



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MOTIVACIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS
DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Trabajo de titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Educación
General Básica.

Autora:

Rosa Cristina Morocho Castro

Director:

Mst. Juan Napoleón Rodríguez Peralta.

Cuenca – Ecuador

2017



RESUMEN

La siguiente propuesta de innovación está dirigida a niños del cuarto año de educación general básica y pretende mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje en actividades relacionadas a la lectura a través del planteamiento de diversas actividades lúdicas.

Para la elaboración de la propuesta se partió de un diagnóstico, que se enfocó en identificar los factores que estén interrelacionados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se procedió al análisis bibliográfico de estrategias lúdicas, sus tipos y las consideraciones para niños de cuarto año de educación general básica; así como a la información de las temáticas: la motivación, mediación con el fin de sostener una propuesta que tome elementos relacionados a la lectura con los elementos observados.

Esto será reflejado en estrategias como: dramatización, juego, baile, teatro entre otras, como elementos que favorezcan la motivación a la lectura en los niños que se beneficien de esta propuesta.

Palabras clave: estrategias lúdicas, motivación a la lectura, niños de cuarto año de educación general básica.



ABSTRACT

The following innovation proposal is aimed to children in the fourth year of general basic education and pretends to improve teaching / learning processes in reading related activities through the design of various playful activities.

The elaboration of the proposal was based on a diagnosis, which focused on identifying the interrelated factors in the teaching-learning process.

The bibliographic analysis of playful strategies, its types and considerations for children in the fourth year of basic general education; as well as the information on the themes: motivation and mediation, in order to support a proposal that takes elements related to reading with the elements that were observed.

This will be reflected in strategies such as dramatization, play, dance, theater, among others, elements that encourage reading motivation in children who benefit from this proposal.

Key words: playful strategies, reading motivation, fourth year of general basic education.



ÍNDICE

PORTADA 1

CLAUSULA DERECHO DE AUTOR 2

CLAUSULA PROPIEDAD INTELECTUAL 3

AGRADECIMIENTO4

DEDICATORIA5

RESUMEN 6

ABSTRAC.....7

INDICE DE CONTENIDO 8

INTRODUCCÓN 10

Capítulo I12

1.1 Descripción de la situación..... 12

1.2 Fase Diagnóstica 13

1.3 Beneficiarios17

Capítulo II 18

2.1 Marco teórico18

2.2Antecedentes18

2.3 Fundamentación Teórica 19

2.3.1 Estrategias 19

2.3.1.1 Definición de Estrategias20

2.3.1.2 Estrategias de enseñanza.....20

2.3.1.3 Estrategias Lúdicas y sus Tipos 21

2.3.1.3.1 Las estrategias cognitivas 22

2.3.1.3.2 Estrategia de memorización23

2.3.1.3.3 Las estrategias sociales23

2.3.1.3.4 La estrategia de autoevaluación 23

2.3.1.3.5Las estrategias afectivas23

2.3.1.4 Estrategias de enseñanza.....24

2.3.1.5 Estrategias de aprendizaje y sus Tipos.....27

2.3.1.5.1 Estrategias Cognitivas..... 28

2.3.1.5.2 Estrategias de Motivación.....28

2.3.2 Motivación.....30



2.3.2.1 Motivación positiva.....	30
2.3.2.2 Motivación negativa.....	31
2.3.2.3 Motivación Intrínseca.....	31
2.3.2.4 Motivación Extrínseca.....	33
2.3.2.5 La Motivación Importancia, Pautas y evaluación en la Tarea Educativa.....	33
2.3.3 La desmotivación.....	36
2.3.4 La Mediación.....	37
2.3.5 Consideraciones para los niños de 4to año de Educación General Básica.....	38
2.3.5.1 La lectura.....	40
2.3.5.2 Pasos para la lectura.....	40
CAPITULO III.....	44
3.1 Propuesta de Innovación para motivar a niños de cuarto de educación general básica.....	44
3.2 Objetivo general.....	45
3.2.3 Cronograma.....	46
3.3 Desarrollo de la propuesta de innovación.....	47
3.3.1 Estrategias de innovación.....	47
3.3.1.1 Plan de clase 1.....	47
3.3.1.2 Plan de clase 2.....	51
3.3.1.3 Plan de clase 3.....	55
3.3.1.4 Plan de clase 4.....	59
3.3.1.5 Plan de clase 5.....	63
3.4 Informe de la socialización.....	68
ANEXOS.....	70
BIBLIOGRAFÍA.....	73



UNIVERSIDAD DE CUENCA
CAUSULA DE DERECHOS DE AUTOR

Yo Rosa Cristina Morocho Castro, autora del trabajo de titulación “Estrategias lúdicas para la motivación lectora en los niños de cuarto año de educación general básica” reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título en Licenciada en Educación General Básica. En uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicara afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, 16 de Enero de 2017



Rosa Cristina Morocho Castro.

C.I 0106594500



UNIVERSIDAD DE CUENCA
CAUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Yo, Rosa Cristina Morocho Castro, autora del Trabajo de titulación “Estrategias lúdicas para la motivación lectora en los niños de cuarto año de educación general básica” certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 16 de Enero de 2017

Rosa Cristina Morocho Castro

C.I: 0106594500



DEDICATORIA

Dedico este trabajo de graduación a dios y a mis padres.

A dios porque ha estado conmigo bendiciéndome y protegiéndome, abriendo caminos buenos y ayudándome en los malos, y gracias a él sigo y seguiré siempre adelante. A mis padres y hermanos quienes han sido los que me han ayudado moral y económicamente en mi vida escolar siendo mí apoyo y consuelo en los malos momentos. Poniendo en mí toda su confianza en cada reto de mi vida sin dudar ni un solo momento de mi capacidad. Es por ellos que soy lo que soy y lo que en un futuro lo seré.

Los amo con mi alma y estarán siempre en mi corazón.



AGRADECIMIENTO

**En primer lugar doy gracias a dios por haberme
ayudado a llegar a donde estoy en un camino
lleno de felicidad y unión familiar; en segundo
lugar quiero dar gracias a mi madre que fue la
que me ha apoyado en las buenas y en las malas,
mi padre que nos apoyó en lo que pudo.
Agradezco también a mis hermanos que siempre
estaban ahí cuando más los necesite, que
supieron apoyarme y ayudarme a tomar las
mejores decisiones.**



INTRODUCCIÓN

Las actividades relacionadas con la lectura permiten que los estudiantes se sientan motivados para desarrollar su hábito lector. Esto le permitirá desarrollar sus habilidades de comprensión a partir de estrategias lúdicas que le permitirán al estudiante sentirse estimulado para realizar las actividades asignadas.

Sin embargo, se ha observado que las estrategias que utiliza el docente son repetitivas, es decir, que las estrategias de lectura están basadas en una educación tradicionalista, ya que el uso de actividades como análisis, resumen y selección de personajes lamentablemente no estimulan al estudiante a interesarse y realizar las actividades relacionadas con el tema en estudio. Es por ello que surge la necesidad de elaborar una propuesta de innovación educativa donde se desarrollen estrategias lúdicas que permitan motivar a los estudiantes en el tema de la lectura.

La siguiente propuesta de innovación está basada en la búsqueda, revisión y selección de información relevante en cuanto al uso de estrategias lúdicas para la motivación de los estudiantes en su proceso de lectura.

Respondiendo a los objetivos específicos que se desarrollaran en tres capítulos que son:

1. Investigar qué tipo de estrategias utiliza el docente para realizar los procesos de lectura a los estudiantes de cuarto año de EGB. Para esto se aplicarán instrumentos como entrevistas y observaciones.
2. Fundamentar teóricamente cómo las actividades lúdicas promueven la lectura.
3. Realizar una guía para recopilar todas las estrategias lúdicas factibles que motiven la lectura, mediante dramatizaciones, presentación de juegos, y socializar las reglas que se aplican en cada una de ellas.



4. Compartir la propuesta de innovación educativa con los docentes y las autoridades de la institución con el fin de dar a conocer las estrategias lúdicas para motivar la lectura.

En el primer capítulo, se presenta el diagnóstico, en el cual se reflejan las necesidades y debilidades que presentan los docentes para en el uso de estrategias que motiven a los estudiantes realizar actividades relacionadas con la lectura.

En el segundo capítulo se presenta el marco teórico, en donde consta lo siguiente; conceptualización, motivación, estrategias lúdicas y consideraciones generales respecto a los niños de cuarto año de educación general básica respecto al desarrollo del tema.

En el tercer capítulo, se desarrolla la propuesta, donde se presentan cinco estrategias lúdicas basadas en elementos motivadores que permitirán estimular a los estudiantes durante el proceso de lectura, las que están dirigidas para el trabajo del bloque seis dentro del área de Lengua y Literatura y están basados en la Actualización y Fortalecimiento Curricular dirigidos a niños del cuarto año.



FASE DIAGNÓSTICA.

1.1 Descripción de la situación

La presente propuesta se origina a partir de las observaciones realizadas durante las prácticas pre-profesionales en una escuela fiscal ubicada en el sector urbano del cantón Cuenca. La observación se realizó en el cuarto año del nivel de educación general básica, la misma que estaba conformada por 35 estudiantes, de ellos 15 son mujeres. Los materiales que se disponen en el aula son; carteles que tratan temas de higiene personal y vocales, también cuenta con estantes pequeños en los que se colocan los diccionarios de los estudiantes.

Durante el proceso pedagógico se observó que los estudiantes frecuentemente se mostraban desmotivados por la lectura en las actividades de enseñanza que proponía el docente, las actividades de enseñanza básicamente estaban dirigidas al reconocimiento de los personajes del cuento y escenarios, así como también elaboración de resúmenes, y organizadores gráficos; la reacción de los niños ante las actividades planteadas por el docente fueron: hacer ruido, levantarse de los asientos y conversar entre compañeros. También habían comentarios que decían: *“estoy cansado, porque vengo de educación física”*, *“hagamos otra cosa, eso ya hicimos el otro día”*, *“no me gusta leer”*, *“nos duele la cabeza”*, *“hagamos otro día profe”* entre otros; a pesar de las reacciones del estudiantado se proseguía con las tareas dándoles un tiempo aproximado de diez minutos. Se pudo constatar que las actividades de aprendizaje se cumplían mediante copias entre compañeros y transcripciones textuales, y para el cierre del proceso se realizaban preguntas como: *¿Qué te pareció la lectura? ¿Cuál es el personaje principal de la lectura?* Ante las preguntas planteadas, los niños se quedaban callados y otros mencionaban que no han entendido la lectura porque las palabras que encontraron estaban muy complicadas y



algunas de ellas no están en el diccionario. Situaciones similares a las expuestas se presentaron en variadas ocasiones en las visitas al aula de clase.

Buscando comprender a qué se debe esta situación de desmotivación por las actividades de lectura, se presenta a continuación el diagnóstico de la problemática, a partir de las preguntas: ¿Qué piensan los niños de las actividades de lectura que se trabajan en clase? ¿El docente considera que los estudiantes están desmotivados por las actividades de lectura planteadas, y en caso que no a qué lo atribuye? Esto con la finalidad de elaborar una propuesta para que los estudiantes se motiven por las actividades de lectura.

1.2 Fase diagnóstica

Para responder a la interrogante a qué se debe la desmotivación por las actividades de lectura por parte del estudiantado, se procedió siguiendo un enfoque cualitativo acorde a los lineamientos propuestos por Fernández (2006):

- 1) La obtención de información
- 2) Transcripción y ordenamiento de la información.
- 3) Codificación la información, que es el proceso en el cual se agrupa la información para categorizarla.
- 4) Por último, se realizará la integración de la información, es decir, las categorías que se encontraron serán sustentadas en el marco teórico, pues son las más importantes para el investigador.



La observación se realizó en periodos de cinco horas clase, de estas, cuatro horas en la asignatura Lengua y Literatura y una hora en la asignatura Estudios Sociales. Las entrevistas fueron semi-estructuradas y se aplicó a seis estudiantes, “los respondientes contestan con sus propias palabras. Son útiles para investigaciones exploratorias” (Corral, 2010, pág. 157)

La observación tuvo como propósito analizar el proceso pedagógico centrándose en las actividades de enseñanza del docente y las actividades de aprendizaje del estudiantado. Como conclusiones se podría decir que el método pedagógico empleado estaría dentro de un método educativo tradicional que se centraron básicamente desde la propuesta del docente dirigiendo actividades a transcripciones literales de la lectura de los textos, elaboración de resúmenes, formulación de preguntas que buscan una respuesta literal del texto. Los niños responden manifestando no querer realizar las tareas encomendadas, textualmente dicen “profe mejor no hagamos eso ahorita” “ya vuelta a subrayar” y se limitan a copiar de algunos estudiantes, mientras otros estudiantes realizaban diferentes actividades como, jugar, levantarse de los puestos o conversar.

Con relación a la entrevista aplicada a los estudiantes, se pudo concretar que los docentes utilizan lecturas muy extensas, lo que ha ocasionado, que los estudiantes dediquen demasiado tiempo para analizar sus contenidos y en consecuencia pierdan el interés para realizar posteriormente las actividades relacionadas con la lectura. Ellos manifiestan “el docente nos dio una lectura para leer, y solo eran letras, como no tenía dibujos ni animaciones, nos parecía aburrida. Mejor quisiéramos que haya dibujitos para ver, entender y también palabras más sencillas, palabras que entendamos sin diccionario” otro niño “pide que hagamos resúmenes



cuadros o solo que subrayemos todas las personas que aparecen en el cuento ahora eso ¡facilísimo!” otro niño “si, o solo pide que pongamos los lugares del cuento, si es en el bosque, en la casa y esas cosas, pero más fácil es el resumen solo copiamos y ya”. De este modo se puede decir que los niños necesitan lecturas que estén a su nivel de comprensión, así como también la importancia de los gráficos en este tipo de lecturas.

Sin embargo, el docente comenta en la entrevista que los niños siempre demuestran su desmotivación, puesto que al dar las instrucciones para realizar la tarea, “*ellos piden no realizarlas, hablan, gritan se levantan de sus puestos o simplemente copian las tareas*”. En la entrevista el docente sostiene que es más fácil para el estudiante realizar siempre las mismas actividades al culminar una lectura, porque lo hacen constantemente y ya tienen práctica en ello. Con las respuestas del docente en cuanto a las actividades y a sus correcciones, estos están vinculados a la pedagogía tradicional, ya que los niños están mecanizados y guiados a realizar las mismas actividades.

A manera de conclusión, se puede manifestar que la desmotivación por las actividades de lectura estarían relacionadas a un planteamiento de tareas de enseñanza repetitiva que se limita a copias textuales y búsqueda de respuestas literales, dificultad por parte del estudiantado por comprender palabras, sentir poca motivación por las actividades mediadas por una actitud resistente, sumados a la actitud del docente que considera que los niños no disponen de actitudes proactivas para el trabajo en el aula de clase. Considerando lo que manifiestan los niños sobre la dificultad de la comprensión de las palabras esto estaría incidiendo también de manera negativa para el adecuado desarrollo del proceso pedagógico, en relación a esta última parte y tomando



como referencia los seis niveles de lectura propuestos el autor Zubiría (2010), el nivel de lectura de los niños en cuestión se ubica en el nivel 2:

La decodificación primaria permite la comprensión lectora al traducir, interpretar y convertir las palabras en conceptos. Para ello emplea herramientas como la recuperación léxica, la sinonimia, la antonimia y la radicación. Esta fase empieza con identificar el significado de las palabras para pasar a su uso adecuado en el léxico. Aquí empieza la comprensión lectora. (pág. 1).

Es decir, los niños deben comprender lecturas con estructuras textuales simples y con vocabulario que contenga palabras que estén dentro de su contexto o su diario vivir. En este proceso entran en juego una serie de elementos que son necesarios para la comprensión de los textos, como lo son: el léxico (referente a los conceptos del texto), la sinonimia (correspondencia entre términos desconocidos y términos análogos conocidos), la contextualización (la cual consiste en hallar el significado de palabras desconocidas mediante el contexto) y la radicación (descomposición de los elementos de las palabras antes o después de la lectura) (Zubiría, 2010).



1.3 Beneficiarios

La presente propuesta de innovación busca ofrecer alternativas a los docentes con la intención de mejorar sus estrategias de enseñanza.

En este sentido, los beneficiarios directos son los estudiantes de cuarto grado de educación básica, ya que de esta manera, los niños empezarán a interesarse en actividades relacionadas con la lectura y estarán motivados con la ayuda e implementación de estas estrategias lúdicas.

Por otro lado, los beneficiarios directos también serían los docentes, ya que tendrían a la mano un abanico de estrategias lúdicas que fácilmente pueden incluir en sus planificaciones y de esta manera observar los cambios en el desarrollo de sus actividades de su quehacer docente.

La institución educativa sería un beneficiario indirecto, debido a la implementación de estas estrategias en las planificaciones, donde no solo se busquen mejorar las habilidades lingüísticas de los niños a través de las actividades planteadas sino también ofrecer una educación con calidad.

De igual manera, los padres de familia y/o representantes serán beneficiados indirectamente, ya que sus representados pueden enfrentarse a cualquier eventualidad y necesidades que se presenten en su quehacer diario.



CAPITULO II

2.1 Marco teórico

La desmotivación en el aula de clase ha sido uno de los factores más determinantes en la experiencia lectora tanto de los infantes que atraviesan el proceso educativo como de los adultos que no desarrollaron un hábito de lectura. Muchos aspectos están detrás de este problema: mala elección de los textos, deficiencia a la hora de ofrecer estrategias para el aprendizaje, falta de comunicación entre alumnos y profesor, una dinámica pobre y un mal manejo del grupo por parte del docente, entre otros (Duarte, 2012). Por esto, este estudio versará sobre cómo poder solucionar la desmotivación lectora en el aula de clase.

2.2 Antecedentes

En relación a las estrategias de motivación lectora se encontraron algunos trabajos relacionados con el objeto de estudio que aportarán aspectos significativos y relevantes para la presente investigación.

Un primer trabajo corresponde a Gutiérrez, quien presentó en 2015 Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad de cuarto grado en la institución educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres de la ciudad de Cartagena. En este estudio se manejaron teorías sobre el aprendizaje, así como el uso de herramientas lúdicas para promover la lectura en niños. La propuesta presentada consiste en cinco secuencias didácticas para apoyar las clases de intervención, fundamentada principalmente en la activación y construcción de conocimiento. Luego de aplicar las actividades didácticas se



llegó a la conclusión de que las actividades lúdicas dieron resultado debido a que captaron la atención de los discentes.

Otra importante investigación sobre “Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el desempeño lector y escritor de los estudiantes de tercero de educación general básica de la institución educativa José Antonio Ricaurte de la ciudad de Ibagué”, se realizó en la Universidad de Tolima en Colombia por Parra, (2008, p.1) que tuvo como objetivo presentar algunas estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el desempeño lector y escritor de los estudiantes, teniendo en cuenta, los géneros literarios recomendados en los estándares curriculares y los indicadores de logros formulados por el Ministerio de Educación Nacional, máximo ente regulador de la educación en Colombia. Como resultado se obtuvo la confirmación de la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica para que se den con mayor fluidez y aprendizajes significativos en los educandos. Así mismo se concluyó que cambiando la rutina e implementando los recursos con los que cuenta la institución educativa se puede lograr un mayor interés y desempeño en la lectura y la escritura por parte de los estudiantes.

La contribución académica del estudio de Parra (2008, p.1) deja para la presente investigación el diseño de estrategias lúdicas como el juego para la estructuración de la propuesta. A través de ella, se espera que los estudiantes avancen progresivamente y de manera efectiva en sus procesos de enseñanza aprendizaje sobre comprensión lectora.

2.3 Fundamentación teórica



2.3.1 Estrategias

2.3.1.1 Definición de Estrategias

La estrategia se define como “la ciencia o arte de combinar y coordinar las acciones con vistas a lograr una finalidad. Corresponde a una planificación para lograr un resultado con proposición de objetivos y medios considerados para lograrlo” (Miliaret, 1984, pág. 3) Según Monereo, Castello, Clariana, Palma & Pérez (1999), la estrategia es: “tomar una o varias decisiones de manera consciente e intencional que trata de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz un objetivo, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje (estrategia de aprendizaje) o la enseñanza (estrategia de enseñanza)” (pág. 27).

2.3.1.2 Estrategias de enseñanza

De acuerdo a Anijovich y Mora (2009) las estrategias de enseñanza son el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué (pág. 4).

A partir de esta consideración, se puede afirmar que las estrategias de enseñanza que un docente elige y utiliza inciden en:

- Los contenidos que transmite a los estudiantes
- El trabajo intelectual que estos realizan
- Los hábitos de trabajo
- Los valores que se ponen en juego en la situación de clase



- El modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros (Anijovich & Mora, 2009).
- Las estrategias tienen dos dimensiones

La dimensión reflexiva en la que el docente diseña su planificación. Esta dimensión involucra desde el proceso de pensamiento del docente, el análisis que hace del contenido disciplinar, la consideración de las variables situacionales en las que tiene que enseñarlo y el diseño de alternativas de acción, hasta la toma de decisiones acerca de la propuesta de actividades que considera mejor en cada caso (Anijovich & Mora, 2009).

- La dimensión de la acción involucra la puesta en marcha de las decisiones tomadas. Estas dos dimensiones se expresan, a su vez, en tres momentos:
 1. El momento de la planificación en el que se anticipa la acción.
 2. El momento de la acción propiamente dicha o momento interactivo.
 3. El momento de evaluar la implementación del curso de acción elegido, en el que se reflexiona sobre los efectos y resultados obtenidos, se retro-alimenta la alternativa probada, y se piensan y sugieren otros modos posibles de enseñar. (Anijovich y Mora 2009, p.4-5)

2.3.1.3 Estrategias Lúdicas y sus Tipos.

Según la Real Academia Española, esta palabra proviene del latín *ludus* (Real Academia Española, 2016) y hace referencia a juego; ergo, se podría decir que la lúdica será todo lo relacionado al juego en los diferentes ámbitos de la vida, incluida la educación. Este apartado hace referencia a la raíz de la palabra juego, relacionado al contexto educativo como actividad lúdica que permite un mejor aprendizaje.



Por otra parte, las estrategias lúdicas pueden ser definidas como “instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (Díaz & Hernández, 2002). Asimismo, Lafont, citado por Blasco y otros (2006), señala que “el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción”.

Dentro de las estrategias lúdicas están incorporadas otros tipos de estrategias propuestas a continuación.

2.3.1.3.1 Las estrategias cognitivas

Con estas se pueden formular hipótesis, deducir o inferir reglas. Asimismo incluye aquellos juegos en los que se deben descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta (Sánchez, 2010). . Las estrategias cognitivas se dividen en tres partes:

a) Prácticas

- Repetir –
- Práctica formal con sonidos y sistemas de escritura.
- Reconocer y usar estructuras y modelos
- Ensayar - Práctica natural

b) Recibir y enviar mensajes

- Extraer la idea principal
- Usar distintas fuentes o recursos para enviar o recibir mensajes

c) Analizar y razonar



- Razonar deductivamente
- Analizar expresiones
- Contrastar lenguas
- Traducir – Trasferir (Sánchez, 2010, pág. 14)

2.3.1.3.2 Estrategia de memorización

De acuerdo con Giovannini, un individuo puede memorizar el 90% de lo que experimenta y realiza. Asimismo, puede recordar el 70% de lo que explica a otros; **el 50% de lo que escucha y ve; el 30% de lo que ve; y el 20% de lo que escucha.** Entre las estrategias mnemotécnicas se pueden incluir la repetición y la elaboración verbal (Sánchez, 2010).

2.3.1.3.3 Las estrategias sociales

Como la cooperación, la empatía con los compañeros, la petición de ayuda y aclaraciones, ayudan a la interacción en un contexto real. Los estudiantes necesitan colaborar, hablar entre sí, aclarar las dudas y comprenderse mutuamente cuando participan en los juegos; por lo tanto, mientras juegan se están desarrollando las estrategias sociales con una finalidad concreta: ganar, teniendo en mente que “lo importante es participar” (Sánchez, 2010).

2.3.1.3.4 La estrategia de autoevaluación

Está considerada un instrumento metacognitivo que involucra la concentración en el proceso de aprendizaje, gracias al cual el alumno se involucra activamente en su progreso. Algunos juegos de interacción libre (como simulaciones, representaciones o juegos de roles) permiten que el alumno compruebe el conocimiento adquirido y que piense en torno a sus



limitaciones o errores para autocorregirse y conocer los puntos que debe mejorar (Sánchez, 2010).

2.3.1.3.5 Las estrategias afectivas

Por su parte, garantizan la motivación, el aumento de confianza del individuo, la disminución de la ansiedad y la desaparición de las inhibiciones. Los juegos en parejas o en grupos pequeños permiten la participación activa de todos los discentes, incluso de los que temen arriesgarse, ya que no se centra la atención de toda la clase en ellos (Sánchez, 2010).

Llevar al aula actividades lúdicas que arranquen una sonrisa en los alumnos logra adoptar el trabajo con buen ánimo, con una actitud positiva y con un mayor esfuerzo, ya que distrae la mente de lo que verdaderamente se hace, que es aprender.

Se debe recordar que el problema central de esta propuesta de innovación versa sobre la desmotivación lectora. Es por esto que se usarán estrategias lúdicas que ayuden a garantizar la motivación de los estudiantes a lo largo de las actividades propuestas. Hay diferentes actividades que promueven la motivación del estudiante en el aula de clase.

De estos tipos de estrategias lúdicas se derivan las siguientes actividades de enseñanza:

- El humor es una estrategia importante en la educación reír es un recurso didáctico que mejora el rendimiento de los alumnos y los predispone de otra manera al aprendizaje, mientras que para el docente representa la oportunidad de establecer otro tipo de relación con el estudiante” (Meneses & Alvarado, 2001, pág. 2)

"El sentido del humor es la capacidad de generar ideas novedosas e ingeniosas, de disfrutar y reír, de relativizar las situaciones de la vida y de tener una actitud positiva



compartiéndola con los demás” (García Larrauri, Manzano García, Muñoz Hernández, Hernández López, & Cuetos Azcona, 2010, pág. 8) Es por ello que se puede decir que el humor es mucho más que el arte de contar chistes. Sirve de modelo a los agentes educadores, despierta un estilo de enseñanza y aprendizaje.

- El juego: Según Arias (1999) manifiesta que el juego nos enseña cómo ser buenas personas porque compartimos, aprendemos a tomar turnos y a escuchar a los demás, además de incorporar la posibilidad de resolver problemas y habilidades del lenguaje. Por otro lado (Santillana., 2009) afirma que “El juego tienen un papel preponderante en el trabajo creativo, y el aula es un espacio que puede resultar muy agradable para su desarrollo”. (p.14) Es por ello que podemos decir que los juegos son herramientas que facilitan y dinamizan los procesos de enseñanza y aprendizaje individual y grupal.
- Baile: Según la autora Gamboa, G citado de (J.A, 1992) dice “cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que conllevan un gasto energético, superior al estado de reposo. Esta actividad física está relacionada con cualquier actividad laboral, académica, recreativa o cualquier otro tipo de actividad” (p.19). Así como también se caracteriza por dar respuesta a la necesidad que tienen los seres humanos de crear con su cuerpo una serie de imágenes y percepciones. El baile se considera una acción cargada de sentido, mediante la cual se expresa ante los demás: pensamientos, emociones, costumbres, saberes o simplemente la expresión de una necesidad lúdica (Ochoa, 2006).

La autora Ramírez, M (2007) en su trabajo de titulación nos da a conocer que:



“Se puede determinar la danza como una herramienta importante dentro del aula de clase, no sólo para el tiempo libre o de esparcimiento, sino para el aprendizaje, pues al ser una forma de aflorar lo interior del hombre a partir de estiramientos y relajamientos, siguiendo un patrón, acompañado generalmente de música; se da lugar a un enriquecimiento motriz, comunicativo, socio-afectivo que provee al alumno de elementos importantes para la construcción de conocimientos más complejos” (p.24).

Entonces el baile es una herramienta con la cual se estimulan algunas áreas del cerebro como la lateralidad, direccionalidad y el conocimiento del cuerpo, las cuales inciden en el rendimiento académico.

- Dramatización: Según el autor Onieva, J (2011) citado de (Motos y Tejedo, 1999) en su trabajo de titulación doctoral habla sobre la dramatización:

Desde una perspectiva curricular la dramatización propicia que los alumnos sean partícipes de un proceso creativo con el que respondan de forma espontánea a diferentes situaciones y problemas, convirtiéndose el docente no solo en transmisor de información, sino en catalizador, que participa de la experiencia y que tendrá que tener un conocimiento básico de técnicas teatrales” (p.81).

- Teatro. Según Piaget (1994) citado por Valhondo (1994), en la etapa evolutiva de un niño de 8 años es el realismo visual en la que la representación gráfica se esfuerza por tener en cuenta perspectivas, proporciones y distancias.

Así como también la autora Navarro, A (2013) dice:



En el teatro podemos encontrar recursos que le permitan a los estudiantes apropiarse del lenguaje; en este caso nuestra lengua materna y su oralidad; para así comunicarse con fluidez, interpretando críticamente las instancias funcionales de la comunicación oral, ya que a través de la práctica teatral, no solo se fortalece las estructuras y funciones de la lengua; sino que se logra un trabajo articulado con los libretos y su interpretación (p.19).

Por ello se define al teatro como un lenguaje artístico que contribuye de una manera muy influyente al desarrollo de procesos educativos.

Dentro del rol social y crítico el teatro articula al estar cumpliendo una función en relación a la educación artística. La Pedagogía Teatral tiene la capacidad de elaborar y poner en práctica una estrategia de trabajo que entiende el teatro como un gran recurso de integración y aprendizaje, motivador de la enseñanza, facilitador de la capacidad expresiva y proveedor de la experiencia creativa realizando un aporte desde el campo creativo al campo educacional (Castaño & Osorio, 2015).

2.3.1.4 Estrategias de aprendizaje y sus Tipos

Por otra parte, Dansereau (1985), Nisbet y Shucksmith (1987) definen las estrategias de aprendizaje como “secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información”. En este caso, las estrategias de aprendizaje están dirigidas a dinamizar el procesamiento y motivar a los estudiantes en su aprendizaje.

Según Genovard y Gotzens (1990) las estrategias de aprendizaje pueden definirse como aquellos comportamientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje y que, supuestamente, influyen en su proceso de codificación de la información que debe aprender. Esta



definición parece delimitar dos componentes fundamentales de una estrategia de aprendizaje; por un lado, los procedimientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje con la intención de aprender y, por otro, se relaciona con una determinada manera de procesar la información a aprender para su óptima codificación.

Siguiendo lo expuesto anteriormente, la estrategia aplicada al aprendizaje se podría entender como los medios o mecanismos de enseñanza empleados en un aula con el fin de permitir que los estudiantes puedan comprender los elementos aplicados. Esto se debe al desarrollo de procesos mentales en los alumnos, mediante instrumentos o herramientas que ayuden en el proceso de aprendizaje del estudiantado.

Tipos de estrategias de aprendizaje:

2.3.1.4.1 Estrategias Cognitivas

Estas hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo. Según González y Tourón (1992) están dirigidas a aprender, codificar, comprender y recordar la información al servicio de unas determinadas metas de aprendizaje. Con las estrategias metacognitivas, por otra parte, se delega el control, la planificación y evaluación del conocimiento al estudiante. Permiten saber los procesos mentales, el control y la regulación de los mismos para alcanzar metas de aprendizaje establecidas. El conocimiento metacognitivo hace referencia al tipo de saber que es asimilado y reflexionado por el mismo estudiante, es decir, en este tipo de conocimiento se produce un diálogo entre lo que recibe el estudiante y cómo éste lo entiende. De esta forma se logra desarrollar la conciencia y el conocimiento de sí mismo, además de la tarea y estrategia que mejor se adapta al proceso.



2.3.1.4.2 Estrategias de Motivación

De acuerdo a Santrock (2002) la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (pág. 432).

Tapia (1995) sugiere que la motivación parece incidir sobre la forma de pensar y con ello sobre el aprendizaje. Desde esta perspectiva se puede suponer que las distintas orientaciones motivacionales tendrían consecuencias diferentes para el aprendizaje. Entonces parece probable que el estudiante motivado intrínsecamente seleccione y realice actividades por el interés, curiosidad y desafío que éstas le provocan. Del mismo modo, es posible también que el alumno motivado intrínsecamente esté más dispuesto a aplicar un esfuerzo mental significativo durante la realización de la tarea, a comprometerse en procesamientos más ricos y elaborados y en el empleo de estrategias de aprendizaje más profundas y efectivas. En cambio, parece más probable que un estudiante motivado extrínsecamente se comprometa en ciertas actividades sólo cuando éstas ofrecen la posibilidad de obtener recompensas externas; además, es posible que tales estudiantes opten por tareas más fáciles, cuya solución les asegure la obtención de la recompensa. (Tapia, 2005).

Es importante agregar que las estrategias de motivación tienen un rol primordial en esta investigación, por ende, se debe presentar algunas conceptualizaciones que intervendrán en el desarrollo de la propuesta. Según, Fiallos (2012), "las estrategias motivacionales son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo a las necesidades de la población a la cual van dirigidas en objetivos que permitan un proceso de aprendizaje más afectivo” (pág. 21).



Estas han sido algunas de las estrategias de aprendizaje más representativas en el ámbito educativo. Ahora bien, la motivación puede surgir espontáneamente (motivación intrínseca) o externamente (motivación extrínseca). La primera surge sin motivo aparente, es la más intensa y duradera. Se debe acotar, no obstante, que estos tipos de motivación se basan en factores internos y externos que engloban al alumno.

2.3.2 Motivación

De acuerdo con la Real Academia Española (2014) , la motivación se define como “Acción y efecto de motivar”. A su vez, motivar es “Dar causa o motivo para algo // Dar o explicar la razón o motivo que se ha tenido para hacer algo // Influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo // Estimular a alguien o despertar su interés.

Por otra parte, Beltrán (1993) define la motivación como “un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta” s/p, es decir, para el autor la motivación es todo aquello que, regido por un motivo, impulsa a un individuo a hacer algo y prolongar su esfuerzo en el tiempo.

La motivación se puede clasificar en:

2.3.2.1 Motivación positiva

De acuerdo con Hernández, (2005) “...esta motivación puede ser intrínseca y extrínseca”. Estos tipos de motivación se relacionan y pueden influir en el aprendizaje, además están vinculados con el anhelo constante de superación que va de la mano de una actitud positiva.

La motivación positiva intrínseca se presenta cuando el estudiante es llevado a estudiar por el interés que le despierta la propia materia o asignatura, ya que siente afinidad por la



materia. Se caracteriza por ser la motivación más auténtica, la que se aparte de los artificios. Es importante mencionar que el profesor percibe la motivación por parte del estudiante, por lo tanto está en sus manos manejar esta situación. (Fiallos, 2012).

La motivación positiva extrínseca se caracteriza porque el estímulo no guarda relación directa con la asignatura. Por ejemplo, necesidad de aprobar el año, cursar algunas materias para realizar actividades futuras, entre otras (Fiallos, 2012).

2.3.2.2 Motivación negativa

Ocurre cuando se obliga a la persona, a través de castigos y amenazas, entre otras, a cumplir con alguna actividad. Sobre esto, Hernández (2005) afirma que “una emoción negativa conlleva la no ejecución de tareas o aburrimiento...” (p.3). Es por esto que con este tipo de motivación las personas pierden el interés para realizar las actividades propuestas y se pueden presentar emociones como ira y ansiedad.

De acuerdo a Gatii (2009) define la motivación negativa como:

El proceso de activación, mantenimiento y orientación de la conducta individual, con la expectativa de evitar una consecuencia desagradable, ya sea que venga del exterior o del interior de la persona. Este resultado negativo tiende a inhibir la conducta que lo generó
(pág. 3)

2.3.2.3 Motivación Intrínseca

Toapanta (2012) explica que en la motivación intrínseca: “las experiencias que tienen los alumnos van formando poco a poco el autoconcepto y la autoestima. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo”.



Se podría decir, entonces, que la motivación intrínseca se define como la tendencia a alcanzar las metas personales y poner en práctica las capacidades propias para buscar y conquistar un desafío. Por esto, el individuo no necesita castigos ni incentivos para trabajar, puesto que la actividad como tal le resulta satisfactoria.

Otra importante definición de motivación intrínseca viene dada por Bruner (1983) cuando menciona que recibe tres formas:

La curiosidad, (aspecto novedoso de la situación). La competencia (que motiva al sujeto a controlar el ambiente y a desarrollar habilidades personales y de reciprocidad) La necesidad de adoptar estándares de conductas acordes con la demanda de la situación.

Los métodos tradicionales de enseñanza que hablan de motivación intrínseca tienen problemas que no manifiestan:

Sirven de manera excesiva de un control aversivo. El estudiante se comporta de determinada manera por miedo al castigo. No utilizan bien las contingencias del refuerzo, dejan que pase demasiado tiempo entre la respuesta y el refuerzo. No existe una aproximación sucesiva en orden al comportamiento final deseado (pág. 24)

Es importante señalar que para motivar a los estudiantes se necesita de una motivación extrínseca, donde se le proporcionará una serie de estímulos o castigos para que reaccionen de cierta manera. Sin embargo, este pensamiento se basa en la teoría conductista, la cual se intenta cambiar a través de la estimulación de actividades basadas en la metacognición y construcción de su propio conocimiento. Todo esto a través de recursos didácticos que les permita a los estudiantes disfrutar de espacios de aprendizajes más dinámicos y entretenidos con el fin de



captar una mayor atención que asegure un aprendizaje eficiente y efectivo. Asimismo, se debe tener en cuenta un espacio familiar y un espacio académico que sean cálidos y afectivos para que el estudiante sienta seguridad y estabilidad en su desarrollo personal y educativo.

2.3.2.4 Motivación Extrínseca

Bruner (1983) avala esta cita cuando menciona que la motivación viene de afuera del individuo, tal como una buena recompensa y una buena calificación, se caracteriza por ser a menudo afectiva (pág. 24).

Debido a que la motivación extrínseca está estrechamente ligada al conductismo, específicamente a la noción de estímulo-respuesta-refuerzo, es la que más frecuentemente se evidencia en las escuelas y colegios, donde los discentes se esfuerzan teniendo en cuenta la recompensa que tendrán de lograr una buena calificación.

2.3.2.5 La Motivación Importancia, Pautas y evaluación en la Tarea Educativa

De acuerdo a Fiallos (2012) “la motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas”. Por ende, este proceso forma parte del aprendizaje del estudiante, donde el docente debe enfocarse en estrategias didácticas motivadoras que inciten al niño a disfrutar de sus actividades diarias. La motivación escolar se caracteriza por ser un proceso psicológico que determina la manera de diseñar las actividades educativas y la forma de evaluar esos procesos. Sin embargo, se debe tener en cuenta que estas planificaciones consumen gran parte del tiempo de los docentes, ya que influyen los contenidos a desarrollar, estrategias didácticas y recursos seleccionados para su ejecución. Por ende, este puede ser considerado uno de los factores que influye en que los docentes escasamente diseñen y utilicen estrategias lúdicas y metodológicas para el proceso de enseñanza.



➤ **Pautas que se deben tomar en cuenta para desarrollar la motivación en los estudiantes.**

- Explicar a los estudiantes los objetivos de cada contenido y qué se desea lograr con ellos
- Plantear las actividades de forma lógica y ordenada.
- Proponer actividades lúdicas que le permita a los estudiantes desarrollar su hábito de lectura.
- Los errores de aprendizaje servirán de base referencial para desarrollar nuevas estrategias didácticas
- Fomentar la competencia comunicativa a través de actividades grupales como el juego y la dramatización. (Fiallos, 2012)

➤ **Pautas al comenzar las actividades de aprendizaje.**

Para activar la curiosidad

- Se debe presentar la información nueva o sorprendentemente y plantear los problemas e interrogantes que se responderán

Para mostrar la relevancia de la tarea

- Emplear situaciones que ilustren y permitan visualizar la relevancia de la tarea e indicar directamente la funcionalidad de la tarea

Para activar y mantener el interés

- Variar y diversificar las tareas
- Activar los conocimientos previos
- Usar un discurso jerarquizado y cohesionado
- Usar ilustraciones y ejemplos
- Usar un contexto narrativo



- Sugerir metas parciales
- Orientar la atención al proceso de realización de la tarea
- Planificar de forma precisa las actividades a realizar. (Tapia, 2005, págs. 6-7)

A este punto se le debe agregar, otro aspecto fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje como es el diagnóstico, calificación y la evaluación.

El diagnóstico se caracteriza por realizar una evaluación inicial antes de comenzar el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objeto de conocer el nivel de preparación de los estudiantes para enfrentarse a los objetivos que se esperan plantear (Fernández, 2013).

Dentro de los parámetros que debe tener un diagnóstico se presentan:

- Establecer el nivel real del alumno antes de iniciar una etapa del proceso de enseñanza-aprendizaje dependiendo de su historia académica;
- Identificar aprendizajes previos que marcan el punto de partida para el nuevo aprendizaje.
- Detectar carencias, lagunas o errores que puedan dificultar el logro de los objetivos planteados.
- Diseñar actividades remediales orientadas a la nivelación de los aprendizajes.
- Detectar objetivos que ya han sido dominados, a fin de evitar su repetición.
- Otorgar elementos que permitan plantear objetivamente ajustes o modificaciones en el programa.



- Establecer metas razonables a fin de emitir juicios de valor sobre los logros escolares y con todo ello adecuar el tratamiento pedagógico a las características y peculiaridades de los alumnos (Fernández, 2013, pág. 2).

La evaluación la cual constituye la última fase del proceso y permite verificar si el estudiante ha logrado los objetivos planteados. La evaluación es considerada como una actividad sistemática, continua, que evalúa el esfuerzo final del estudiante. Cuando se habla de evaluación, se puede mencionar dos tipos, la sumativa y la formativa. La primera, se enmarca en calificar al estudiante de acuerdo a un estándar y, la segunda, conocer el proceso de aprendizaje del estudiante para reforzarlo con cualquier ayuda pedagógica (Rosales, 2014).

Evaluación y motivación: una influencia recíproca

Es de suma importancia la forma en que los estudiantes son evaluados, ya que influye directamente en la motivación o desmotivación que enfrentan los estudiantes en sus procesos. Del mismo modo, el docente debe observar cómo enfrentan los estudiantes sus errores de aprendizaje y dar la información necesaria para corregirlos. Entonces, el docente deberá organizar sus instrumentos de evaluación y determinar los más adecuados de modo que el estudiante no se sienta frustrado y lleno de miedo mientras es evaluado (Alcaraz, 2010, págs. 1-2).

De acuerdo a los parámetros antes vistos se podría decir que también existe la desmotivación que a continuación se explicará.

2.3.3 La desmotivación



Por otro lado, la desmotivación podría definirse como un estado interior limitador y complejo caracterizado por pensamientos pesimistas y desánimo. Es decir, la desmotivación sería ocasionada por experiencias negativas que condicionan o podrían condicionar las futuras experiencias de los discentes. Esto dificulta, si no frustra, la adquisición de nuevos conocimientos y la disposición para realizar actividades en el aula.

En este sentido, esto podría coincidir con la postura de Escaño y Gil de la Serna (2000), quienes afirman que “la desmotivación está en la base del fracaso escolar y, con frecuencia también, en los problemas de disciplina. Los problemas de motivación en el aula tienen difícil solución”.

Las causas de la desmotivación pueden variar de acuerdo a cómo reciben o han recibido la estimulación las personas. Entre las distintas causas, se puede mencionar falta de autoestima y/o atención, concentración, miedo e inseguridad, bajas expectativas y atribuciones inadecuadas, falta de hábitos, prejuicios, falta de conocimiento y habilidades.

2.3.4 Mediación

Durante el desarrollo escolar se presentan dificultades relacionadas con las actividades que se desarrollan con la lectura, ésta situación amerita la mediación para solucionar la desmotivación que sienten los estudiantes. Es por ello que se señala la definición de esta intervención y posibles técnicas a utilizar en la propuesta, de acuerdo a las necesidades planteadas.



De acuerdo con la Real Academia Española (2014), la mediación es “Acción y efecto de mediar”, y a su vez, “mediar” es “Dicho de una cosa: Llegar aproximadamente a su mitad Interceder o rogar por alguien. Actuar entre dos o más partes para ponerlas de acuerdo en un pleito o negocio” ([Real Academia Española](#)).

Por otra parte, Oliveira (1993) establece que la mediación es el “proceso de intervención de un elemento intermediario en una relación”. Es decir, la mediación es un proceso cooperativo de resolución de conflictos en el que ambas partes encuentran una solución a alguna problemática.

Por otra parte, algunos principios básicos de la mediación son comprender y sopesar los problemas presentados por las partes; mostrarles a los involucrados que el mediador maneja y entiende sus problemas, y fomentar dudas en las partes sobre la validez de las posiciones asumidas.

Asimismo, la mediación escolar busca construir un sentido más fuerte de cooperación y comunidad con la escuela, así como mejorar el ambiente del aula. En este caso, la mediación propicia desarrollar el hábito de la lectura y motivar a los estudiantes en su proceso de lectura mejorando las relaciones entre el estudiante y el maestro.

Una vez que la figura del mediador ha entrado en juego, las dos partes se reúnen con un equipo de mediación integrado por dos personas. Estas se encargarán de guiar a cada uno de los involucrados para que expongan sus posiciones, se escuchen mutuamente y planteen soluciones y acuerdos. El mediador debe ser una persona que tenga aptitudes para poder fundir como tal, es decir, debe ser paciente, ecuánime, que no emita juicio de valores durante y después del proceso, con vocación para escuchar a los demás y que inspire confianza.



Según Gutiérrez los términos a seguir del docente:

El profesor debe actuar como mediador del aprendizaje, ubicándose más allá del modelo de profesor informador y explicador del modelo tradicional. Esto supone que pueda seleccionar adecuadamente los procesos básicos del aprendizaje en cada materia y subordinar la mediación a su desarrollo, a través del uso de estrategias cognitivas y meta-cognitiva. (p.2)

Después de haber dado algunas consideraciones sobre la mediación en el rol del docente y los estudiantes, la motivación y desmotivación se procederá a desarrollar las consideraciones de los niños de cuarto de educación general básica.

2.3.5 Consideraciones para los Niños de 4to año de Educación General Básica

En el 4to año de Educación General Básica se considera que “el objetivo de enseñanza no es hacer de los estudiantes unos expertos lingüistas que conceptualicen y descifren los diversos componentes lingüísticos, sino personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación” es decir que no es necesario hacer de los niños unos especialistas en el tema, si no lograr que los niños entiendan y desarrollen habilidades en el área de Lengua y Literatura. Uno de los objetivos. En cuanto a la lectura los niños de cuarto año deben cumplir con una lista de objetivos en cada bloque y en el bloque de lectura los niños deben “Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje” (Ministerio de Educación, 2010, p.10-12).

Es por ello, que en los estudiantes debe existir una orientación hacia el goce y disfrute de la literatura, así como también un entendimiento adecuado y funcional sobre las temáticas del área de Lengua y Literatura.



A través de las actividades lúdicas se exploran y crean mundos, experimentando un sentimiento de felicidad y libertad que provee de un contexto emocional propicio para la expresión de ideas y sentimientos. La autora Baquerizo (2009) realizó un postgrado de investigación y da a conocer que el juego es una de las estrategias más efectivas para motivar a los niños a leer. Enseñar a través de juegos educativos permite que el niño asocie el aprendizaje con agrado y con sentimientos de competencia. Lo que se aprende durante el juego se memoriza fácilmente y queda inscrito, en la memoria emocional. El juego da la oportunidad de expresar las emociones, cooperar o competir- jugando, los niños aprenden a perder y ganar. Por lo mismo, a través de los juegos relacionados con la lectura se genera una conducta de apego a leer y a los libros, posteriormente convirtiéndose en un hábito.

2.3.5.1 La lectura

Una vez esbozadas algunas estrategias lúdicas para la promoción lectora, se definirá qué es lectura. La palabra “lectura” es definida como “Acción de leer” y “leer” es descrito de esta forma: “Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados” (Real Academia Española, 2016). Por otra parte, Solé (2001) establece que la lectura es un proceso interactivo en el que quien lee construye de una manera activa su interpretación del mensaje a partir de sus experiencias y conocimientos previos, de sus hipótesis y de su capacidad de inferir determinados significados.

De esta forma se podría decir que la lectura es un proceso activo en el que debe haber una comunicación entre quien lee y el contenido del libro. De esto podría deducir que la comprensión lectora es el resultado de una buena comunicación entre el lector y el libro.

2.3.5.2 Pasos para la lectura



En un sitio web nos da a conocer la importancia de la lectura así como de los pasos de la lectura “Durante el proceso de la lectura, el lector se relaciona activamente con el texto, en un diálogo en el que se activan varias destrezas de pensamiento y expresión. La acción del maestro es decisiva en cada una de las etapas” (Educar. s/f, p. 8) por ello este proceso se desarrollará en tres etapas que son:

La prelectura

Por otro lado (Educar. s/f, p. 8) define a la prelectura afirmando que:

Es la etapa que permite generar interés por el texto que va a leer. Es el momento para revisar los conocimientos previos y de prerrequisitos; los previos se adquieren dentro del entorno que traen los estudiantes, los pre-requisitos nos da la educación formal como: vocabulario, nociones de su realidad y uso del lenguaje. Además, es una oportunidad para motivar y generar curiosidad. (p.8)

Así como también en los textos del Ministerio de Educación (2011) nos indica que en la prelectura se activan los conocimientos previos, se elaboran hipótesis y se plantean preguntas sobre el contenido mediante el análisis de los elementos que acompañan al texto, elementos como: imágenes, esquemas, ilustraciones, diagramaciones, entre otros. Permitiendo que este proceso de una idea anticipada de lo que se leerá.

Lectura

Continuando con la definición del sitio web (Educar. s/f, p. 8) Define a la lectura como:



Corresponde al acto de leer propiamente dicho, tanto en los aspectos mecánicos como de comprensión. El nivel de comprensión que se alcance dependerá en gran medida de la importancia que se dé a las destrezas de esta etapa. Este es el momento para poner énfasis en la visualización global de las palabras, frases y oraciones evitando los problemas de lectura silábica, así como los de la lectura en voz alta. (p.8)

Cada bloque presenta un tipo de lectura, nos indica el texto de lengua y literatura, con una determinada estructura para cumplir con una función comunicativa específica. Las actividades buscan a que el estudiante pueda reconocer su estructura así como también, la comprensión de las ideas implícitas y explícitas, además de buscar y encontrar información específica, a reconocer los nuevos aprendizajes e identificar los significados de palabras y frases. Estas actividades permiten que los estudiantes descubran los usos cotidianos de estos tipos de textos (Ministerio de Educación, 2011).

Poslectura

Para finalizar este proceso de la lectura (Educar. s/f) nos da a conocer la definición de poslectura:

Es la etapa en la que se proponen actividades que permiten conocer cuánto comprendió el lector. El tipo de preguntas que se plantean determina el nivel de comprensión que se quiere asegurar. Las propuestas para esta etapa deben ser variadas y creativas para favorecer la disposición de los estudiantes. (p.8)

Por otro lado también el texto de lengua y literatura de cuarto año presenta ejercicios que muestran algunas estrategias para la comprensión a nivel literal, inferencial y crítico valorativo. De modo que los estudiantes aprendan a organizar la información utilizando diferentes esquemas gráficos (Ministerio de Educación, 2011).



Cada uno de los pasos anteriormente mencionados, permitirá aplicar una estrategia diferente para cada etapa, permitiendo que el desarrollo de la lectura para su motivación así como dramatizaciones u otros tipos de actividades lúdicas.

Dramatización, por otra parte, es definida por Tejerina (2004) como:

Aquella actividad que utiliza la herramienta teatral en una práctica lúdica, orientada hacia sí misma y sin proyección exterior. Es un conjunto de prácticas al servicio de la expresión creadora del individuo y el desarrollo integral de su personalidad. Entonces, podría decirse que la lectura dramatizada es un ejercicio en el que un individuo recrea, con su voz y lenguaje corporal, personajes y diálogos pertenecientes a lecturas que hace o ha hecho anteriormente (pág. 37).

Siguiendo este orden de ideas, se debe establecer un concepto de nivel de lectura e identificar en cuál nivel se encuentran los discentes en cuestión.

De acuerdo con Zubiría (2016) la enseñanza de la lectura persigue un objetivo, del cual nos habla sobre el aprender a leer haciendo, comprendiendo, interpretando mediante operaciones intelectuales, como introyección, asimilación, proyección, nominación, supra ordenación, infra ordenación, isoordenación, exclusión, deducción, inducción, análisis, síntesis. Asimismo, por medio de instrumentos intelectuales como noción, concepto, proposición, razonamientos, categorías y paradigmas.

Para dar solución a la problemática de la desmotivación se realizara las siguientes estrategias para motivar a la lectura, las destrezas del sexto bloque curricular de cuarto año de educación general básica.



CAPITULO III

3.1 Propuesta de innovación para motivar a los niños de cuarto de educación general básica.

Con base en los resultados del capítulo anterior, se describe a continuación la propuesta de innovación, orientada al diseño de estrategias lúdicas que motiven a los estudiantes de cuarto año, de la Unidad Educativa X.

La propuesta se presenta como una guía de estrategias, derivada del análisis y reflexión, que en su conjunto ofrecen una mejora a los procesos de enseñanza aprendizaje, donde se incluyen estrategias lúdicas de enseñanza para los estudiantes de cuarto año de educación general básica con el fin de orientar a los docentes en la planificación de sus contenidos y actividades diarias con ayuda de la motivación para la lectura. Es por ello que los autores (Gutiérrez y Montes, 2000 - 2004) La lectura es un proceso interactivo entre el lector y el texto donde debe



existir un vínculo de comunicación, de manera que se interiorice y se construya su propio significado. En este ámbito, la lectura se constituye en un proceso constructivista al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye mediante un proceso de transacción flexible, es decir conforme va leyendo, va otorgando sentido particular al texto según sus conocimientos y experiencias en un determinado contexto. Sin embargo, para lograr este vínculo se necesita de un estímulo que permita el disfrute de la lectura, sobre todo en niños de educación general básica que están formando su hábito de lectura. Es por esto que esta propuesta está pensada para provocar un cambio en la forma del hacer docente, es decir, una forma tradicional centrada en el docente (ver diagnóstico) hacia una forma constructivista más centrada en el estudiante, a continuación se plantean estrategias lúdicas que permitan motivar la lectura en los niños de 4to año de educación general básica, teniendo en cuenta que para la evaluación se realizaran rúbricas cualitativas donde se permita evaluar con mayor énfasis el proceso de aprendizaje como también el proceso de motivación por la lectura.

3.2.1 Objetivo general

Elaborar una propuesta de innovación educativa para desarrollar la motivación lectora mediante actividades lúdicas en estudiantes de cuarto año de EGB.



Cronograma								
El plan de clase está desarrollado para el bloque 6, con cada destreza encontrada en la actualización y fortalecimiento.								
Actividades	Mayo				Junio			
Plan de clase 1 Escuchar cuentos breves desde la identificación de sus cuentos narrativos básicos.			X					
Plan de clase 2 Comprender cuentos breves en función de identificar sus partes y elementos en un			X					



género literario.								
Plan de clase 3 Escribir cuentos breves utilizando los elementos narrativos de este tipo de texto.				X				
Plan de clase 4 Narrar oralmente cuentos breves desde la valoración de sus escrituras literarias en función del disfrute.				X	X			
Plan de clase 5 Construir cuentos breves en función de crear nuevas realidades y disfrutar del idioma.						X		

PROPUESTA DE INNOVACIÓN PARA MOTIVAR A NIÑOS DE CUARTO AÑO.

Para la realización de los siguientes planes de clase, se tomó en consideración actividades guiadas hacia la motivación por la lectura. Así como también para las rúbricas se tomara en cuenta con mayor énfasis el proceso de aprendizaje relacionado con la motivación a la lectura.

El plan de clase se desarrollara según las destrezas con criterio de desempeño del bloque 6 de cuarto año, asignadas por la Actualización y Fortalecimiento Curricular.

PLAN DE CLASE 1



Objetivo: Identificar los elementos de un cuento

Destreza de criterio de desempeño:

Escuchar cuentos breves desde la

ACTIVIDADES:

Pre lectura:

- Los estudiantes deberán observar las imágenes de los personajes del Cuento “La



- Los estudiantes procederán a leer el cuento. Ubicaran los elementos del cuento, usando pinturas de colores para diferenciar cada elemento.

LECTURA

La amistad

Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago.

También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás animales.

La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos:

- Ja, ja, ja, ja, se reía de la tortuga que era tan bajita y tan lenta. - Jo, jo, jo, jo, se reía del rinoceronte que era tan gordo. - Je, je, je, je, se reía del elefante por su trompa tan larga. Y entonces, llegó la hora de la largada.

El zorro llevaba unas zapatillas a rayas amarillas y rojas. La cebra, unas rosadas con moños muy grandes. El mono llevaba unas zapatillas verdes con lunares anaranjados.

La tortuga se puso unas zapatillas blancas como las nubes. Y cuando estaban a punto de comenzar la carrera, la jirafa se puso a llorar desesperada. Es que era tan alta, que ¡no podía atarse los cordones de sus zapatillas!

- Ahhh, ahhhh, ¡qué alguien me ayude! - gritó la jirafa.

Y todos los animales se quedaron mirándola. Pero el zorro fue a hablar con ella y le dijo:

- Tú te reías de los demás animales porque eran diferentes. Es cierto, todos somos diferentes, pero todos tenemos algo bueno y todos podemos ser amigos y ayudarnos cuando lo necesitamos.

Entonces la jirafa pidió perdón a todos por haberse reído de ellos. Y vinieron las hormigas, que rápidamente treparon por sus zapatillas para atarle los cordones.

Y por fin se pusieron todos los animales en la línea de partida. En sus marcas, preparados, listos, ¡YA!

Cuando terminó la carrera, todos festejaron porque habían ganado una nueva amiga que además había aprendido lo que significaba la amistad.

Colorín, colorín, si quieres tener muchos amigos, acéptalos como son.

FIN



¿Qué debo hacer?

- Los estudiantes con la maestra realizarán un conversatorio sobre lo bueno y lo malo del cuento.
- Los estudiantes buscarán las frases buenas y malas ubicando en que elemento del cuento se encontró.

POSLECTURA

En grupos de cuatro estudiantes, deberán escoger que elemento de cuento pueden modificar.

El coordinador del grupo pasara





Rúbrica para el proceso de aprendizaje			
CRITERIOS	Satisfactorio	Regular	Deficiente
Identifica elementos del cuento.	Distingue los elementos narrativos básicos del cuento.	Distingue de forma limitada los elementos narrativos básicos del cuento.	No distingue ningún elemento narrativo básico del cuento.

Rúbrica para el proceso de motivación			
CRITERIOS	Satisfactorio	Regular	Deficiente
Actuación participativa	Trabaja con esmero y dedicación la modificación del cuento.	Trabaja con poca dedicación, tomando pausas.	Trabaja por ser llamado la atención del docente.
Es creativo con la modificación del cuento.	Es creativo con la realización de las actividades, que contribuyan disfrute del lector.	Es poco creativo con las actividades, pero el estudiante trato de usar su imaginación.	No hay evidencia de creatividad y muestra información copiada de otro estudiante de la clase.

Recursos

- Imágenes de personajes
- Lápiz
- Hojas blancas

Tiempo: 3 horas de clase



PLAN DE CLASE 2

Objetivo:

Analizar cuentos breves e identificar sus elementos en un género literario.

Destreza de criterio de desempeño:

Comprender cuentos breves en



ACTIVIDADES:

PRELECTURA:

- Los estudiantes deberán observar el título y la imagen de este cuento y mencionar sobre qué tratara y cuál será su género literario.

**El lagarto está llorando.
La lagarta está llorando.**



- Leer el cuento de “El lagarto y la lagarta están llorando” deberán poner mucha atención en todos los personajes del cuento, escenario y cuál podría ser su género literario.
- Identificar las partes del cuento.



POSLESTURA.

- Realizar y presentar un teatro del cuento en grupos de 4 personas.

Los estudiantes van a realizar una presentación de títeres, teniendo en cuenta el escenario y los personajes.





Recursos

- Imagen de un cuento con su título
- Personajes
- Materiales reciclados u otros elementos que existan en el aula.

Tiempo: 3 horas

Rúbrica para el proceso de aprendizaje.

	Excelente	Regular	Deficiente
Identifica partes y genero del cuento.	Identifica las partes del cuento y reconoce el género literario.	Identifica brevemente las partes del cuento y su género literario.	No identifica las partes del cuento ni el género literario.

Rúbrica para el proceso de motivación

	Excelente	Regular	Deficiente
Actuación participativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Logran organizarse como grupo de trabajo en forma independiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se organizan con ayuda del docente como grupo de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • No se organizan como grupo de trabajo.
Utilizan materiales para representar a los personajes del cuento.	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo al leer el cuento y presentarlo en el teatro de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pocos estudiantes no leen el cuento y no se organizan para la presentación del teatro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desinterés por el cuento y no se organizan para la presentación.

PLAN DE CLASE 3**Objetivo:**

- Redactar cuentos breves con sus respectivos elementos.

Destreza de Criterio de desempeño:

- Escribir cuentos breves utilizando los elementos narrativos de este tipo de texto.

ACTIVIDADES:**Prelectura**

Mencionar las diferencias entre escribir un cuento y hacer una dramatización.





- Leer el cuento, sacar una moraleja o contar alguna experiencia.

LECTURA

Las mentiras tienen patas cortas

A mi padre le regalaron una armónica cuando tenía 15 años. Él nunca aprendió a tocarla. En su casa estaba lleno de libros en francés y alemán; pero él jamás balbuceó una sola palabra en otro idioma. Sin embargo, me decía que hablaba esos idiomas a la perfección y que de niño era el mejor de su clase con ese instrumento.

Cuando yo tenía 10 años le pedí que me enseñara a tocar la armónica. Me miró con los ojos apagados y presa de la vergüenza y me confesó que no sabía tocarla.

Desde entonces sólo una pregunta se aloja en mi mente cada vez que pienso en mi padre. ¿Por qué había estado mintiéndome todo ese tiempo? Hace unas semanas me lo contó todo.

Cuando mi padre era chico su madre le decía que ella sabía muchísimas cosas que él no tenía ni siquiera idea de que existían; cuando él le preguntó, siendo ya mayor, por qué le había mentido, su respuesta fue clara: *“el poder lo inventamos y lo mantenemos forzando las palabras, llevando al límite el sentido de la verdad”*. Y él agrega: “Es decir, creando una realidad donde hagamos ciertas aquéllas cosas que en el fondo de nuestra alma sabemos que no lo son”.

Esta tarde, mi hija de 7 años ha visto la armónica que guardo en uno de los cajones de mi escritorio y me ha pedido que le toque una canción; mientras lo hacía pensaba en mi padre: en lo mucho que se había perdido por no aprender a tocar ese instrumento bellissimo y, sobre todo, por haberme mentado.

Hace muchos años que no lo veo; debe tener el pelo del color de la abuela, blanco y rígido. Nada se resiste al paso del tiempo; por mucho que luchemos contra la verdad ella siempre tiene la última palabra.

Autor: Tío Nobuón

DINÁMICA

Juego:

El docente realizara parejas, de acuerdo al orden de la clase, luego cada grupo tendrá que buscar 5 palabras en la lectura, que comiencen con la letra “A”, “H”, “B”.

POSTLECTURA

Realizar parejas y crear un cuento utilizando las imágenes entregadas, tener





Recursos

- **Imágenes para la diferenciación.**
- **Lectura**
- **Hojas blancas**
- **Lápiz**

Tiempo: 4 horas

Rúbrica para el proceso de motivación.

CRITERIOS	Excelente	Regular	Deficiente
Actuación participativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Logran organizarse como grupo de trabajo en forma independiente. • Se divierten al momento de ejecutar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Logran organizarse con dificultad como grupo de trabajo. • Se ve inconformidad al momento de ejecutar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • No se organizan como grupo de trabajo. • Esta desmotivado y no se divierte al ejecutar el juego.
Muestran interés	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestran interés al leer y escribir el cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés al leer y escribir el cuento por ser llamado la atención. 	<ul style="list-style-type: none"> • No demuestra interés al leer ni escribir el cuento.

Rúbrica para el proceso de aprendizaje

CRITERIOS	Excelente	Regular	Deficiente
Identifica partes y genero del cuento.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica partes del cuento y utiliza normas ortográficas para escribirlo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica pocas partes del cuento y utiliza brevemente normas ortográficas para escribirlo. 	<ul style="list-style-type: none"> • No identifica las partes del cuento y no utiliza normas ortográficas para escribirlo.

PLAN DE CLASE 4

Objetivo: Relatar una narración literaria

Destreza con criterio de

Desempeño: Narrar oralmente cuentos desde la valoración de



ACTIVIDADES:



PRELECTURA

- Se mostrará a los estudiantes.
- Contarán d





- Los estudiantes van a leer de forma silenciosa el cuento.

LECTURA

La compasión

¿A quién, a quién?, le preguntó Daniel.

- No se preocupen, respondió su padre-. No es nada.

El auto inició su marcha de nuevo y la madre de los chicos encendió la radio, empezó a sonar una canción de moda en los altavoces.

- Cantemos esta canción, dijo mirando a los niños en el asiento de atrás. La mamá comenzó a tararear una canción. Pero Daniel miró por la ventana trasera y vio tendido sobre la carretera el cuerpo de un conejo.

- Para el coche papi, gritó Daniel. Por favor, detente.

- ¿Para qué?, responde su padre.

- ¡El conejo, le dice, el conejo allí en la carretera, herido!

- Dejémoslo, dice la madre, es sólo un animal.

- No, no, para, para.

- Sí papi, no sigas - añade Carlitos-. Debemos recogerlo y llevarlo al hospital de animales. Los dos niños estaban muy preocupados y tristes.

- Bueno, está bien- dijo el padre dándose cuenta de su error. Y dando vuelta recogieron al conejo herido.

Pero al reiniciar su viaje fueron detenidos un poco más adelante por una patrulla de la policía, que les informó de que una gran roca había caído sobre la carretera por donde iban, cerrando el paso. Al enterarse de la emergencia, todos ayudaron a los policías a retirar la roca.

Gracias a la solidaridad de todos pudieron dejar el camino libre y llegar a tiempo al veterinario, que curó la pata al conejo. Los papás de Daniel y Carlos aceptaron a llevarlo a su casa hasta que se curara

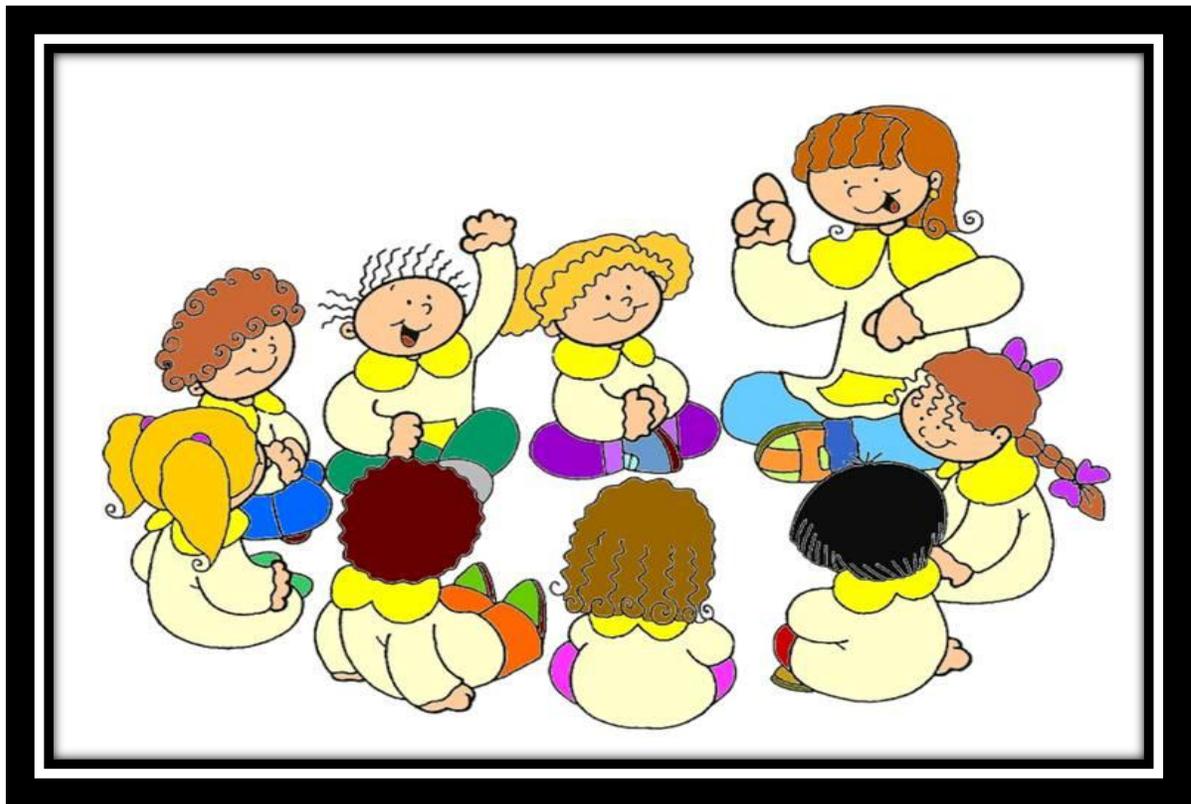
Unas semanas después toda la familia fue a dejar al conejito de nuevo en el bosque. Carlos y Daniel le dijeron adiós con pena, pero sabiendo que sería más feliz en libertad.

FIN

Cuento de Álvaro Jurado Nieto, Colombia

POSLECTURA

- Luego de la lectura el docente dará la orden a los estudiantes para que se organicen en grupos de siete personas.
- Los estudiantes realizarán una dramatización sobre el cuento leído.
- Un estudiante deberá narrar la historia.





Recursos

- Imágenes con personajes de cuentos.
- Materiales utilizados por el niño según creatividad.

Tiempo: 3 horas clase.

Rúbrica para el proceso de motivación.

CRITERIOS	Excelente	Regular	Deficiente
Realizan la lectura.	<ul style="list-style-type: none"> • Se sienten motivados al realizar la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se sienten un poco motivados al realizar la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ven desmotivados y no realizan la lectura.
Actitud y participación.	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestran disfrute en la presentación y ejecución de la dramatización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestran poco disfrute en la presentación y ejecución de la dramatización. 	<ul style="list-style-type: none"> • No disfrutaban en la presentación y ejecución de la dramatización, haciéndolo solo por notas.

PLAN DE CLASE 5**Objetivo:**

- Crear cuentos breves disfrutando de su contexto.

Destreza con criterio de desempeño:

- Construir cuentos breves en función de crear nuevas realidades y disfrutar el uso del idioma.

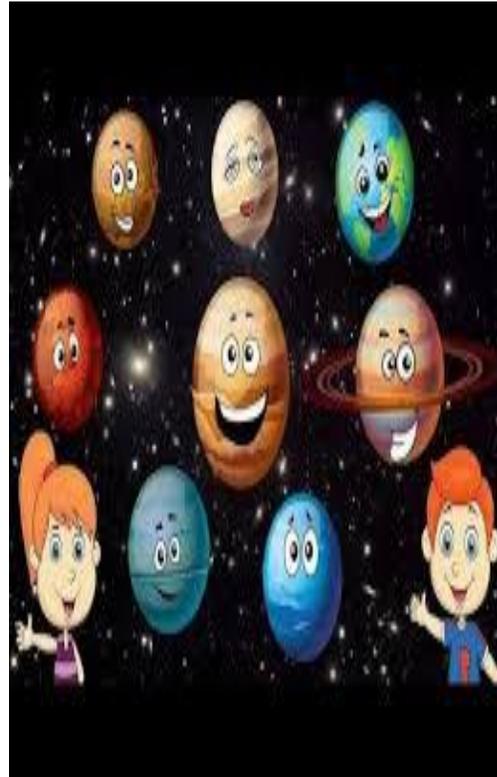
ACTIVIDADES:**Prelectura**

- El docente mostrará una imagen.
- Los estudiantes deben conversar sobre la importancia de la escritura, y la creación de cuentos.



Dinámica

El docente formara grupos de 4 estudiantes y pedirá a los estudiantes que se imaginen que están en la luna o en cualquier otro planeta y realicen bailes y movimientos, teniendo en cuenta que en la luna todos los cuerpos flotan.



- Después del baile los estudiantes se sentaran en sus puestos y leerán la lectura el visitante a marte, teniendo en cuenta que pueden utilizar el diccionario para averiguar el significado de cualquier palabra que no entiendan.
- Los estudiantes deberán poner mucha atención en la creatividad de autor al crear el cuento.
- Realizar un conversatorio sobre los elementos y características de ese cuento.



LECTURA

El Visitante de Marte

Andrés se estaba bañando cuidadosamente, como hacía todos los días, pues era un niño muy pulcro. De pronto, se acercó a él una motita negra, que fue a depositarse sobre su blanca toalla.

El niño se acercó un poco para ver qué era lo que se había posado sobre la felpa. Pudo distinguir claramente, a una pulga con casco y antenas.

– ¡Hola! – le dijo la pulga- soy Pamela, la pulga marciana. Vine a este planeta para explorarlo.

Andrés estaba muy sorprendido por lo que veía. No sabía que existían pulgas exploradoras de planetas.

– ¡Hola! Soy Andrés. Me gustaría poder ayudarte en tu expedición.

– ¡Eso, sería genial! Algo falló y no encuentro la planta en la que debía aterrizar.

– ¿Qué tipo de planta es?

– Es una palmera. – le respondió la pulga.

Andrés recordó que en el jardín había una palmera y se ofreció a conducir a la pulga. La exploradora se mostró agradecida. Le impresionaba conocer a un terrícola que no fuera un tonto.

Cuando se aprontaban para salir del baño e ir hasta el jardín, se apagó la luz y quedaron a oscuras.

La pulga gritaba a todo pulmón:

– ¡Esto es obra de la plaga estelar que nos quiere acabar!

Andrés comenzó a reírse sin parar. La risa le impedía explicar a la pulga que el corte de luz se debía a problemas técnicos de la compañía eléctrica. Buscó a tientas el armario donde guardaba las velas y encendió una, para alumbrar el camino.

Llegaron al jardín y Andrés le señaló la palmera. La pulga debía alcanzar la cima.

La pulga no se hizo problema por las dificultades del ascenso, sacó unos polvos mágicos, espolvoreó su cuerpo con ellos y se elevó en medio de una nube de plata.

Andrés estaba emocionado por lo que veía. De pronto, una nave de plástico aterrizó en la cima de la palmera y salió una pulga con escafandra a recibir a la primera.

La pulga agradeció la ayuda al niño y prometió regresar al finalizar su exploración.

El niño observó a la nave que se alejaba y regresó a su habitación. Estaba seguro de que nadie creería su historia, pero se sentía orgulloso de haber ayudado a una pulga marciana a regresar a su planeta.

POSTLECTURA:

Crear un cuento sobre los cambios en el mundo o en la vida, donde se incluya personajes de la familia.

El estudiante deberá presentar al docente su cuento, luego pasar a limpio y leérselo a su familia.





Recursos

- Imágenes de la luna.
- Imagen importancia escritura
- Hojas
- Lápiz

Tiempo: 4 horas clase

Rúbrica para evaluación			
CRITERIOS	Excelente	Regular	Deficiente
Enfocan en los elementos narrativos.	<ul style="list-style-type: none"> • Crean una historia basada en sus elementos narrativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crean una historia limitada basada en sus elementos narrativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • No Crean una historia basada en sus elementos narrativos.

Rúbrica para el proceso de motivación			
CRITERIOS	Excelente	Regular	Deficiente
Utilizan la imaginación y el disfrute para crear el cuento. Disfrute del baile	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutan creando el cuento familiar. • Existen aspectos creativos como la originalidad en la historia inventada. • Demuestran felicidad al realizar el baile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutan poco de la creación del cuento familiar. • Existen pocos aspectos creativos como la originalidad en la historia inventada. • Demuestran escasa felicidad al realizar el baile. 	<ul style="list-style-type: none"> • No disfrutan de la creación del cuento familiar • No existen aspectos creativos ni originales en la historia inventada. • Demuestran apatía al realizar el baile.



Día: Viernes 9 de diciembre de 2016

Lugar: Sala de audio visuales de la Unidad Educativa X

Hora: 12:10 pm

Respecto a las estrategias lúdicas propuestas ante la comisión del área de lengua y literatura indicaron lo siguiente:

- Consideran que las estrategias lúdicas presentadas son motivadoras y pertinentes para los niños de cuarto año de educación general básica.
- Que las dramatizaciones, creaciones, dinámicas, etc. son muy atractivas y provocarían al estudiante a motivarse por la lectura.

Sin embargo, los docentes consideran que las actividades estratégicas como la dramatización las dinámicas de baile y el teatro de títeres resultarían muy motivadoras pero al mismo tiempo consideran que estas podrían provocar desorden en los niños y que se pierda la disciplina en el aula, así como también el espacio reducido con las que cuentan las aulas de clase en esta institución dificultaría esta práctica. Por otro lado no se cuenta con materiales adecuados para realizar los títeres, y sería un error pedir dinero a los padres de familia.

Como reflexión final, de lo mencionado por los docentes participantes se podría indicar que a pesar de las dificultades que podrían darse, las estrategias lúdicas expuestas son pertinentes y apropiadas para la motivación a la lectura en los niños. A pesar de que se las ve con cierto grado de dificultad, esto, según los participantes por falta de espacio existente en las aulas de la institución así como también por la dificultad para innovar, situación que estaría relacionado a la actividad y temor del docente.

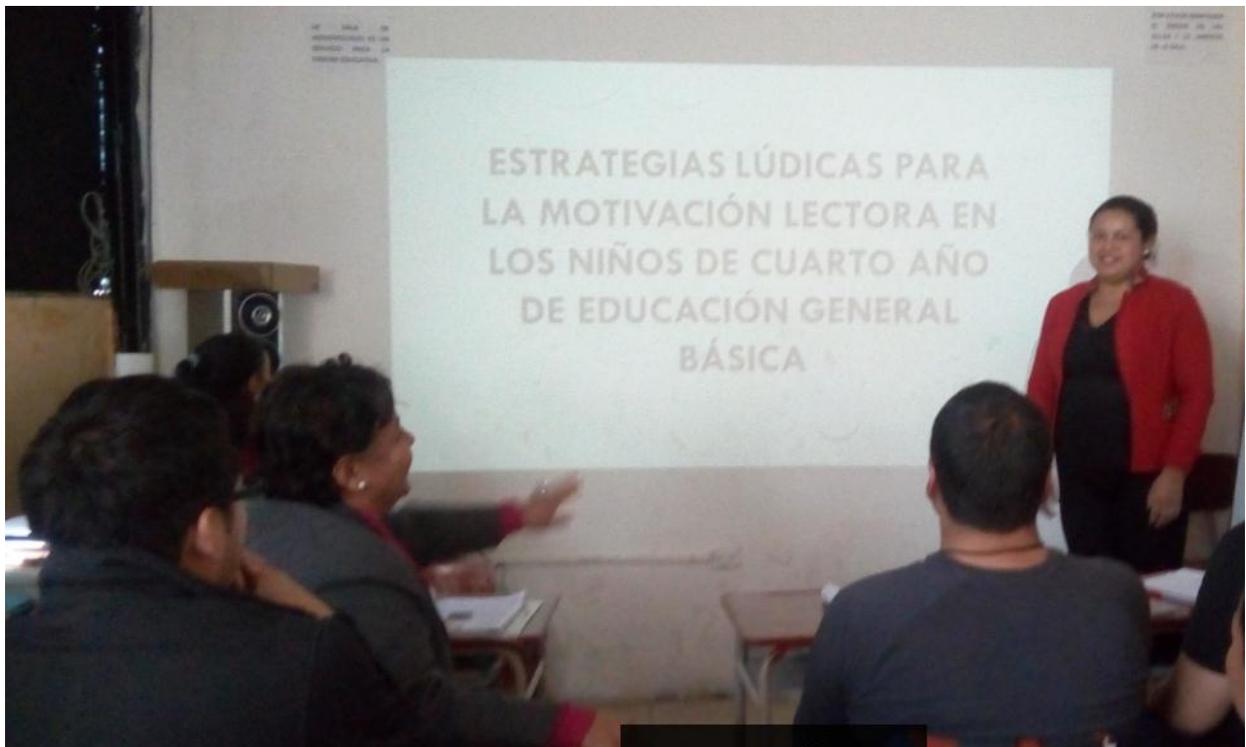


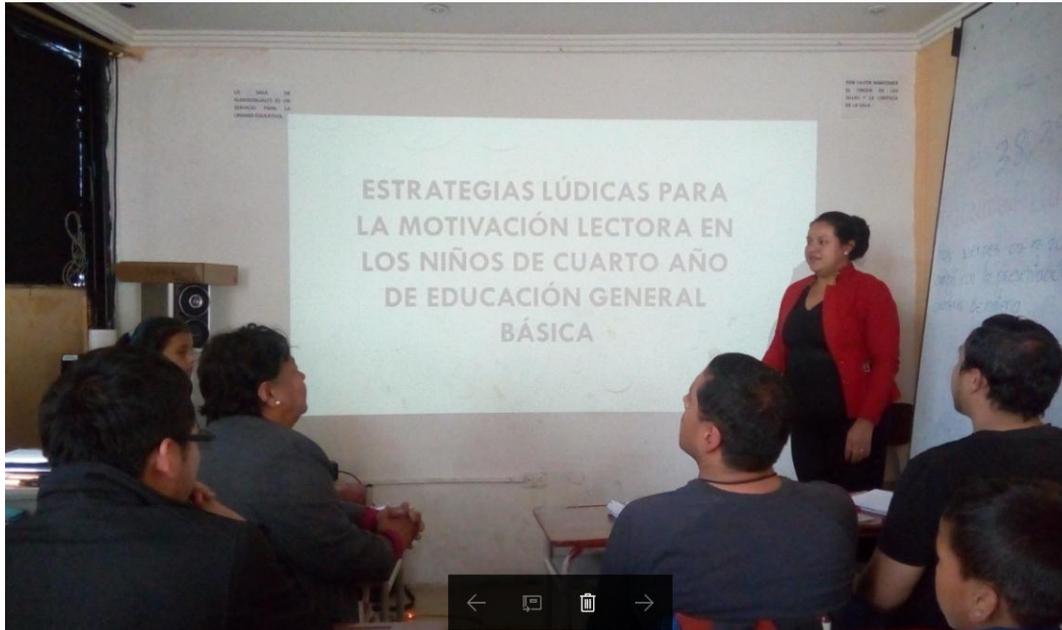
A decir el autor Wilfrido Rimari Arias existe resistencia al cambio y a la innovación, es decir, hay varios elementos que al docente le provoca quedarse estático en su manera de enseñar y no innovar uno de esos elementos esta la inercia institucional

Existe una predisposición a continuar trabajando tal como se hace y se ha hecho toda la vida. Lo nuevo asusta e inquieta al profesorado porque pone en cuestión la acomodación a lo ya conocido y el mantenimiento de intereses y rutinas personales y profesionales muy arraigados. La docencia gusta, en su versión más alienada y funcionarial, de la estabilidad, la comodidad y la previsibilidad. Además, históricamente, las instituciones se han basado más en la continuidad que en el cambio (pag.16)



ANEXOS







Bibliografía

- Alcaraz, C. (14 de agosto de 2010). *Evaluación Motivación: Una Influencia Recíproca*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/18/18_0116.pdf
- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique Educación.
- Beltrán Ll., J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Blasco, D., Machado, L., & Conde, L. (2006). *Abriendo el juego*. Buenos Aires: Lumen.
- Bruner, J. (1983). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Camacho, T., Flórez, M., Gaibao, D., Aguirre, M., Castellanos, M., & Murcia, G. (2012). *Estrategias Pedagógicas en el ámbito Educativo*. Bogotá.
- Castaño, L., & Osorio, E. (2015). *La lectoescritura apoyada en el teatro como estrategia pedagógica en estudiantes de grados decimo y once de la Institución Educativa Casd*. Calarca: FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES.
- Corral, Y. (2010). Diseño de Cuestionarios para recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 150-168.
- Dansereau, D. (1985). Learning strategy research. En J. Segal, S. Chipman, & R. Glaser, *Thinking and learning skills. Vol I: Relating instruction to research*. Hillsdale: Erlbaum.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill.
- Duarte, R. (2012). *La enseñanza de la lectura y su repercusión en el desarrollo del comportamiento lector*. Madrid: Universidad de Alcalá.



EDUCA, 2016. la desmotivación y el fracaso escolar – la motivación en el aprendizaje

Illescas,S, EDUCAR. la importancia de la lectura.

http://www.educar.ec/edu/dipromepg/lenguaje/web12/2_1/2_9.htm

Fernandez, L. (Siete de Octubre de 2006). *Butlletí LaRecerca*. Obtenido de Butlletí LaRecerca.

Fernández, M. (2013). El diagnóstico de los procesos de aprendizaje en la enseñanza secundaria. *Revista de Claseshistoria*, 1-11.

Fiallos, V. (2012). *Estrategias de motivación y su incidencia en la lectura comprensiva en los niños y niñas de sexto y séptimo año de educación básica del liceo cristiano 'John N. Andrews' de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua*. Recuperado el 14 de agosto de 2016, de

<https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwiOsbWRo8HOAhUH6x4KHWYyBLwQFggfMAE&url=http%3A%2F%2Frepositorio.uta.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F5540%2F1%2FTESIS%2520PAULINA%2520FIALLOS.pdf&usg=AFQjCNH0LIhe658ZfIMDUIZgx9Zb>

García, B., Manzano, E., Muñoz, I., Hernández, M., & Cuetos, A. M. (2010). *Claves para aprender en un ambiente positivo y divertido*.

Gatti, O. (2009). *La Motivación*. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Genovard, C., & Gotzens, C. (1990). *Psicología de la instrucción*. Madrid: Santillana.

Genovard, C., & Gotzens, C. (1990). *Psicología de la Instrucción*. Madrid: Santillana.

Genovard, C., & Tourón, J. (1992). *Autoconcepto y rendimiento académico. Sus implicaciones en la motivación y en la autorregulación del aprendizaje*. Pamplona: EUNSA.



González, MC. y TOURÒN, J. 1992 Autoconcepto y rendimiento escolar. Implicaciones en la motivación y en el aprendizaje autorregulado. Pamplona, EUNSA, 421 pàgs.

González, R., Valle, A., & Vásquez, A. (1994). *Las estrategias de aprendizaje*. Servicios de Publicaciones de la UNiversidad de la Goruña.

Gutiérrez, A. (2008). *Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el estudiantes*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.

Gutiérrez, B, 2015. las estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el Habito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado 1 en la institución educativa Mercedes Abrego.

Mamani, Y., Pinto, S., & Torpo, P. (2012). *Constructivismo y Educación*. Universidad Católica "San Pablo".

Masmitja, P. A., Díaz Gómez, M., Akoschky, J., & Giráldez Hayes, A. (2008). *La música en la escuela infantil*. Barcelona: Graó.

Meneses, M., & Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños. *Revista Educación*, 113-124.

Miliaret, G. (1984). *L'éducateur, le pédagogue, le chercheur*.

Ministerio de Educación. (2011). *Lengua y Literatura, Texto del Estudiante 4to año*.

Monereo, C., Castello, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, formación del profesorado y aplicación en la escuela*. . Argentina: Grao.

Murcia., R. d. (15 de Mayo de 2015). *Mediación*. Obtenido de Mediación:
<http://www.mediacion.org/la-mediacion.html>

Myers, D. (2005). *Psicología*. Madrid: Interamericana.

Nisbet, J., & Schucksmith, J. (1987). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana.



- Ochoa, V. (2006). El baile: representación social y práctica saludable. *Revista Investigación y Educación en Enermería*, 54-63.
- Oliveira, M. d. (1993). *Vygotsky: aprendizaje e desenvolvimento um processo sóciohistórico*. São Paulo: Scipione.
- Onieva, J. (2011). *La dramatización como recurso educativo: estudio comparativo de una experiencia con estudiantes malagueños de un centro escolar concertado y adolescentes puertorriqueños en situación de marginalidad*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Ortiz, A. L. (2005). *Didáctica lúdica. Jugando también se aprende*. Barranquilla: Centro de Estudios Pedagógicos y Didácticos.
- Parra, A. (2008). *Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el desempeño lector y escritor de los estudiantes de tercero de básica primaria de la institución educativa José Antonio Ricaurte de la ciudad de Ibagué*. Recuperado el 14 de agosto de 2016, de [https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0ahUKEwiX4oSomsHOAhXH7B4KHW2dAroQFggtMAM&url=http%3A%2F%2F190.242.62.234%3A8080%2Fjspui%2Fbitstream%2F11227%2F2556%2F1%2F1brendy%2520tesis%2520final%2520gutierrez%2520ultima%2520\(2\)%25](https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0ahUKEwiX4oSomsHOAhXH7B4KHW2dAroQFggtMAM&url=http%3A%2F%2F190.242.62.234%3A8080%2Fjspui%2Fbitstream%2F11227%2F2556%2F1%2F1brendy%2520tesis%2520final%2520gutierrez%2520ultima%2520(2)%25)
- Parra, A. (2008). Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el desempeño lector y escritor de los estudiantes de tercero de básica primaria de la institución educativa José Antonio Ricaurte de la ciudad de Ibagué. *Revista EDU-FISICA*, 1-24. Recuperado el 14 de agosto de 2016, de <http://www.edu-fisica.com/Revista-8/Estrategias%20ludicas.pdf>
- Peréz, A., & Salguero, D. (2015). *Estrategias lúdicas para el Mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6to grado*. Cali: Fundación Universitaria de los Libertadores.



Piaget, J. (1948). *La géometrie spontanéé chez le enfant*. Paris: P.U.F.

Pila, J. (2012). *La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias de los estudiantes de I-II nivel de Inglés del Convenio Héroes del CENEPA -ESPE de la ciudad de Quito en el año 2012. Diseño de una guía de estrategia motivacionales para los do*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de Enseñanza Aprendizaje*. México: Pearson Educación.

Real Academia Española. (s.f.). Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=N3aBbsZ>

Real Academia Española. (14 de agosto de 2014). *El Diccionario en el BRAE. La 23 edición*. Obtenido de <http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/el-diccionario-en-el-brae>

Real Academia Española. (12 de 10 de 2016). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de <http://www.rae.es/>

Real Academia Española. (12 de 10 de 2016). *Diccionario de la Real Academia Española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=N3m3mKb>

Rosales, M. (2014). *Proceso evaluativo: valuación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual*. Caguas: Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.

Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del Componente lúdico. *Revista didáctica español como lengua extranjera*, 1-69.

Santillana., E. e. (2009). *Lectura y Animación*. Quito: Imprenta Mariscal.

Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. Mexico: Mc Graw-Hill.

Solé, I. (2001). *Leer, lectura y comprensión: ¿hemos hablado siempre de lo mismo?* Barcelona: Laboratorio Educativo.



Tapia, A. (1995). *Motivación y aprendizaje en el aula*. Madrid: Santillana.

Tapia, A. (2005). *Motivación para el Aprendizaje: Perspectiva para los alumnos*. Recuperado el 14 de agosto de 2016, de https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rmF76ghidL4J:https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones%2520jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion%2520para%2520el%2520aprendizaje%2520Perspectiva%2520alumnos.pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&g

Tejerina, I. (2004). *Dramatización y teatro infantil*. Madrid: Siglo XXI.

Tituaña, S, 2012. Diseño de un manual de técnicas de motivación para fortalecer el autoestima y mejorar el aprendizaje en los niños/as de 5 a 6 años de la escuela. Universidad Técnica de Cotopaxi.

Toapanta, S. (junio de 2012). *La motivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta Brethen Parroquia calderón durante el quinto año electivo 2010-2011*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/290/1/T-UCE-0010-85.pdf>

Weinstein, C., & Mayer, R. (1986). *The teaching of learning strategies*. New York: McMillian Publishing Company.

Universidad Autónoma Metropolitana 2009. El profesor como mediador o facilitador del aprendizaje.

http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/int/enfoqpedago_relacion_actv_elprofesorcomo_mediador.pdf

Revista Electrónica de Motivación y Emoción, 2007, Psicología y educación.

Rimari, W, 2003. La innovación educativa, un instrumento de desarrollo.



Zubiría, M. (14 de octubre de 2010). La Teoría de las seis lecturas de Miguel de Zubiría. *El*

Comercio.

Obtenido

de

http://educacion.elcomercio.com/noticiaEC.asp?id_noticia=311024&id_seccion=160