; observatorio de innovación educativa. *Edutrends(1),* 1 - 36.

Fernández, E. F. (2011). Filosofía de la lectura: el proceso interpretativo en la lectura literaria. *Revista de filosofía, 2(2),* 1-6.

Ferreiro , E. (1991). Desarrollo de la alfabetización: psicogénesis. En Y. Goodman , *Los niños construyen su lectoescritura* (págs. 21 - 35). Aique .

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen, 1(1),* 1 - 8.

Gallardo L, J., & Gallardo V, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos(24),* 41-51.

García C, F., Cara M, J., Martínez S, J., & Cara M, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte, 2(1),* 43-52.

García, R., Bonilla, M., & Mantecón, J. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Á. Torres, & L. Romero, *Gamificación en Iberoamericana; Experiencias desde la comunicación y la educación* (págs. 72 - 95). Editorial Universitaria Abya-Yala.

Gaviria, J. A. (2017). Problemas y retos de la educación rural colombiana. *Conocimiento y políticas públicas educativas(33),* 53-62.

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de 8 años de edad.

Hernández , M., & Álvarez M, J. (2019). Aprendizaje de la lectoescritura desde el método cooperativo. *IV Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI*, 30 - 42.

Hilerio, D. F. (2016). Juego estrategias para la lectura literaria y el desarrollo de la competencia lecto - literaria. Para leerte mejor. *Revista de literatura infantil y juvenil contemporanea*(1), 92-103.

Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*. Wiley .

Lavado P, P., & Lacambra G, V. M. (2015). *IX Jornadas Nacionales de ludotecas, juegos y juguetes. ponencias y comunicaciones*. : Perruca, Industria Gráfica.

Linares , A. (2008). Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vygotsky. *Bienio*(1), 12 - 15.

Lorente, J. D. (2012). La educación literaria. Revisión teórica y perspectiva del futuro. *Didáctica, lengua y literatura*, 135-156.

Margallo, A. M. (2012). La educación literaria en los proyectos de trabajo. *Revista Iberoamericana de educación*, 59, 139-156.

Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*(27), 1- 4.

Martín H, L., & Pastor S, E. (2020). Juegos y gamificación para el desarrollo social y comunitario. *Prisma social*(30), 88 - 114.

MEN. (1998). *Estándares Básicos de competencias del lenguaje*. Bogotá: Nacional, Ministerio de Educacion.

Mendoza F, A. (2008). *La educación literaria : bases para la formación de la competencia lecto-literaria*. Alicante Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcf19d9>

Merino R, C. (2011). Lectura literaria en la escuela. *Horizontes educacionales*, 16(1), 49 - 61.

Miranda, A. J. (2017). Calidad de la educación primaria en Colombia: conceptualizaciones y tendencias. Escenarios. *Dialnet*, 15(2), 70-81.

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de 8 años de edad.

Monge Zamorano, M., Méndez Abad, M., Hernandez, M. J., Herrera, C. Q., & Presa de la Fuente, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 43(1), 31-35.

Morales Beltrán, O., & Urrego Martínez, Z. R. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17(20), 123- 136.

Naranjo R, G., & Gutierrez R, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología educativa*, 3(2), 39 - 44.

Nieto, M. (1990). El juego como recurso didáctico; una reflexión educativa. *Tabanque: Revista padagógica*(6), 113-122.

Núñez, M., & Santamaría S. , M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. *Lengua y habla*(18), 73-92.

OCDE. (2016). *La educación en Colombia*. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos.

Pérez , M., Enrique, J. O., Carbó, J. E., & González, M. (2017). La evaluación formativa en el proceso enseñanza aprendizaje. *Edumecentro*, 9(3), 263-283.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22 ed.). Madrid, España: Autor.

Rosales, M. M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y assesment su impacto en la educación actual. *Congreso Iberoamericano de ciencia, tecnología, innovación y educación*(1), 1 - 14.

Sastrías, M. (1992). *Como motivar a los niños a leer: Lecto - juegos y algo más* . Pax México .

Solé, I. (1998). 4. *La enseñanza de estrategia de comprensión lectora*. Graó.

Suárez, V. (2014). La lectura como experiencia estético-literaria. *Enunciación*, 19(2), 215 - 227.

Talanquer, V. (2015). La importancia de la evaluación formativa. *Educación Química*, 26(1), 177 - 179.

Torres T, Á., Ramírez M, M., & Romero R, L. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en juego. *EKS*, 19(4), 109-128.

Sandra Liliana Barrera Galindo

Juegos de desafíos; una propuesta de innovación para fomentar el gusto por la lectura literaria en estudiantes de
8 años de edad.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. :

Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura.

Anexo A. Mapa del género narrativo

Figura 1. Mapa del género narrativo.



Fuente: elaboración propia

Anexo B. Mapa del género lírico

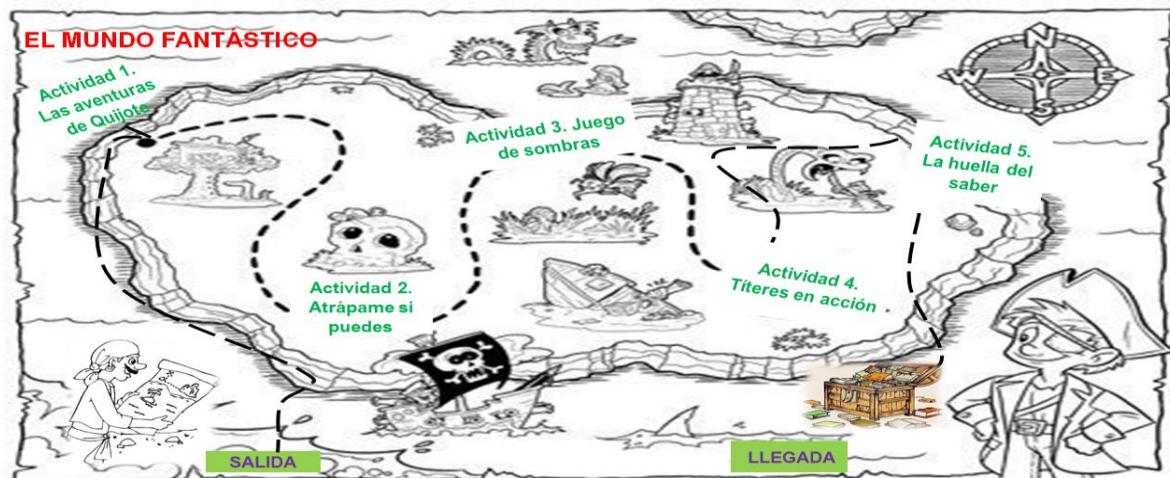
Figura 2. Mapa del género lírico.



Fuente: elaboración propia

Anexo C. Mapa del género dramático

Figura 3. Mapa del género dramático



Fuente: elaboración propia