LOS JUEGOS MENTALES EN EL MEJORAMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

MARÍA PAZ RAMOS PÉREZ

ANDREA LUCÍA REGINO GONZÁLEZ

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

DEPARTAMENTO DE ESPAÑOL Y LITERATURA

LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA

MONTERÍA-CÓRDOBA

2022

LOS JUEGOS MENTALES EN EL MEJORAMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

MARÍA PAZ RAMOS PÉREZ

ANDREA LUCÍA REGINO GONZÁLEZ

DOCENTE ASESOR

MELISSA QUIRÓS

Trabajo como requisito de grado para optar el título de Licenciada en Literatura y Lengua Castellana

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

DEPARTAMENTO DE ESPAÑOL Y LITERATURA

LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA

MONTERÍA-CÓRDOBA

2022

_____

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Firma del jurado

_____

Firma del jurado

Agradecimientos

Eternamente agradecida con Dios por ser el autor y guía de mi vida, por darme la sabiduría, fortaleza, y ser mi luz en este largo camino. Así mismo, por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han sido un pilar fundamental para alcanzar mis objetivos. Gracias a mis padres por sus esfuerzos e inculcarme grandes valores.

Agradezco a la universidad de Córdoba por abrirme las puertas para lograr formarme como profesional. A todos los docentes que fueron partícipes de este proceso íntegro de formación, los cuales provocaron en mí admiración y amor hacia esta profesión. En especial, a mi asesora Melissa Quirós por su apoyo y orientaciones en este proyecto.

A los estudiantes y docentes de la Institución Educativa Rafael Núñez por participar y ser motivación para llevar a cabo este trabajo de investigación.

Finalmente, a María Paz Ramos, quien ha sido mi compañera incondicional.

Andrea Lucía Regino González

Agradecimientos

Gracias a Jehová quien me permitió vivir y aprender sobre esta experiencia, quien cuidó de mí siempre para llegar a este momento. A mis padres por apoyarme en todo cuando lo necesitaba y brindarme los mejores consejos para sobrellevar las dificultades. Gracias a mi hermano por siempre brindarme su amor y comprensión cuando no podíamos jugar.

Sin duda alguna, gracias a la Universidad de Córdoba por permitirme formar como la profesional competente que podré ser, y a los profesores del programa que contribuyeron no sólo con sus saberes teóricos, sino también con su solidaridad y humildad pude mejorar como ser humano comprometido en ayudar a otros.

Gracias al acompañamiento de mi profesora Melissa Quirós, por enseñarme a nunca rendirme y ayudarme a mostrar mi mejor potencial para este logro.

Finalmente, pero no menos importante, a mi compañera Andrea Lucía Regino, por su apoyo incondicional y ejemplo de persistencia a ser mejor.

María Paz Ramos Pérez

Resumen

La presente investigación cualitativa surge de la identificación desde procesos de observación y entrevista de la necesidad de mejoramiento en la comprensión lectora de los estudiantes del grado 6º de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería; considerando, luego de analizar el contexto escolar y las orientaciones filosóficas que lo orientan (P.E.I y M.P) la implementación, aplicación y evaluación de una estrategia basada en juegos mentales para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Esta estrategia reconoce la necesidad de trabajar en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los estudiantes de una forma amena y divertida, aportando al desarrollo de su competencias y habilidades del lenguaje. Dentro de los resultados más destacados está el mejoramiento en los procesos de comprensión lectora y la transformación de la actitud hacía las clases de lengua castellana dado que los jóvenes se sienten atraídos por las actividades que incluyen el juego y que además les permiten tomar un papel protagónico en el proceso.

Palabras claves: Comprensión lectora, lúdica, juegos mentales, estrategias didácticas.

Tabla de contenido

Introducción ……. 9

1 Planteamiento y descripción del problema. 11

2 Objetivos 16

2.1 Objetivo general. 16

2.2 Objetivos específicos: 16

3 Justificación 18

4 Marco referencial 21

4.1 Antecedentes de la investigación 21

5 Marco teórico. 26

5.1 Comprensión lectora. 26

5.1.1 La lectura desde lo cognitivo. 27

5.1.2 La responsabilidad del maestro en la propuesta de estrategias de mejoramiento. 30

5.2 El juego y las estrategias lúdicas 31

5.2.1 Adivinanzas 32

5.2.2 Crucigrama: 33

5.2.3 Los Acertijos 33

5.2.4 Juegos de relación 33

6 Diseño metodológico 34

6.1 Recolectando la información desde la comunidad. 36

7 Resultados de la investigación 39

7.1 Etapa diagnóstica 39

7.1.1 Resultados de los estudiantes del grado 6°01 42

7.1.2 Resultados de los estudiantes del grado 6°02 44

7.2 Etapa Diseño y Aplicación 46
7.3 Etapa Evaluación 50
8 Colorín colorado este juego ha terminado y estas enseñanzas nos han dejado 53
9 Referencias 55
10 Anexos 64

Tabla de gráficos

Gráfico 1. Diagnóstico de los niveles de lectura 41
Gráfico 2. Diagnóstico del nivel literal 42
Gráfico 3. Diagnóstico del nivel inferencial 42
Gráfico 4. Diagnóstico del nivel Crítico-intertextual 43
Gráfico 5. Diagnóstico del nivel literal 44
Gráfico 6. Diagnóstico del nivel inferencial 44
Gráfico 7. Diagnóstico del nivel crítico-intertextual 45

Introducción

El lenguaje es importante para la estructuración del pensamiento, para ello, se requiere de las prácticas sociales que debe adquirir y desarrollar el sujeto, con el fin de ser competente en la escritura, la lectura y la oralidad; habilidades fundamentales para la vida académica, cotidiana y laboral. Aplicar estas habilidades de la forma adecuada dependerá de qué tan desarrollados son los procesos de comprensión, por lo que a mayor y mejor sean estos se establecen lazos fuertes de asertividad y sabiduría en la formación integral del estudiantado. Por esta razón, trabajos investigativos como el presente se comprometen a potenciar la lectura y partiendo de esta la comprensión, tal es el caso de la Institución Educativa Rafael Núñez en la ciudad de Montería, donde una vez identificadas las dificultades de los estudiantes de 6º tales como la incapacidad de captar datos locales, insuficiencia crítica y reflexiva, falta de capacidad deductiva e interpretativa, desorganización de ideas a la hora de construir un argumento, prácticas inadecuadas de lectura y desmotivación hacia ella, se da inicio a la construcción de una propuesta fundamentada en un la investigación cualitativa, reconociendo desde una enfoque sociocrítico la necesidad de transformación para el beneficio de los sujetos participantes.

Seguidamente, fue necesario recurrir a investigaciones a nivel regional, nacional e internacional para evidenciar posturas ante el tratamiento del problema de la falta de la comprensión lectora en estudiantes. Todo esto permitió el reconocimiento del uso de estrategias lúdicas enfocadas al mejoramiento de la necesidad de comprensión, lo cual contribuyó al enriquecimiento de la estrategia lúdico-didáctica basada en juegos mentales, tales como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas y acertijos, articulados al plan de área del docente del curso para desarrollar las destrezas necesarias como la memoria, la atención, la formulación de hipótesis, la interpretación, entre otras.

A nivel teórico, esta estrategia se fundamentada en los planteamientos de los Lineamientos curriculares al ser estos la carta magna de los docentes en Colombia, orientando el desarrollo de competencias y los estándares para la aplicación de los saberes disciplinares en el proceso de formación correspondiente al grado. También se reconocen los postulados de Isabel Solé para abordar las estrategias adecuadas en la enseñanza de la lectura, desde un enfoque cognitivo que además postula al maestro como el primero en reconocer estrategias para la aprender a leer; en este mismo sentido, Piaget y Vygostki son fundamentales para dar luz y sustento relacionados con la lúdica y la importancia del juego en el proceso de formación, esto por mencionar a algunos de todos los que desde sus construcciones teóricas permiten el soporte del presente trabajo.

Por tanto, el diseño metodológico de esta investigación cualitativa se inclina hacia un enfoque socio-crítico para la máxima comprensión de las realidades, necesidades y características del medio y sujetos. Dando paso a la elección de una metodología capaz de responder y acoger todas particularidades como lo es la investigación- acción participativa. Así mismo, a la utilización de instrumentos pertinentes como lo es la observación participativa y la entrevista para lograr la efectiva interacción de los sujetos de estudio.

Gracias a lo anterior, se obtuvo resultados favorables que permitió cumplir con el objetivo de aportar al mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes con el uso de juegos mentales. Fue posible evidenciar como los estudiantes pasaron de una lectura literal a una inferencial y crítica, con la capacidad de analizar y argumentar una posición coherente al texto y a las realidades de la vida cotidiana. Esto también tuvo impacto en la actitud hacia la lectura ya que se vieron motivados a ella una vez que se adecuaban a sus contextos sociales y familiares; un ejemplo de esto, es que luego de la realización de las actividades de la estrategia los estudiantes de manera autónoma e independiente, indagaban por adivinanzas y las traían a clase para compartirlas con sus compañeros y maestros.

1 Planteamiento y descripción del problema.

La comprensión lectora constituye una de las capacidades cognitivas de mayor importancia en el desarrollo de los estudiantes, supone la base para el aprendizaje de diversas áreas del conocimiento. En virtud de ello, formarse como un lector competente es un desafío para los estudiantes y profesores, puesto que permite el enriquecimiento del lenguaje y la comprensión de este.

Autores como Elena Pérez (2014) exponen el concepto de lectura como "la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito" (Pg. 71). Es decir, es un proceso desarrollador que identifica las ideas, pensamientos e intenciones desde el texto mismo para la creación de un argumento, el cual requiere del mayor esfuerzo reflexivo para un mejor entendimiento. De acuerdo con Ricalde y Palacios (2008) es "un proceso complejo que implica la interacción del lector con el texto para construir la comprensión de la información" (p. 7). Entonces leer no es sólo decodificar, se trata de encontrar el sentido de lo que se lee. En palabras de Eco (1982), "el lector no asume una función pasiva frente al texto literario (o frente al cuadro, la composición musical, etc.) sino que colabora en su construcción" (p. 49). Por tanto, la comprensión lectora es el producto de un proceso regulado por el lector, en el que se produce una interacción entre el significado y sentido que implica cualquier manifestación lingüística" (MEN p. 21) que juega un papel indispensable para la mejora de las competencias lectora, ya que surge un proceso de concientización del medio para la producción de saberes, ideas y argumentos sólidos ante la información almacenada en su memoria y la que le proporciona el texto.

Por su parte los Lineamientos curriculares de lengua castellana que son la carta teórica de la planeación en Colombia para el área de lengua castellana, en concordancia con las reflexiones anteriores, propone la comprensión como "la búsqueda y reconstrucción de un

problema o situación. Es decir, se refiere a un desarrollo cognitivo que implica el estudio de los fenómenos, reconociendo en ellos su valor y de qué manera pueden dinamizar la vida del sujeto. En palabras del M.E.N.

> Concebimos la comprensión de la lectura de un texto como la reconstrucción de su significado a partir de la consideración de pistas contenidas en el texto en cuestión. Dicha reconstrucción se lleva a cabo mediante la ejecución de operaciones mentales que realiza el lector para darles sentido a las pistas encontradas. Se trata de un proceso esencialmente dinámico que quien lee desarrolla a medida que establece conexiones coherentes entre la información que posee en sus estructuras cognoscitivas y la nueva que suministra el texto. (Montenegro y Haché, 1997:45, como se cita en MEN 1998.p 47).

Al respecto de la situación de la comprensión lectora los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) en su edición del 2018 se enfatizó especialmente en la evaluación de las capacidades lectoras, según la OCDE, “los resultados sugieren que uno de cada cuatro estudiantes de los 36 países miembros de la organización no pueden completar las tareas más básicas de lectura, un problema que es todavía mayor en el llamado mundo en desarrollo”; así se comentó en una publicación de la revista BBC News Mundo(2019), además se cita las siguientes palabras del secretario General de la OCDE, Ángel Gurría: “Sin la educación adecuada, los jóvenes languidecerán al margen de la sociedad, incapaces de enfrentar los desafíos del futuro mundo del trabajo, y la desigualdad continuará aumentando". En el caso de Colombia presenta un resultado por debajo del promedio de la OCDE en las tres áreas evaluadas, entre estas, la comprensión lectora, que bajó ligeramente en el 2018 frente a los resultados del 2015 (Asociación Colombiana de educación privada, 2019).

Por causa de los resultados anteriormente expuestos han surgido muchas propuestas a nivel internacional, nacional y local para aportar al mejoramiento de la comprensión lectora en particular, identificando fundamentalmente como principales factores de riesgo en el caso internacional, los modelos o prácticas instruccionales adecuados con respecto a la comprensión (Méndez, 2015); el desagrado que sienten los estudiantes por la lectura, la falta de hábitos lectores y poca preocupación por parte del docente para promover esta actividad en el aula (Pastor, 2015) y la disminución del nivel de comprensión a medida que se aumenta el grado escolar (Figueroa y Tobías, 2018). Por su parte, a nivel nacional la preocupación se halla en los bajos resultados en lectura crítica presentados en las pruebas ICFES (Cuaical, 2021; Laguna, 2022). Finalmente, en el ámbito local, la problemática surge, según las investigaciones, por la falta de acompañamiento de los padres, los problemas en la pedagogía de los docentes (Hoyos, 2019), el desinterés hacia lectura y complejidad que sienten los estudiantes al resolver pruebas o actividades que les exigen procesos mentales, tales como el ejercicio de síntesis, el análisis, elaboración de resúmenes y ensayos, entre otros (Gamero, T., Ramos, L y Martínez, J. 2018).

Atendiendo a la realidad expuesta anteriormente, en el marco del desarrollo de la cátedra práctica pedagógica investigativa del Departamento de Español y Literatura de la Universidad de Córdoba se seleccionó la Institución Educativa Rafael Núñez ubicada en el corregimiento de Santa Lucía de la ciudad de Montería, la cual sustenta en su P.E.I. un modelo pedagógico constructivista social. Para indagar al respecto de la realidad de la comprensión lectora, a través de la recolección de información con instrumentos propios de la investigación cualitativa como entrevistas semiestructuradas y observaciones participantes y no participantes, estas, arrojaron problemas como la dificultad de identificar y memorizar datos precisos en el texto, por ejemplo, cuando la docente hacía preguntas al respecto de acontecimientos del texto, los estudiantes no recordaban con claridad el asunto; la

incapacidad de realizar procesos de inferencias cuando tenían el reto de buscar información no explícita en el texto para su comprensión, así como sus respuestas cortas y simples ante preguntas que requerían de mayor análisis y asociación de la información; por último, la falta de argumentación crítica- reflexiva en el caso de que no podían relacionar la lectura con la cotidianidad u otros escenarios, dado que se limitaban a repetir la información literal del texto sin adquirir posturas referentes a la temática.

Datos ratificados, además, por los resultados de pruebas nacionales (ICFES) donde el desempeño es regular en la competencia de lectura crítica, para el año 2020 con un 49% y en el año 2021 de 48%, la cual la estandariza por debajo del promedio nacional.

A esto se le adiciona el impacto negativo en la educación durante las dificultades presentadas en la pandemia por Covid-19 en el año 2020, así lo sustenta el Banco de la República con su estudio titulado "Efecto de la pandemia sobre el sistema educativo: El caso de Colombia" en el que da muestra que las instituciones educativas se vieron obligadas a cerrar sus puertas, aumentando así la deserción escolar y brechas en el rendimiento académico. La institución objeto de estudio se vio más afectada por encontrarse en una zona rural que no contaba con los equipos tecnológicos necesarios para llevar a cabo las clases virtuales, por lo que echaron mano de las llamadas guías, que solicitaban la resolución de actividades diversas sin objetivos de aprendizajes muy bien definidos. En consecuencia, una vez en la presencialidad se manifestaron todas las falencias de los estudiantes, ya que los docentes implementaron pruebas diagnósticas que daban cuenta del bajo nivel en lectura y escritura. Además de las dificultades de convivencia producto del aislamiento, lo que hace necesario pensar en formas de retomar escenarios de interacción real, para lo cual, el juego y la lúdica son excelentes aliados, en tanto propician espacios de diálogo y confrontación que exigen el reconocimiento de los pensamientos del otro y el posicionamiento de los postulados personales frente a las realidades del contexto.

De este modo, la lúdica actúa como rescate de la formación integral y la sana participación de los estudiantes debido a que la educación tradicional impide el adecuado desarrollo emocional y social de estos. Como docentes en formación, resulta importante pensar en metodologías innovadoras que contribuyan a buenas prácticas de lectura y aporten a la marcada problemática de baja comprensión lectora, acentuada por la situación de pandemia, entendiendo la lengua como un código social que determina las relaciones del individuo con su entorno; por tal propósito y siguiendo las dinámicas de la investigación cualitativa surge la siguiente pregunta:

¿Cómo la implementación de una estrategia lúdico-didáctica basada en los juegos mentales aporta al mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería?

2 Objetivos

En relación con la anterior pregunta problematizadora y con la intención de darle respuesta desde el paradigma cualitativo, se hace necesario plantear unos objetivos que orienten el desarrollo de la presente propuesta de investigación, dando como resultado una propuesta de mejoramiento pertinente y que responda al perfil del docente investigador que la Universidad de Córdoba está formando desde la Práctica Pedagógica Investigativa.

2.1 Objetivo general.

Determinar el aporte de una estrategia lúdico- didáctica basada en juegos mentales al mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería.

2.2 Objetivos específicos:

- Desarrollar actividades diagnósticas que permitan determinar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería.
- Diseñar una estrategia lúdico- didáctica basada en juegos mentales que aporte al mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería.
- Implementar la estrategia lúdico-didáctica basada en juegos mentales para aportar al mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería.

- Evaluar el aporte de las estrategias lúdico-didáctica basada en juegos mentales en el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Rafael Núñez de la ciudad de Montería.

3 Justificación

El juego es una actividad que hace parte de la vida del niño mucho antes que la escuela, convirtiéndose en un evento diario y una ayuda para desarrollar sus habilidades, así entonces, también puede ser una estrategia útil para facilitar el aprendizaje, tal como lo propone el psicopedagogo Francesco Tonucciel, el cual en una entrevista comenta lo siguiente:

> Los niños aprenden mucho más jugando que estudiando; haciendo, que mirando. El juego que hacen solos sin el control de los adultos es la forma cultural más alta que toca un niño. Los niños que han podido jugar bien y durante mucho tiempo serán adultos mejores. (Fundación Arcor, 2018).

Ahora bien, a través de los juegos mentales se estimula el cerebro y se mejoran las habilidades de memoria, observación, atención y agilidad mental, aspectos que aportan a la comprensión lectora. Así mismo, permite que el estudiante pueda divertirse mientras aprende. Partiendo de las anteriores reflexiones si se trabaja la enseñanza mediada por estrategias lúdicas, se cambiaría la perspectiva de una educación forzada por una espontánea, que logre enseñar y aprender en contexto, convirtiendo el aula en un entorno conocido y seguro para que los estudiantes puedan desempeñarse como sujetos comunicadores, transformando la calidad de la educación en el país.

En palabras de Piaget “La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas” (citado en Bianchi, s.f.) Debido a que el niño siempre estará tratando de armar el mundo desde su concepción, mediante el juego, con sus

gestos, con sus danzas, con sus cantos, con su actividad. (Zúñiga, 1998), entonces ¿Por qué no usar las mismas estrategias para trabajar en el aula?

Partiendo del anterior interrogante, la presente propuesta permitirá a los docentes observar desde el aula unas formas de enseñanza que propicien la diversión y aporten al desarrollo pedagógico de las escuelas a partir de las prácticas novedosas pensadas desde y para el estudiante. Por su parte, los sujetos participantes de esta investigación se beneficiarán aprendiendo de una forma diferente y significativa, aportando al desarrollo de su competencia literaria, motivándolos a desarrollar un comportamiento lector desde la diversión con las palabras, este cambio impactará en la forma como perciben el aprendizaje y en especial la lectura, aportando desde esta a todas las dimensiones del saber y las áreas del currículo y promoviendo la formación de ciudadanos críticos que puedan tomar postura desde el conocimiento ante las circunstancias que le rodean.

Esta propuesta de mejoramiento pretende aportar al ámbito investigativo nuevas formas de enseñanza del lenguaje desde la lúdica, reconociendo la lectura como una actividad humana que no debe ser forzada para que logre un verdadero acercamiento con actitud abierta al conocimiento. Esto mismo lo profundiza Solé (s. f.) cuando aconseja que leer debe responder a un deseo y no a una obligación, de modo que se debe direccionar su enseñanza hacia dimensiones de carácter personal, lúdico y placentero para crear la conexión adecuada con los estudiantes a tal punto que los acompañe por el resto de sus vidas.

A su vez, aporta al desarrollo de la competencia literaria expuesta ampliamente en los lineamientos curriculares, como es el disfrute de la literatura desde la interacción real con los textos literarios, lo cual implica formar lectores que, autónomamente, gocen de los textos para llegar a establecer valoraciones e interpretaciones (Cantero & Mendoza, 2003). Por tanto, “ayudar a los alumnos a leer, interesarlos por la lectura, es dotarles de un instrumento

de culturización y de toma de conciencia cuya funcionalidad escapa a los límites de la institución" (Solé, s. f.).

Gracias a ello se logra involucrar al estudiante en los escenarios sociales debido a que serán personas críticas, reflexivas, capaces de encontrar diversas visiones de un mismo problema, con capacidad de enfrentar los triunfos y también las equivocaciones. Por tal razón, ante un mundo conflictivo y dinámico es acertado lo propuesto por Cassany (s. f.): la única respuesta educativa posible es la necesidad de formar autonomía y democracia a través de habilidades críticas de lectura, escritura y pensamiento.

Asimismo, contribuye al campo investigativo de la Universidad de Córdoba al acudir y estimular una visión crítica y reflexiva sobre el contexto educativo; observando detalladamente sus necesidades, características y problemáticas en función de la búsqueda de soluciones transformadoras e innovadoras que garanticen el desarrollo de la región cordobesa en la creación y participación de nuevas oportunidades.

Finalmente, para las investigadoras la puesta en marcha de esta propuesta de mejoramiento enriquece a su formación docente al permitir la experimentación y preparación ante las problemáticas de aula, a su vez, afianza de manera práctica y significativa las teorías pedagógicas y didácticas en función de la mejora del proceso de enseñanza y de aprendizaje. Además, crea un mayor compromiso con la educación ya que se recurre a la investigación como método de exploración y transformación para obtener resultados concretos y asertivos.

4 Marco referencial

4.1 Antecedentes de la investigación

La implementación de estrategias lúdicas aplicadas en la enseñanza ha sido visibilizada desde múltiples escenarios investigativos. Por lo que, en esta parte se expondrán diferentes estudios que presentan relación con este trabajo de investigación, puesto que contribuyen a una amplia visión, pertinencia y veracidad. Seguidamente se reseñan las problemáticas, estrategias y los resultados de las diversas investigaciones con la finalidad de integrar y aplicar estas propuestas en función del mejoramiento de las competencias lectoras en los diferentes contextos.

Con relación a los diversos problemas de la lectura algunos proyectos a nivel internacional identifican una baja comprensión lectora debido a la carencia de estrategias didácticas, la falta de hábitos lectores, el poco interés hacia la lectura y problemáticas en el contexto social como se presentan en las zonas rurales que no cuentan con el material necesario y actualizado para motivar al estudiante (Espín, 2010; Hernández, 2010; Rojas y Cruzata, 2016). Como también otros autores demuestran que los estudiantes tienen inconvenientes para el dominio de la lectura y la comprensión (Fernández, 2021). Además de presentar estas dificultades, otros estudios identifican que la problemática se halla en no reconocer la importancia del juego como recurso didáctico hacia el hábito de la lectura (Barrera, 2009).

Para ello, elaboraron estrategias que dieron solución a estas situaciones, tales como la aplicación de un manual sobre estrategias metodológicas en la comprensión lectora que mejora el desempeño de los docentes (Espín, 2010); elaboración de un material didáctico y tecnológico (Fernández, 2021); diseño de un proyecto que involucra el juego dramático como pieza fundamental para lograr la comprensión lectora en los alumnos (Hernández, 2010) e

implementación de una estrategia con enfoque cognitivo e interactivo (Rojas y Cruzata, 2016). Así como la creación de una estrategia basada en el juego como técnica para la comprensión de la lectura (Barrera, 2009).

De las anteriores se obtuvieron resultados favorables en la mejora de la comprensión lectora, mostrando que tales estrategias tienen influencia positiva en esta competencia (Espín, 2010), convirtiéndose en un recurso indispensable en el desarrollo y adquisición de conocimientos (Fernández, 2021). De igual modo se demostró que el teatro y el juego dramático ofrece la posibilidad de vivir experiencias nuevas, entretenidas y creativas que los lleva a relacionarse con los diferentes textos (Hernández, 2010). También generó resultados positivos para los docentes al presentar un mayor progreso en elaboración de sus secuencias didácticas (Rojas y Cruzata, 2016). Por último, tras el logro de un impacto significativo se reflexiona sobre la importancia del juego en la formación y desarrollo de los estudiantes, puesto que desde un primer momento se desempeñaron en un ambiente que potenciaba sus habilidades y personalidades (Barrera, 2009).

En cuanto al nivel nacional se destacan algunas investigaciones por guardar relación con la compresión de textos e identificando algunas problemáticas como la designación particular de este asunto solo al área de lenguaje (Pérez y Salguero, 2015). Por otra parte, algunos autores coinciden en que se presenta una baja comprensión lectora y dificultades en la argumentación e interpretación de textos, lo cual afecta el desempeño académico del estudiante (Cruz, 2018; Sánchez, 2020; Ebratt, 2019). De igual modo, otros autores argumentan que la problemática surge por la implementación de una pedagogía tradicional que no permite la sana y activa participación de los estudiantes dentro del aula (Alcázar, Beltrán, Marrugo y Osorio, 2016). Como también, el manejo inadecuado de la tecnología u otras actividades que impiden la adquisición de hábitos aptos para la lectura y su disfrute desde casa (Castillo y Núñez, 2021). Por último, en contextos similares los investigadores

han detectado una lectura mecánica y automática sin ningún supuesto reflexivo, por lo que son estudiantes propensos a distraerse con facilidad y desmotivarse durante el proceso. (Muñoz; Rodríguez y Román, 2022).

Para responder a estas situaciones problemas los investigadores han construido y aplicado diversas estrategias fundamentadas en la lúdica como "Jugando y Leyendo Vamos aprendiendo" (Pérez y Salguero, 2015); el desarrollo de secuencias didácticas con estrategias lúdicas (Cruz, 2018); la implementación de la estrategia "Leo, comprendo, creo y aprendo" (Sánchez, 2020); "Jugando y leyendo vamos comprendiendo" (Ebratt, 2019); la elaboración de dramatizados, talleres, tiras cómicas, creación de minicuentos, debates, reconocer obras literarias, foro, narración (audio), trabajos grupales e individuales (Alcázar, Beltrán, Marrugo y Osorio, 2016). Aplicación de juegos de mesa (Castillo y Núñez, 2021) y una propuesta pedagógica titulada "Juguemos a leer entre alegría y diversión" (Muñoz, *et al*., 2022).

Todas estas con resultados positivos para los sujetos participantes del proceso, en esta medida los anteriores trabajos dan luces del camino a seguir en el presente proyecto con respecto a juegos o dinámicas precisas, dado que se evidenció una mejoría en los estudiantes al fomentar aprendizajes significativos y brindar espacios agradables que permitieron la participación y disfrute mientras se requería atención y concentración (Cruz, 2018; Sánchez, 2020; Alcázar *et al*., 2016). A su vez, se despertó el interés por la lectura y actividades relacionadas con ella (Ebratt, 2019). Finalmente, se demuestra que logra ser una estrategia flexible que se condiciona a las demás áreas del saber (Pérez y Salguero, 2015).

Al igual, ofrecieron una experiencia distinta que fortaleció los valores, la lectura y la participación asertiva de los profesores y estudiantes que manifestaron agrado por la forma como se diseñaron los juegos (Castillo y Núñez, 2021). Por último, otros estudios determinaron el aporte de la lectura en las dimensiones cognitivas, emocionales y social en

niños, por lo que hace primordial desde la práctica docente el diseño de estrategias didácticas basadas y fundamentadas principalmente en el juego (Muñoz, et al., 2022).

De igual manera se han realizado investigaciones a nivel regional dado que se presentan problemáticas similares con relación al déficit de comprensión lectora en los estudiantes (Espitia y Correa, 2022; Hoyos, 2019). Así como la falta de motivación para leer y producir argumentos (Tarras, 2020; Linero y Macea, 2018). Adicionalmente, otros autores identifican una deficiencia en la interpretación y comprensión de los contenidos locales de un texto (Moreno y Rivas, 2022).

Para solventar las anteriores situaciones problemas, algunos investigadores recurrieron a la implementación de una estrategia lúdico-pedagógica, basada en el uso de la ilustración infantil, como el cuento, las rondas, las poesías y las canciones (Tarras, 2020). Otros decidieron trabajar estrategias didácticas a través de las TIC y los clubes de lectura para enseñar la literatura de manera creativa (Hoyos, 2019) así como el uso de textos multimodales (Espitia y Correa, 2022) y estrategias metacognitivas (Moreno y Rivas, 2022). Con este mismo propósito Linero y Macea (2018) crearon “Juego y Comprendo mis Lecturas” que involucra a los docentes, directivos docentes y padres de familia, con el objetivo de dar participación a los demás miembros de la comunidad educativa en el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora en los estudiantes.

Gracias a estas investigaciones se obtuvieron resultados a favor de la mejora de la comprensión lectora, de manera que generó un impacto académico y social en la vida de los estudiantes (Tarras, 2020). Razón por la cual la implementación de la lúdica motiva a la creación de hábitos lectores y al desarrollo de sus habilidades (Linero y Macea 2018). A través de este tipo de estrategias se pudo lograr situar al estudiante a un nivel 4 en lectura y comprensión (Espitia y Correa, 2022). Como también se logró despertar el interés hacia la

lectura y sus actividades, mejorando así el nivel académico de los estudiantes (Hoyos, 2019; Moreno y Rivas, 2022).

Aunque los trabajos mencionados hasta el momento no reconocen de manera explícita el aspecto cognitivo dentro de las estrategias, estas los implican en tanto pretenden hacer control o determinar el proceso de comprensión y aprendizaje de manera consciente, ya que desde este enfoque se sostiene que:

> Si queremos entender el aprendizaje no podemos limitarnos a la conducta observable, sino que también debemos ocuparnos de la capacidad del estudiante para mentalmente reorganizar su campo psicológico (es decir, su mundo interior de conceptos, recuerdos, etc.) en respuesta a la experiencia. (Fontana 1981. p. 148).

Por tal razón, las anteriores desde esta perspectiva cognitiva coinciden en "no ver al individuo como el producto mecánico de su entorno, sino como un agente activo" (Fontana, 1981). Incluyendo de este modo la participación del estudiante una vez que se reconoce su lugar en el aula como centro de atención y de conocimiento; recuperando así su voz para adecuar las prácticas de enseñanza hacia la mejora de su desempeño en las áreas específicas de la lectura. Por lo que es acertado seguir promoviendo estrategias que apoyen y brinden espacios de libre desarrollo, tal como se plantea desde esta propuesta.

Entonces, el problema de investigación abordado desde este proyecto alcanza su validez en la medida en que responde a un asunto de preocupación por el conglomerado académico a nivel internacional, nacional y local; pero además acierta en que el uso del juego y la lúdica es una estrategia apropiada para aportar desde el mejoramiento en las aulas de clase de Lenguaje, sin desconocer el aporte del resto de áreas del currículo. De acuerdo con las anteriores investigaciones se ha demostrado la existencia de un problema real y común en

el aula que ha venido captando la atención de los investigadores, por lo que esta propuesta de mejoramiento se suma a esta preocupación y así aportar a su solución. Asimismo, estas comparten la necesidad de innovar desde la lúdica para la creación de estrategias creativas, flexibles, agradables y pertinentes para el estudiante. Por tanto, es relevante seguir encontrando y producir estrategias que continúen el camino del mejoramiento continuo desde las necesidades particulares de la escuela.

5 Marco teórico.

5.1 Comprensión lectora.

Para dar continuidad a este riguroso proceso de investigación cualitativa, se hace necesario ahondar en algunos aspectos teóricos directamente relacionados con los objetivos del proyecto, como son, la comprensión lectora, el uso de estrategias lúdicas para potenciar los aprendizajes en el aula de Lengua Castellana y los juegos mentales como herramienta de trabajo al servicio pedagógico.

Para hablar de comprensión lectora en las escuelas colombianas, se requiere abordar en primer momento los postulados de los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, los cuales plantean la lectura desde el proceso de significación en el que “el acto de leer se entenderá como un proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado” (p. 27). Esto permite la dinamización constante de los diferentes componentes y sujetos del aula en la construcción de un mismo propósito bajo la concepción de comprensión como “El resultado de la interacción entre el texto, el lector y el contexto” (pág. 47).

Por tanto, se asume el concepto de comprensión como “un proceso interactivo en el cual el lector ha de construir una representación organizada y coherente del contenido del texto, relacionando la información del pasaje con los esquemas relativos al conocimiento previo de los niños” (MEN, 1998, p.47). Lo cual está muy relacionado con la presente propuesta de investigación al considerar los pensamientos de los estudiantes como material de alto potencial y sustancioso en la producción de nuevos conocimientos y saberes, por lo que se recrean estrategias lúdicas adecuadamente elaboradas como lo son los juegos mentales para el fortalecimiento de la lectura que atienden al contexto estudiantil.

También es importante tener presente las contribuciones de Solé (s.f, p. 37) al enfatizar que “Comprender es un proceso de construcción de significados acerca del texto que se pretende comprender. Es un proceso que implica activamente al lector, en la medida en que la comprensión que éste realiza”. Esto mismo se refleja en dicha propuesta porque se pretende construir o armar pensamiento a través de situaciones complejas que requieren de la búsqueda de significados y respuestas, lo cual atiende a lo expuesto por Cajiao (2013, p. 55) cuando dice que “Leer es, entonces, la capacidad de descubrir significados escondidos y, por tanto, quién sabe leer de verdad tiene la posibilidad de ver muchas más cosas en el mundo que aquel que no domina esta habilidad”.

5.1.1 La lectura desde lo cognitivo.

Lo anterior posibilita considerar un enfoque cognitivo sobre la lectura como “un proceso esencialmente cognitivo y lingüístico, porque está determinada por el pensamiento y el lenguaje” (MEN, 1998 p.47) ya que se centra en el estudio del funcionamiento de los mecanismos de comprensión, la organización de conocimiento existente en la memoria del lector e integración de la información nueva en las representaciones construidas durante el proceso de lectura (Parodi, 2003, citado por Díaz y Morales, 2013, p. 2). Por tanto, facilita la búsqueda del sentido profundo del texto, las ideas implícitas, los razonamientos y la ideología

(Smith, 1994, p. 48); logrando así una lectura con éxito en todos los niveles de complejidad a la vez que se forma un estudiante competente.

Requiere entonces que se desarrolle en los estudiantes habilidades de pensamiento porque “Leer es pensar. Por eso, si usted va a leer bien, deberá pensar bien. Cuando usted lea, piense” (Leedy, 1983), para lo cual los juegos mentales basados en estrategias lúdicas que propone el presente proyecto resultan adecuados en tanto ejercitan las habilidades de comunicación y promueven desde la competencia, la práctica constante de estas acciones académicas, puesto que desarrollan “actividades y procesos mentales que los aprendices realizan de manera consciente o inconsciente; con ellas mejoran la comprensión del texto, su asimilación, almacenamiento en la memoria, su recuperación y su posterior utilización”. (Centro Virtual Cervantes, 2016, p.4).

Tales capacidades deben verse reflejadas en los niveles de lectura ya que actúan como referentes de categorización de los distintos modos de abordaje del texto. Además, funcionan para dar muestra de los estados de competencia de acuerdo al grado académico de los estudiantes. Con relación a estos los Lineamientos concibe el nivel literal como:

El nivel que se constituye en primera llave para entrar en el texto [...] las lecturas de primer nivel, o literales, ya sea en el modo de la transcripción o en el modo de la paráfrasis, son lecturas instauradas en el marco del “diccionario” o de los significados “estables” integrados a las estructuras superficiales de los textos (p. 75).

Normalmente es considerado como el nivel más básico de la lectura, pero es el que da paso a los demás, dado que permite un primer acercamiento al texto como también a su entendimiento y comprensión a partir de elementos locales. Por tanto, “Es el tipo de lectura más elemental en tanto se reproduce de manera textual lo escrito” (Salgado y Castillo, 2006).

Además, “Incluye la decodificación de las letras o los sonidos, el acceso al significado semántico de las palabras” (Cassany, 2021).

En este sentido, Buxó (citado por Valencia, 2016, p. 18) comenta que “No hay una lectura inferencial sin una lectura de orden literal; no hay semiótica connotativa sin una semiótica denotativa”. Esto da lugar a lecturas más profundas que requieren de habilidades con procesos cognitivos mayores, debido a que “El lector realiza inferencias cuando logra establecer relaciones y asociaciones entre los significados, lo cual conduce a formas dinámicas y tensivas del pensamiento” (MEN, 1998, p.75). En este nivel la lectura no se centra en buscar explícitamente ciertas informaciones, sino en trabajar desde una organización y análisis para descifrar entre líneas los datos a interesar, para ello se requieren ciertas claves que el lector debe adquirir (Salgado y Castillo, 2006). Por consiguiente, el estudiante reconstruye el significado del texto relacionándolo con sus saberes previos, debe crear hipótesis, elaborar deducciones y presuposiciones.

Tras el desarrollo de este nivel, ofrece las destrezas de ubicar al estudiante a un nivel crítico- intertextual, al respecto del cual se considera lo siguiente:

> En la lectura crítico-intertextual el lector pone en juego la capacidad para controlar la consistencia en las interpretaciones diversas y posibles que el texto puede soportar, en un proceso de semiosis que converge finalmente en el reconocimiento valorativo del mismo texto en relación con los otros textos de la cultura, y que se pueden manifestar, a manera de citación, de alusión o de imitación. (MEN, 1998, p. 75)

En este nivel, se ejercita la capacidad discursiva y argumentativa frente a una situación comunicativa donde se evalúa de acuerdo con la rigurosidad crítica y bagaje de los conocimientos previos o adquiridos en el proceso de aprendizaje, o sea, “Se aplica en términos generales a las relaciones establecidas entre el texto y los saberes que el lector posee” (Salgado y Castillo, 2006). Además, “Incluye la recuperación de la ideología en un

sentido amplio: el punto de vista; los posicionamientos; el propósito o la calidad del mensaje" (Cassany, 2021).

Cabe mencionar que, en este apartado hay ideas que proponen el desarrollo de los niveles de lectura en etapas o momentos. Sin embargo, los autores coinciden en que estos niveles no se deben separar o fragmentar, por el contrario, se nutren y se complementan; teniendo como resultado a un sujeto capacitado en aprender y producir el conocimiento de acuerdo con sus intereses y perspectivas, así como la concientización de sus aportaciones como reflejo de su competitividad.

Por tal razón, la lectura debe pretender la búsqueda del sentido de los textos y de la realidad, que requiera de la motivación y persistencia para superar todo tipo de obstáculos durante su desarrollo y práctica, así como debe estar acompañado de una posición crítica, aventurera y amplia. Autores como Arrieta y Meza (1997, p. 3) invitan a que "la lectura debe plantear cada día nuevos retos e intereses a los lectores, con puntos de vista diferentes. Sin estos retos claros es probable que el lector pierda gran parte de su tiempo en divagaciones".

5.1.2 La responsabilidad del maestro en la propuesta de estrategias de mejoramiento.

Ante dicha situación, es responsabilidad del maestro la adecuada implementación de estrategias de lectura para el goce de esta dentro y fuera del aula. Por lo que muchos investigadores se han centrado en el estudio y creación de diversas estrategias que solventen las necesidades de los estudiantes. De acuerdo con Solé las estrategias (2002) se enseñan con el propósito de que el alumno comprenda el texto y de crear lectores autónomos, capaces de entender inteligentemente un texto, independientemente de su tema.

Autores como Valls (1992, citado por Solé, 2000, p.160) señalan que las estrategias tienen puntos en común con los procedimientos; éstos son un conjunto de acciones ordenadas y finalizadas, es decir, dirigidas a la consecución de una meta. Por su parte, la estrategia regula la actividad de la persona, en la medida en que su aplicación permite seleccionar, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta que nos proponemos.

5.2 El juego y las estrategias lúdicas

Estas estrategias están mediadas por diversas acciones que pretenden presentar al estudiante diversas formas para el logro del objetivo de la comprensión; para este proyecto se ha pensado en estrategias desde la lúdica, de modo que se reconoce el papel fundamental del juego en la vida de los niños al enfrentar y disfrutar situaciones a su alcance y a la vez óptimas para su crecimiento personal, intelectual y físico. Esto aplicado en la educación se convierte en una estrategia eficiente al permitir que el niño o joven aprenda de manera familiarizada, creativa y significativa, haciendo que tanto su proceso de enseñanza-aprendizaje como el desarrollo y potencialización de habilidades y destrezas, puedan ser útiles y transversales en el resto de vida.

En esta misma concordancia, para Jean Piaget (1956, como se citó en “Federación de Enseñanza” de CC. OO. de Andalucía, 2010, p. 4) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Por tal razón, esta estrategia permite la cercanía con el estudiante llevando al contexto los métodos de enseñanza según las necesidades, intereses y falencia de estos; facilitando al investigador el adentrarse a un mundo desconocido para

aprender y luego enseñar en el aula, lo cual es respaldado por Vygotski, (1933/1980, p. 269) al mencionar que “El juego es una fuente de desarrollo y crea zonas de evolución inmediata”.

Ahora bien, se deben especificar qué tipo de juegos se pondrán en marcha debido a su gran variedad en tipologías, por lo que en esta propuesta de mejoramiento y partiendo de las reflexiones realizadas durante el proceso de indagación, se recurrirá a los juegos mentales como estrategia que aporte al desarrollo de habilidades cognitivas lectura que a su vez permitan mantener el control del proceso de comprensión lectora.

Según Navarro (2011) los juegos de entrenamiento mental son la divulgación eficaz de lo que se conoce como estimulación cognitiva, es una disciplina que aprovecha la capacidad de aprendizaje, la plasticidad y adaptabilidad del cerebro con la finalidad de optimizar las habilidades mentales y la inteligencia práctica, es decir que mientras más ejercitemos nuestra mente más se utiliza la plasticidad del cerebro. Con relación a la presente propuesta de mejoramiento, se seleccionaron algunos juegos mentales directamente relacionados con las habilidades comunicativas: adivinanzas, crucigramas, acertijos, sopa de letras y juegos de relación.

5.2.1 Adivinanzas

Son recursos fundamentales en la enseñanza y aprendizaje de los niños. Además, es uno de los juegos más ingeniosos y divertidos para disfrutar en familia y entre amigos. Así mismo, ayuda a los niños a aprender, a motivarse, a interesarse, a asociar ideas y palabras, aumentar su vocabulario, entre otras cosas. (Ramírez, 2015, p. 33). De igual modo, González (1999, p. 21) afirma que “Es uno de los primeros y más difundidos tipos de pensamiento formulado; es el resultado del proceso primario de asociación mental, de la comparación y la percepción de parecidos y diferencias aunados al humor y al ingenio”. Por tanto, aprovechando las características sociales y culturales de la comunidad estudiantil, se trabaja

la actividad oral haciendo uso de las habilidades adquiridas en su tradición como es el lenguaje popular articulado con lo metafórico, lo cual es potenciado a través de este tipo de estrategias al promover procesos cognitivos de producción y análisis desde contextos conocidos.

5.2.2 Crucigrama:

Los crucigramas aplicados en esta propuesta aportan al aumento del léxico y mejora la ortografía para una exitosa comprensión de los textos y las realidades, lo que para Lomas (1999, citado por Olivares 2008, pág. 9) influyen en el desarrollo cognitivo y social, así como en las habilidades académicas, pues mejoran la atención y concentración, y promueven la búsqueda intensa de estrategias para la solución de problemas, poniendo a trabajar la mente y produciendo un desarrollo de la inteligencia.

5.2.3 Los Acertijos

Gracias a su tarea de hallar la solución de un enigma o encontrar el sentido oculto de una frase pone a prueba la intuición y el razonamiento de los estudiantes. Para ello es necesario el uso de la imaginación y la capacidad d deducción ya que la solución tiene que darse con el mero planteamiento del enunciado. En este sentido, promueve la constante formulación de hipótesis y verificación de las mismas tras un proceso de análisis que da paso al significado y respuestas de un problema, lo cual ayuda en la formación de seres pensantes y abiertos hacia los enigmas de la escuela y la vida.

5.2.4 Juegos de relación

se utilizan palabras y/o letras de una manera tal que producen cierto efecto lúdico y muchas veces también educativo, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje, como la redacción y la ortografía. Además, la incidencia de este

juego en la vida del estudiante es que permite el uso de la memoria y coherencia de los enunciados con las palabras correspondientes, lo cual requiere del estudio y enriquecimiento constante del vocabulario de la lengua castellana para desempeñarse adecuadamente en este proceso de formación.

De esta manera, desde el aula de Lengua Castellana el maestro hace un uso consciente de las actividades lúdicas; más allá de un simple activismo o un entretenimiento para los estudiantes. Por el contrario, se configura la acción pedagógica y reflexiva que está detrás de este proceso hacia el mejoramiento de las habilidades comunicativas.

6 Diseño metodológico

Investigar con relación a los procesos pedagógicos y los sujetos que participan en ellos, requiere de esfuerzos y características particulares propuestas desde la investigación cualitativa, en tanto, esta permite el estudio de la realidad en su contexto natural (Blasco y Pérez, 2007). El desarrollo de la habilidad de lectura y la comprensión que implica están situadas en la escuela como ente responsable de esta enseñanza. Sin embargo, cada escuela tiene particularidades y necesidades específicas que pueden ser observadas, analizadas y de ser necesario transformadas desde los procesos investigativos de orden cualitativo. En palabras de González (2013, citado por Portilla, Rojas y Hernández, 2014)), la investigación cualitativa tiene como propósito la construcción de conocimiento sobre la realidad social, a partir de las condiciones particulares y la perspectiva de quienes la originan y la viven.

De modo que en esta propuesta de mejoramiento se recurre al enfoque sociocrítico porque “propone superar las visiones y los modelos educativos y pedagógicos en los que el conocimiento adquiere un valor meramente instrumental de utilidad y de control” (Marín, 2016, p. 139). Esto es importante para la superación de los obstáculos de la escuela, y que

investigaciones como la presente se comprometan a ello, por lo que este enfoque permite que los sujetos pedagógicos “asuman una posición mucho más transformadora que hace de la educación una institución responsable de habilitar a sus educandos con los conocimientos, las competencias y las destrezas necesarias para desarrollar una comprensión crítica de sí mismos” (Beck, 2006 citado por Marín, 2016, p.139); lo cual es totalmente concerniente a esta propuesta ya que en la comunidad estudiantil del corregimiento de Santa Lucía presentan deficiencias en las distintas habilidades comunicativas que debían ser atendidas inmediatamente.

Lo anterior implica la implementación de un método de investigación que permita el cumplimiento de los objetivos más allá del reconocimiento, estudio y descripción de la problemática; sumando a esto el desarrollo de estrategias de impacto que involucren la participación activa de todos para obtener resultados favorables y transformadores. Así las cosas, es la Investigación Acción Participativa (I.A.P) el método de investigación donde se “busca que la gente se empodere/ capacite a través del proceso de construcción y utilización de su propio conocimiento” (Marín, 2016, p. 60).

A su vez, “combina la investigación con la participación; acentúa el compromiso político de la investigación desde una posición crítica emancipadora [...] potencia el carácter educativo de la investigación y la necesidad de devolver los resultados a la población como medio de empoderamiento” (Marín, 2016, p. 60). Por tanto, los procesos metodológicos propuestos desde la I.A.P orientarán el desarrollo de esta propuesta investigativa ya que permite comprender la realidad de la comunidad en la institución educativa Rafael Núñez y planificar acciones pertinentes para su transformación, donde todos sean parte del proceso de mejoramiento y cambio hacia objetivos claros y pertinentes.

6.1 Recolectando la información desde la comunidad.

Luego de realizar la lectura de contexto desde procesos de observación no participante y posteriormente el análisis documental del P.E.I de la Institución Educativa Rafael Núñez, se puede determinar que esta se encuentra ubicada al noroccidente de la ciudad de Montería en el corregimiento de Santa Lucía, cuenta con 1020 estudiantes pertenecientes a familias campesinas dedicadas a la agricultura, la ganadería y a trabajos informales como el mototaxismo y albañilería; en su mayoría, los padres no cuentan con estudios superiores a la primaria o el bachillerato, de lo que se puede deducir que los acompañamientos académicos de los estudiantes son mínimos debido a las largas jornadas de trabajo que exigen las actividades informales antes mencionadas y poco apropiadas en tanto los padres no cuentan con el conocimiento requerido para apoyar el proceso académico de sus hijos.

En este punto es importante mencionar que existen factores externos que afectan directamente el trabajo pedagógico adelantado en la institución educativa como lo es la poca infraestructura del establecimiento dado que no cuenta con los servicios de saneamiento básico (agua, gas domiciliario y alcantarillado) un agravante de esta situación es que los estudiantes viven en caseríos alejados del corregimiento, donde las vías no son de fácil acceso, no hay transporte escolar o público y los hechos de violencia son una realidad cercana. A esto se le suma que el corregimiento de Santa Lucía no tiene una buena cobertura telefónica impidiendo la conectividad a internet.

Seguidamente, una vez que se interactúa con la comunidad académica da paso a la aplicación de la observación participante como método interactivo, la cual requiere de la implicación del observador en los acontecimientos para obtener múltiples percepciones de la misma realidad estudiada, siendo este el primer acercamiento para iniciar un estudio asertivo y transformador. En este caso, se emplea una observación sistemática, estructurada, regulada y controlada que requiere del acompañamiento durante el proceso de lectura del estudiante,

esto con el objetivo de medir el nivel de sus competencias y avances. Desde este proceso se accede en un primer momento al grado 6° de la Institución Rafael Núñez donde los estudiantes evidencian dificultades para comprender los textos que leen en clase, imposibilitando a su vez el dar opiniones o asumir posición frente a lo leído, un ejemplo de ellos es el silencio al preguntar ¿Qué entendió al momento de leer? o a la solicitud de explicar con palabras propias la lectura.

Finalmente, a través de una entrevista semiestructurada aplicada a los docentes que conduce básicamente una conversación libre, pero que durante su desarrollo el investigador introduce ciertos temas que de antemano se han identificado como favorables y de interés como la comprensión lectora para este caso y de esta manera estrechar una conversación amena con los participantes (Silva- Corvalán C., 2013). Uno de los asuntos que se tornó central en la aplicación de este instrumento fue la reflexión sobre las pedagogías que consideraban pertinentes tras del confinamiento por Covid- 19, calificando además las competencias de los estudiantes y cuáles serían los próximos retos en superar. En efecto, una de las mayores preocupaciones de estos sujetos de la investigación es el escaso acercamiento de la comunidad estudiantil a la lectura y por ende la poca comprensión textual. Por otra parte, la entrevista con los estudiantes se centró en conocer los conocimientos previos y cómo era su desenvolvimiento verbal para comprender e identificar puntos claves que proporcionarán información valiosa para el diseño y aplicación de la estrategia.

La aplicación de estos instrumentos y el reconocimiento de las situaciones o necesidades de mejoramiento reales de la comunidad educativa dieron como resultado el diseño de una estrategia de mejoramiento que despertó en los 61 estudiantes del grado 6°-1 y 6°-2 de la Institución educativa Rafael Núñez que oscilan entre los 11 y 15 años de edad un absoluto compromiso con la aplicación de las actividades, además de un marcado interés que redundó en tener grupos activos y dispuestos, participando de toda la estrategia llevada al

aula para vivir la experiencia de los juegos mentales, aprendiendo y desarrollando sus habilidades comunicativas y cognitivas para poder aportar a la transformación de su realidad desde la educación.

7 Resultados de la investigación

Siguiendo con la continuidad de esta investigación cualitativa, se pone en diálogo los resultados obtenidos, esto con la finalidad de medir y demostrar la incidencia de la estrategia lúdica de los juegos mentales en el mejoramiento de la comprensión lectora. Para ello, se tendrá en cuenta el cumplimiento de los objetivos que guiaron esta propuesta de impacto en los estudiantes del grado 6º de la Institución Educativa Rafael Núñez. Además, se llevará a cabo un estudio comparativo que dé cuenta de cada uno de los momentos y avances durante el proceso de formación.

7.1 Etapa diagnóstica

En un primer encuentro con los estudiantes se tuvo como primera impresión un ambiente activo y ruidoso, desde entonces, pasamos por un proceso de concientización y aprendizaje sobre el manejo adecuado con estos. Para llamar su atención recurrimos a una estrategia lúdica con una pelota, en la que realizamos una serie de preguntas para conocer los conceptos previos de los estudiantes acerca de los juegos mentales.

La primera pregunta fue ¿Qué conoces como juegos mentales? a lo que muchos estudiantes respondieron con respuestas inmediatas como *"son juego de la mente"* o *"juegos para el cerebro"*. Sin embargo, otros estudiantes invirtieron más tiempo en sus respuestas, tales como *"son juegos que hay que pensar mucho para su solución" "son juegos como los acertijos porque hay que descifrar los problemas".* Además, se preguntó, ¿Habías escuchado hablar sobre los juegos mentales? ¿Has resuelto alguna vez un crucigrama? ¿Te gustan las sopas de letras? ¿Sabes qué es un acertijo? ¿Sabes alguna adivinanza? puedes decirla. De las anteriores se diagnosticó que los estudiantes tenían poco conocimiento sobre los juegos

mentales, sin embargo, mostraban curiosidad e interés por conocerlos; lo cual era suficiente para el desarrollo de esta investigación.

Para solventar las dudas de los estudiantes se explica el concepto de juegos mentales y para su enseñanza y aprendizaje se recurre a las adivinanzas expuestas en pedazos de cartulina. Este ejercicio reveló que, entre los diferentes juegos mentales, los estudiantes se relacionaban más con las adivinanzas. Además, se obtuvo una respuesta positiva con relación al interés, motivación y participación de los educandos, los cuales compartieron varias adivinanzas populares de la región, por ejemplo*: "Lana sube, lana baja, ¿qué es?" R: la navaja. "Agua que pasó por aquí, cate que no lo vi" R: El aguacate.*

En segundo lugar, se aplicó una prueba de comprensión lectora, con dos preguntas de opción múltiple que medían el nivel literal e inferencial y una última pregunta abierta donde debían escribir la enseñanza que les dejó el texto, aquí se tiene interés solamente en su capacidad crítica. Para ello, se utilizó el texto "Los zapatos colorados" de Hans Christian Andersen para dar cuenta de los niveles de lectura de los estudiantes (ver anexo 1). Durante el desarrollo de esta actividad los estudiantes disfrutaron de la lectura en voz alta, ya que se trataba de una historia conmovedora al narrar la triste realidad de una niña con escasos recursos y muchos se sentían identificados por vivir algo similar o ser testigos de ello. Sin embargo, al momento de responder las preguntas la actitud de los estudiantes cambió porque se sentían incapaces de resolverlas, e incluso un poco incómodos al sentir que no estaban en condiciones de hacerlo; lo cual se reflejó en los resultados, evidenciando que tienen deficiencias en el nivel crítico y en el nivel inferencial.

Lo anterior confirma la información obtenida de las observaciones realizadas en las clases de lenguaje, tales como estudiantes incapaces de dar sus respuestas, recurriendo así a copiar la de otros y la frustración de estos cuando tenían que hacer un ejercicio de lectura y no lograban comprender, lo que generaba desinterés y desorden en el aula. También afirma

las respuestas de las entrevistas con los docentes sobre las dificultades de los estudiantes en la lectura. Por último, este primer ejercicio reflejó el bajo rendimiento como se expuso en las pruebas externas.

En esta instancia, se darán a conocer los resultados categorizados en cada nivel de lectura a través de una escala evaluativa (adecuado, regular y deficiente), los cuales nos permitirán ubicar al estudiante según su desempeño.

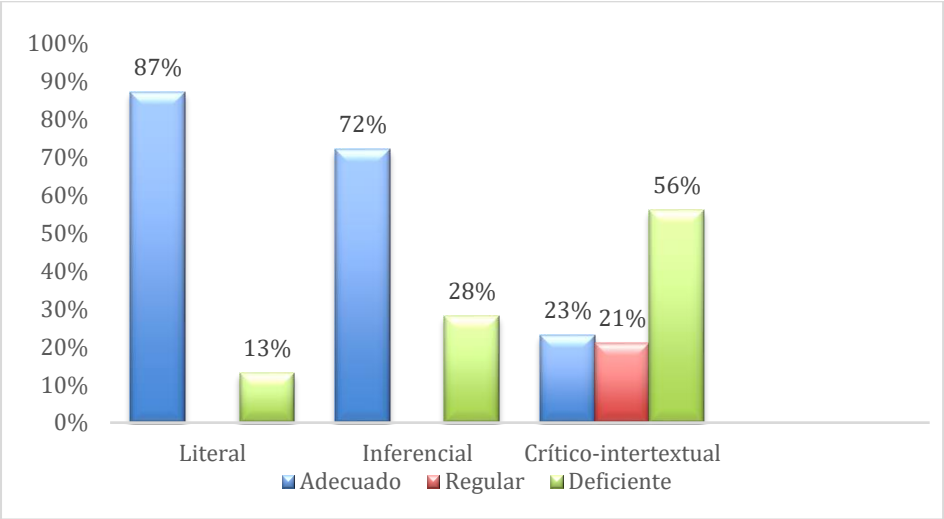


Gráfico 1. *Diagnóstico de los niveles de lectura*

En la suma total de los resultados de los estudiantes se observa que casi todos se encuentran en un nivel literal adecuado en lectura, es decir, tienen la habilidad de hallar datos exactos del texto. Pero muestran un nivel regular y la gran mayoría en deficiencia en los demás niveles, dando a conocer de esta manera la problemática y necesidad de mejorar las competencias y comprensión lectoras.

7.1.1 Resultados de los estudiantes del grado 6°01

Gráfico 2. *Diagnóstico del nivel literal*

Según la gráfica, el 88% de los estudiantes se encuentran en un nivel literal adecuado, dando a entender que son capaces de capturar información específica. Y el resto, es decir, 12% presenta deficiencia en este nivel de lectura, por lo que compromete a la investigación a recurrir a nuevas estrategias pedagógicas que impliquen la concentración y demás habilidades requeridas en este primer nivel de lectura.

Gráfico 3. *Diagnóstico del nivel inferencial*

De acuerdo con lo anterior, más de la mitad de los estudiantes, cifra que corresponde al 74%, se ubican en un nivel adecuado, siendo capaces de hacer procesos de reflexión e inferencias sobre información no expuesta de forma literal, pero sí hallada a través de este. Y el 26% de los estudiantes sí presentan dificultad a la hora de realizar este tipo de procedimientos o habilidades requeridas para el éxito de este nivel.

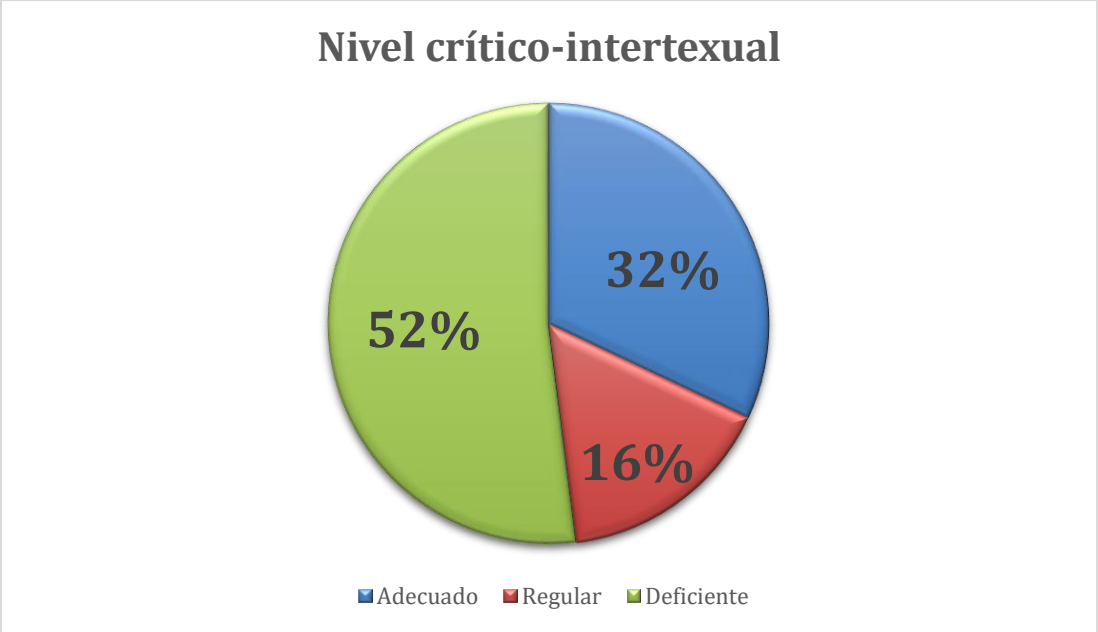


***Gráfico 4**. Diagnóstico del nivel Crítico-intertextual*

En este nivel el 32% de los estudiantes poseen un nivel acertado de criticidad a la hora de dar juicios de valor hacia el autor y el texto, por lo que reflejan ser óptimos cuando se encuentren en una situación que requiera de estas habilidades. Caso muy contrario con los estudiantes que representan el 52%, dado que tienen deficiencias cuando se presentan este tipo de situaciones, por lo que compromete a la investigación a trabajar arduamente para el progreso de estos, y más cuando se encuentra en más de la mitad de los estudiantes. Además, el 16% de los estudiantes se ubican en un nivel regular, de modo que también requieren de atención y acompañamiento para alcanzar un buen nivel.

7.1.2 Resultados de los estudiantes del grado 6°02

Gráfico 5. *Diagnóstico del nivel literal*

El 96% de los estudiantes del grado 6°02 posee un nivel literal excelente, lo que significa que son capaces de captar el mensaje explícito del texto, siendo un buen inicio para una óptima comprensión lectora. Sin embargo, se seguirá trabajando y fortaleciendo esta capacidad básica en distintas situaciones.

Gráfico 6. *Diagnóstico del nivel inferencial*

Según la gráfica el 70% presenta un buen desempeño en el nivel inferencial, por lo tanto, el estudiante puede relacionar la información leída con sus saberes previos y crear

nuevas hipótesis e ideas. Aunque, existe un grupo del 30% que todavía no son capaces de interpretar un texto o deducir sus intenciones, lo cual es una parte esencial en la comprensión de un texto. Por esta razón, es la necesidad de trabajar en mejorar este nivel y ejecutar diferentes metodologías, como los juegos mentales para obtener un aprendizaje significativo.

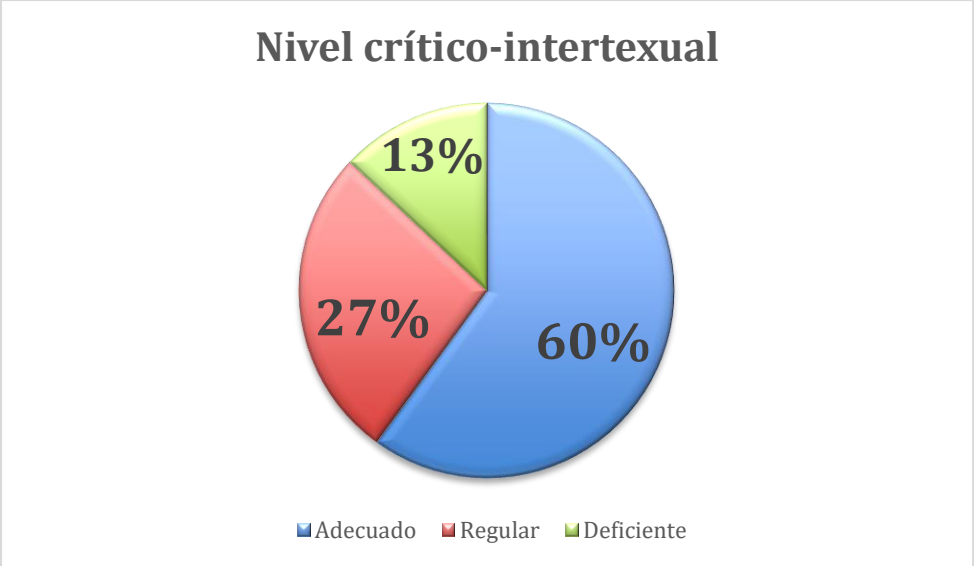


Gráfico 7. *Diagnóstico del nivel crítico-intertextual*

En este último nivel se puede notar el alto porcentaje de dificultad en este nivel, en el que el 60% de los estudiantes representan deficiencia a la hora de la valoración y de formación de juicios propios sobre las temáticas del texto. Esta cifra proporciona las condiciones e iniciativas del equipo de trabajo para un cambio significativo y académico en la vida de los estudiantes. Cabe mencionar que el 27% se ubican en un rango regular, por lo que se necesita motivar y animar a los estudiantes a mejorar, puesto que no se encuentran tan alejados de lo requerido. Y el 13% sí presentan un nivel adecuado.

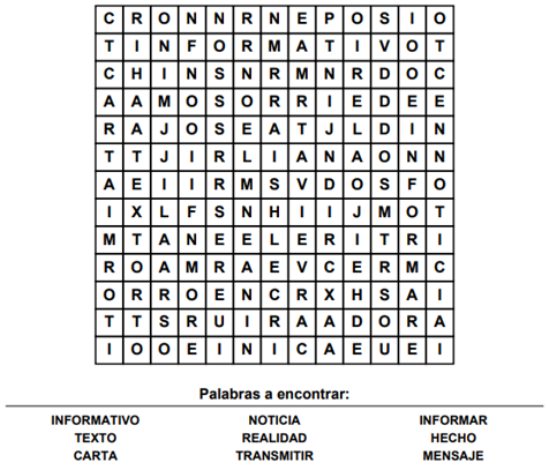
7.2 Etapa Diseño y Aplicación

Al obtener los datos del diagnóstico se procede a construir las actividades de los juegos mentales relacionadas con el plan de clase desarrollado en el área de Lengua Castellana y teniendo en cuenta los estándares básicos de competencia y los DBA. Por consiguiente, se inicia la implementación de las actividades de acuerdo con los aportes teóricos que sustentan este trabajo investigativo.

En un primer instante, se tiene en cuenta lo mencionado por Solé sobre el lector como sujeto activo en el proceso de lectura; contribuyendo en el diseño de las actividades para que estén guiadas a que los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje.

Las diferentes actividades implementadas fueron las siguientes:

Temática	Objetivo	Aplicación de los juegos mentales
Los textos descriptivos	Construir textos descriptivos con ayuda de las adivinanzas.	Adivinanzas: En diferentes cartulinas se escribieron adivinanzas con la descripción de objetos, animales o frutas y se pegaron en todo el salón. Ejemplo: "Tengo agujas y no sé coser, tengo números y no sé leer" R: el reloj materialeseducativosmaestras.com Luego los estudiantes escribieron sus adivinanzas describiendo algún objeto
Los textos informativos	Aprender el concepto de texto informativo, sus características y tipos, por medio	Crucigrama: Se realizó un crucigrama en el tablero donde los estudiantes respondieron a los siguientes interrogantes:

	del crucigrama y la sopa de letras.	1. ¿Cuál es el objetivo de los textos informativos? (INFORMAR) 2. Es uno de los tipos del texto informativo (NOTICIA) 3. ¿En qué se basan los textos informativos? REALIDAD 4. ¿Qué tipo de lenguaje se utiliza? (SENCILLO) Sopa de letras: 
Los sustantivos	Estudiar los sustantivos de acuerdo con el contexto de los estudiantes	Juegos de relacionar: Se hizo en el tablero dos columnas, en una se escribieron diferentes oraciones y en la otra las clases de sustantivos, los estudiantes debían relacionar con una línea a qué clase pertenecía cada oración.
El párrafo	Introducir el concepto, de estructura, características y	Sopa de letras: Se realizó una sopa de letra con las palabras claves del concepto de párrafo.

	tipologías del párrafo de manera general para la vida cotidiana y académica de los estudiantes.	Crucigrama: Para poner a prueba estos conocimientos, resolvieron diferentes preguntas. Acertijos: Para aplicar lo aprendido, se les entregó un acertijo en desorden y debían organizarlo, además debían resolverlo. Ejemplo: “Un hombre y su hijo sufren un accidente automovilístico. El padre muere y el niño es llevado al hospital gravemente herido. Cuando llega, quien realizará la cirugía dice: ¡No puedo operar a este niño, porque es mi hijo! ¿cómo es esto posible?” R: Era su madre quien lo iba a operar.

Seguidamente, se da paso a la implementación de la estrategia basada en juegos mentales. Se desarrollaron actividades relacionadas con los textos descriptivos, para ello se utilizaron cartulinas donde se escribieron adivinanzas describiendo objetos y sujetos para que los estudiantes las resolvieran y luego crearan una por ellos mismos. Para la enseñanza de los textos informativos se recurrió a los crucigramas y sopa de letras, por lo que los estudiantes tenían el reto de resolver los siguientes interrogantes: ¿Cuál es el objetivo de los textos informativos? (informar), Es uno de los tipos del texto informativo (noticia), ¿En qué se basan los textos informativos? (realidad), ¿Qué tipo de lenguaje se utiliza? (sencillo); y en la sopa de letras tenían que realizar la actividad con palabras claves de la temática.

Además, se aplicó los juegos de relación para la enseñanza de los sustantivos teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes, en el tablero tenían que relacionar los enunciados con el tipo de sustantivo y justificar esa elección delante de los compañeros; de manera que entre todos tuvieran la oportunidad de aprender y reconocer los errores en equipo. Para

trabajar el párrafo se les entregó a los estudiantes acertijos en desorden que debían armar y luego darle respuesta, como también resolver sopas de letras y crucigramas.

Una de las dificultades de los estudiantes era el reto de resolver los acertijos, pero gracias al constante ejercicio pudieron lograr lo mencionado por Cajiao sobre adquirir la capacidad de descubrir significados escondidos, de manera que aprendieron a leer con la intención de ver muchas más cosas en el texto que antes no podían. Además, en este mismo punto se logró evitar las desviaciones que aconsejan Arrieta y Meza porque la lectura a través de esta estrategia motivó a los estudiantes a superarse y a encontrar sentido en el texto para comprenderlo y así formular hipótesis.

Finalmente, tras un proceso controlado y de constante mejoramiento se permitió la planeación de las olimpiadas de los juegos mentales que recopilaba todos los juegos de dicha estrategia, la cual funcionaba como evidencia de los conocimientos y habilidades adquiridas de los sujetos, así como recreación y disfrute de estos en el proceso de aprendizaje. Fue una jornada donde el estudiante corrió, gritó y ejercitó la mente resolviendo cada adivinanza y acertijo. Además, crearon sus propias adivinanzas, algunas de estas fueron:

El muerto es negro, viste de blanco y el cajón es verde. **R: La guama**	Peluito por fuera y con carne por dentro y huesos por dentro. **R: El conejo.**
Cuatro botellas para abajo y no se botan. **R: Las tetas de la vaca.**	Teje y no es aguja y trabaja mucho. **R: El sastre.**

Paso por aquí paso por allá siempre que paso encuentro la burra amarra. **R: La aguja**	Vive en el agua es cariñoso y huele la sangre. **R: El tiburón.**
Flaquito, chiquito y cabezón se rasca la cabeza y prende el fogón. **R: El fosforo**	Tiene alas no vuela, tiene pata no camina, tiene ojos no ve, tiene pico y no pica, ¿qué es? **R: El pájaro muerto.**
Verde por fuera rojo por dentro ¿qué es? **R: La patilla.**	Es verde, redondo y también agrío crece en un palo con espinas. **R: El limón.**

7.3 Etapa Evaluación

Los estudiantes se vieron retados por un taller evaluativo con un grado de complejidad mayor a todo lo que se había trabajado, ya que tenía preguntas que exigían una mayor lectura detenida y respuestas de mucho análisis. A su vez, tenían que determinar y descartar las diferentes trampas maquilladas para dar con la respuesta correcta. Para esta se tomó el cuento *La cucarachita Martínez* de David Sánchez Juliao en ejercicio de los tres niveles de lectura. Positivamente se obtuvo una mejora en los distintos niveles de lectura, esto mismo se reflejó en la socialización y respuestas argumentadas, dando cuenta de su mejoría en los procesos de comprensión haciendo uso de la relación entre la lectura y su realidad.

El taller estuvo conformado por 4 preguntas, la primera pertenecía al nivel literal y la segunda al nivel inferencial; ambas eran de elección múltiple; y las dos últimas al nivel crítico con respuesta abierta. (Ver anexo 3.) Este arrojó los siguientes resultados:

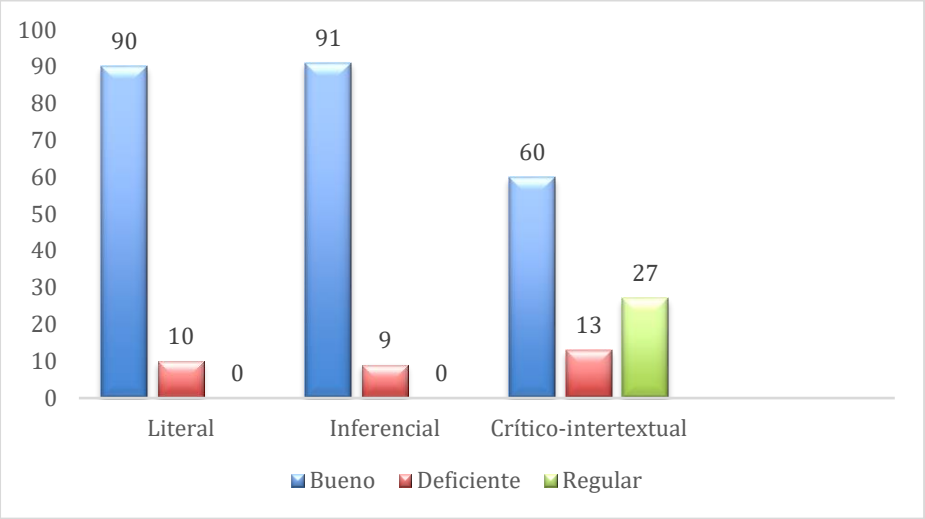


Gráfico 8. *Resultados de los estudiantes de 6°01*

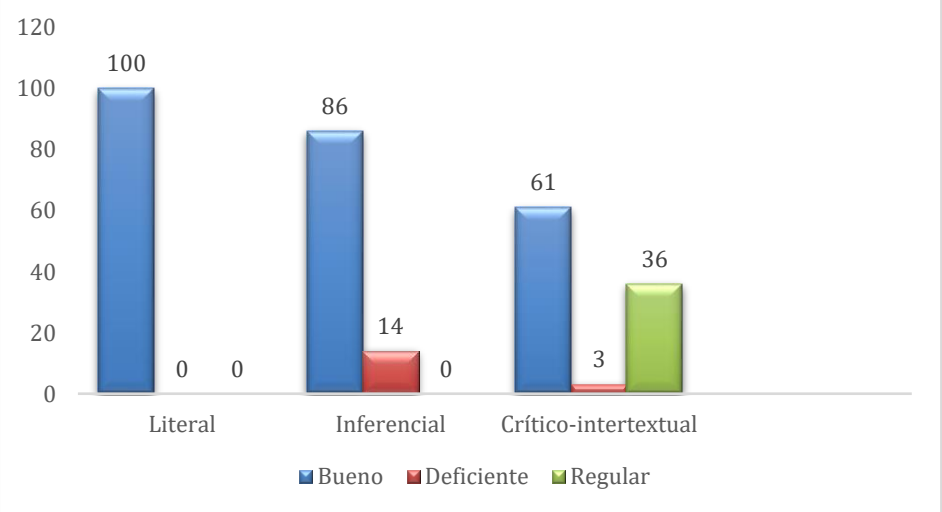


Gráfico 9. *Resultado final de los estudiantes de 6°02*

De acuerdo con los resultados expresados gráficamente en cada uno de los niveles de lectura se puede observar un aumento de mejora en cada uno de ellos, demostrando que la

aplicación de los juegos mentales durante el proceso y evolución final fue exitosa y transformadora para los estudiantes.

En el nivel literal los estudiantes lograron comprender los elementos locales, decodificar las letras o los sonidos, y así mismo tener el acceso al significado semántico de las palabras (Cassany, 2021). Al mejorar su lectura literal, y por medio de la estimulación de los juegos mentales sus procesos cognitivos se desarrollaron, permitiendo avances en la lectura inferencial, demostrando que pueden establecer relaciones y asociaciones entre los significados (MEN, 1998, p.75). Lo que dio paso a la lectura crítica al momento de relacionar el texto con los saberes del lector (Salgado y Castillo, 2006), construyendo así las diferentes posturas y argumentos en el estudiante para hacer juicios de valor en relación a la calidad y mensaje del texto.

Además, debido al desarrollo de capacidades mentales como la atención, la imaginación y la reflexión, los estudiantes pudieron contestar en su mayoría correctamente tras haber experimentado un proceso de formación intensivo y creativo que requería de tales exigencias para resolver y superar las distintas pruebas. Definitivamente, se pudo disminuir los porcentajes de deficiencias y bajo desempeño en todos los niveles, esto deja en claro que seguir aplicando tal estrategia puede llegar a mejorar hasta en un 100% las falencias de los estudiantes en la competencia lectora.

8 Colorín colorado este juego ha terminado y estas enseñanzas nos han dejado

El propósito de esta estrategia lúdico-didáctica es aportar al mejoramiento de las competencias lectoras de los estudiantes de manera que cautive su atención e interés, lo cual se pudo lograr desde el primer día hasta la culminación de este proyecto. Por lo que cada una de las clases fueron productivas por la activa participación en resolver las adivinanzas, acertijos, sopa de letras y crucigramas. El impacto de esta estrategia influyó a tal grado que los estudiantes llevaban a clases adivinanzas o acertijos de sus casas para compartirlas con los compañeros y docentes, dando como resultado la apropiación de la actividad y provocando un nuevo estilo para iniciar las clases.

De lo anterior, se comprueba que la estrategia de los juegos mentales es una herramienta didáctica para facilitar el aprendizaje, por consiguiente, hacer posible el fortalecimiento de la comprensión lectora. Al igual, gracias a la interacción entre el texto, el lector y el contexto (MEN, pág. 47) los sujetos disfrutaron de un ambiente agradable para aprender y reconocer errores; del cual siempre mostraron disposición y una actitud abierta al conocimiento ya que se contextualizó la experiencia a sus intereses y características.

Gracias a ello, los estudiantes siempre estuvieron a la expectativa y animados por saber qué juegos se iban a implementar o cómo se iban a enseñar las temáticas ya que no tenían temor o vergüenza a equivocarse, sino que se sentían con total libertad para compartir sus ideas y dudas para así poder participar en las actividades lúdicas de la clase. Lo cual, se pudo lograr con la asimilación funcional o reproductiva de la realidad que propone Jean Piaget.

En definitiva, esta estrategia fue recibida con una actitud positiva y abierta por parte de los estudiantes; las adivinanzas fueron las favoritas ya que pertenecían a su entorno cultural y familiar, pero al conocer los acertijos su interés aumentó aún más por exigir mayor

análisis hacia las respuestas; las sopas de letras fueron un tipo de disfrute diferente porque podían utilizar sus colores o crayolas mientras reconocían y aprendían las palabras claves e importantes de las temáticas; mientras que los crucigramas eran los menos bienvenidos debido a que requería dominar los conceptos y una buena ortografía, es decir, un nivel mayor de exigencia para los procesos de pensamiento.

Este proceso de enseñanza investigativa dio como resultado la elaboración de una cartilla didáctica que es la prueba real y definitiva de la mejora de la comprensión lectora a través de los juegos mentales. La cual, tiene como propósito de extender su ayuda a otros y aportar al constante mejoramiento de las necesidades del aula de una manera que cautive al estudiante y al profesorado. Por tal razón, es acertado e importante desde la formación y Prácticas docentes abordar la comprensión lectora desde otras perspectivas como la lúdica con tal de adecuar el proceso de formación a las características y necesidades de la escuela, niños y jóvenes, como también optimizar el sistema educativo en su máximo potencial.

9 Referencias

Alcázar, R., Beltrán, Y., Pautt, M y Osorio, M. (2016). *La lúdica: una apuesta para el aprendizaje significativo y el mejoramiento del desempeño académico en el área de lengua castellana de los estudiantes de ciclo iv de la jornada nocturna de la Institución Educativa John F. Kennedy de Cartagena*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cartagena]. Repositorio. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2977/PROYECTO%20PARA%20SUSTENTAR%20FINAL%206%20DE%20MAYO%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arrieta, B y Meza, R. (1997). La comprensión lectora y la redacción en estudiantes universitarios. Revista Iberoamericana de Educación. //www.rieoei.org/deloslectores/825Barrieta.

Barrera, N. (2009). El juego como técnica para la comprensión de la lectura. [Tesis de pregrado, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Repositorio. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1990.pdf

Bianchi, Elia (s.f) *Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis Una contribución a la causa de los niñ*os: https://docplayer.es/17073654-Pedagogia-ludica-teoria-y-praxis-una-contribucion-a-la-causa-de-los-ninos.html

BBC News Mundo, Pruebas PISA: qué países tienen la mejor educación del mundo (y qué lugar ocupa América Latina en la clasificación). obtenido de: https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-50643441

Cajiao, (2013). leer para comprender, escribir para transformar. Editorial: Serie río de letras. Libros maestros Plan Nacional de Lectura y Escritura

Cantero, F.J. & Mendoza, A. (2003). “Conceptos básicos en Didáctica de la Lengua y la Literatura. En A. Mendoza (coord.). Didáctica de la Lengua y la Literatura (pp. 33-78). Madrid: Pearson.

Cassany Daniel. (2021). El arte de dar clases. Anagrama argumentos

Cassany, D. (s. f.). *Aproximaciones a la lectura crítica: teoría, ejemplos y reflexiones.* Obtenido de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21224/Cassany_TARBIYA_32.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castillo, M y Núñez, M. (2021). Comprensión lectora con el uso de los juegos de mesa. [Maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio. https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9025/Fortalecimiento%20de%20la%20Comprensi%C3%B3n%20Lectora%20con%20el%20uso%20de%20los%20Juegos%20de%20Mesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Centro Virtual Cervantes, (2016). https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/prelectura.htm

Cruz, O. (2018). *La lúdica como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora*. [Maestría, Universidad Externado de Colombia]. Repositorio. https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/67dae7bd-28d9-49b4-9b60-231d79fe64a1/content

Cuaical, L. (2021). *Integración de recursos TIC para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de la Escuela Normal Superior de Pasto*. Repositorio Universidad La Sabana: https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/50607/Tesis%20Lady%20Cuaical%20Chaves%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz, S y Morales, I. (2013). Intervención metacognitiva: una apuesta para la comprensión textual. Revista Iberoamericana de Educación. https://rieoei.org/RIE/article/view/1062/2024

Ebratt, L. (2019). Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto de la Corporación Educativa La Concepción Cartagena. [Especialización, Fundación Universitaria los Libertadores]. Repositorio. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2831/Ebratt_Yesenia_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Eco, H. (1982). Comprensión de lectura. México: Trillas, S.A

Espitia, C y Correa, R. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión textual a través del uso de textos multimodales en estudiantes de básica secundaria*. [Tesis de pregrado, Universidad de Córdoba]. Repositorio. https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/6485/Espitia%20Herrera%20Cielo%20Mar-Correa%20Roqueme%20Roxanaa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Espín, G. (2010). *Las estrategias metodológicas y su incidencia en la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez durante el año lectivo 2009-2010*. [Maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5943/1/FCHE-MDCES-743.pdf

Eumed. net. (s. f.). Enfoque cualitativo. https://www.eumed.net/tesisdoctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html

Fontana, D. (1981) Psychology for Teachers London: Macmillan/British Psychological Society

Fernández, J. (2021). *Estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atenas del Ecuador, año lectivo 2019-2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Salesiana]. Repositorio. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20186/1/UPS-CT009079.pdf

Figueroa, S y Tobías, M. (2018). La importancia de la comprensión lectora: un análisis en alumnado de educación básica en Chile. *Revista de Educación de la Universidad de Granada.* https://revistaseug.ugr.es/index.php/reugra/article/view/16600/14126

Fundación Arcor. (2018). Francesco Tonucci: *El juego es la experiencia más importante de la vida*. [Archivo de video]. https://www.youtube.com/watch?v=BmdsHcnvrmA

Gamero, T., Ramos, L., Martínez, J. (2018). *Implementación de secuencias didácticas para el fortalecimiento de habilidades en comprensión lectora en los niveles literal e inferencial de los estudiantes de grado séptimo en la institución educativa buenos aires las pavas del municipio de canalete*. [Maestría- Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional-Universidad Santo Tomás: https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14094/Gamerotaide2018.pdf?sequence=1

García M. A., Arévalo M. A. & Hernández C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (32), 155- 174. Obtenido de: http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n32/2346-1829-clin-32-155

González, D y Rivas, W. (2022*). Impacto de una estrategia metacognitiva en la competencia de lectura de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Aguas Negras*. [Tesis de pregrado, Universidad de Córdoba]. Repositorio. https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/6394/Trabajo%20de%20grado%2c%20Duv%c3%a1n%20Gonz%c3%a1lez%20y%20Wendy%20Rivas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González, M. (1999). *Hacer visible lo invisible. Estructuras y funciones de la adivinanza mexicana tradicional*, México, Benemérita Universidad de Puebla- Plaza y Valdés Editores.

Hernández, P. (2010). *Desarrollando la comprensión lectora en el segundo año básico a través del juego dramático y el taller de teatro escolar*. [Tesis de pregrado, Universidad Académica de Humanismo Cristiano]. Repositorio. http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/378/tesis%20tpeb726.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Hoyos, M. (2019). *Estrategias lúdicas y reflexivas de lectura literaria para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 8°2 de la Institución Educativa San José, Montería – Córdoba*. [Tesis de pregrado, Universidad de Córdoba]. Repositorio. https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/2620/hoyos%20oviedo%20mar%c3%ada%20fernanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y

·Laguna, F. (2022). "Guía docente sobre estrategias metacognitivas para la comprensión lectora en estudiantes de cuarto y quinto grado de primaria" [Maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional- Pontificia Universidad Javeriana:

https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/60565/MEICI%20DFLR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Linero, L y Macea, A. (2018). *La lectura lúdica libre como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora*. [Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. Repositorio. https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4770/La%20lectura%20l%c3%badica%20libre%20como%20herramienta%20did%c3%a1ctica.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Leedy, P. Improve your reading. Citado por Mejía, Wiliam. En: Metodología y estrategias de la educación superior abierta y a distancia. Bogotá: ICFES, 1983, P,90.

Malo, L; Ramos, E: Rodríguez, J y Zárate. H. (2021). Efecto de la pandemia en el sistema educativo: El caso de Colombia. Borradores de ECONOMÍA. Banco de la República. https://repositorio.banrep.gov.co/bitstream/handle/20.500.12134/10225/be_1179.pdf

Marín, J. (2016). La investigación en educación y pedagogía. Sus fundamentos epistemológicos y metodológicos. Ediciones USTA. file:///C:/Users/maria/Downloads/J.%20Mar%C3%ADn%20-%20Investigaci%C3%B3n%20en%20educaci%C3%B3n%20y%20pedagog%C3%ADa.pdf

Mendéz, M. (2015) “La Enseñanza Estratégica de la Comprensión Lectora: Análisis Científico y Educativo del Ámbito Instruccional” file:///C:/Users/Anlur/Downloads/MENDEZ_2015_ENSENANZA_ESTRATEGICA_CL.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación

Nacional. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (1998). Lineamientos Curriculares. Santa Fe de Bogotá, D.C., 7 de junio de 1998. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf

Muñoz, Y; Rodríguez, S y Román, M. (2022). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del juego como estrategia didáctica para estudiantes del grado primero de la Institución Educativa El Cairo, municipio Valle del Guamuéz, departamento del Putumayo, Colombia. [Maestría, Universidad de Los Libertadores]. Repositorio. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4933/Roman_Rodriguez_Mu%c3%b1oz_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Navarro, A. (2011). 1001 juegos de Inteligencia. Madrid España: Graficas Muriel. S.A.

Olivares, J; Escalante, M; Escarela, R; Campero, E; Hernández, J; López, I. (2008). Los crucigramas en el aprendizaje del electromagnetismo. Revista Eureka, vol. 5. https://www.redalyc.org/pdf/920/92050307.pdf

Pérez, E. J. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. Investigaciones Sobre Lectura, (1), 65-74. Obtenido de: https://revistas.uma.es/index.php/revistaISL/article/view/10943/11141

Pastor, José. (2018). “Estrategias cognitivas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 6º grado de educación primaria de la Institución Educativa nº83004, 2015”. Repositorio Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo: https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7246/BC-1279%20PASTOR%20NEGR%c3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, A y Salguero, D. (2015). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6° grado*. [Especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/439/P%C3%A9rezD%C3%ADazAdriana.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Ricalde, M., Palacios, R. (2008). Comunicación e interactuamos con los textos. Perú: Septiembre S.A.

Rojas, M y Cruzata, A. (2016). La comprensión lectora en estudiantes de educación primaria en Perú. *Revista de Educación*, volumen 9. file:///C:/Users/maria/Downloads/1916-5384-1-SM%20(1).pdf

Salgado. y Castillo, N. (2006). Competencias comunicativas. Universidad de Córdoba.

Sánchez, V. (2020). *La actividad lúdica como dinamizadora de los procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua castellana en procura del proceso de desarrollo lector en el aula multigrado 6°, 7° y 8° de la IED Nuestra Señora del Carmen sede Sueva*. [Especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3315/Sanchez_Victoria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Silva- Corvalán, C. (2001). Sociolingüística y pragmática. Georgetown University Press

Smith, F. (1994). Cómo la educación apostó al caballo equivocado. Argentina: Aique.

Solé, I. (s.f.) Estrategias de lectura. Graó. https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf

Solé, I. (s.f). El placer de leer. Obtenido de: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a16n3/16_03_Sole.pdf

Tarras, N. (2020). *Fortalecimiento del Proceso de Lectura y Escritura, Mediante la Ilustración Infantil como Estrategia Lúdico-Didáctica, en los Niños(as) de Preescolar en la Institución Educativa "Cañito de Los Sábalos" Cereté, Córdoba, Colombia*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio. https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22193/2020NalyTarras1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotski, L. S. (1933/1980). Apuntes para una conferencia sobre la psicología de los preescolares. En Elkonin 1980 Ed. Pablo del Río.

Zúñiga, G. (1998*). La pedagogía lúdica: una opción para comprender.* obtenido de: http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm

10 Anexos

Anexo 1. Prueba de diagnóstico

Brayan chica Paez 6.2

"Los zapatos colorados"

Autor: Hans Christian Andersen.

Érase una vez una niña muy linda y graciosa, llamada Cármen, hija de una madre viuda tan infeliz que, no pudiéndola comprar un par de zapatos, iba descalza la pobre muchacha durante el verano y calzada con unos grandes zuecos, en invierno, que no la preservaban del frio; así es que sus piececitos estaban siempre amoratados. En la misma aldea vivía una vieja zapatera que se compadeció de Cármen, y procuró calzarla como pudo. Juntó, pues, unos retazos de paño encarnado, los arregló y cosiéndolos con hilo del mismo color, hizo con ellos un par de zapatos que, aunque muy distantes de ser una obra perfecta, regaló de buena gana a Carmencita y esta los recibió con la mayor alegría.

PREGUNTAS:

1. ¿Quién le regaló los zapatos a Cármen?

A) Una viuda. B) Una niña. C) Carmencita. D) Una vieja zapatera. ✓

2. ¿Cuál es el valor principal que se refleja en la historia?

a) La solidaridad. b) La traición. c) La gratitud. d) El respeto.

Stiven DAVID Babilonia nobles

"Los zapatos colorados"

Autor: Hans Christian Andersen.

Érase una vez una niña muy linda y graciosa, llamada Cármen, hija de una madre viuda tan infeliz que, no pudiéndola comprar un par de zapatos, iba descalza la pobre muchacha durante el verano y calzada con unos grandes zuecos, en invierno, que no la preservaban del frio; así es que sus piececitos estaban siempre amoratados. En la misma aldea vivía una vieja zapatera que se compadeció de Cármen, y procuró calzarla como pudo. Juntó, pues, unos retazos de paño encarnado, los arregló y cosiéndolos con hilo del mismo color, hizo con ellos un par de zapatos que, aunque muy distantes de ser una obra perfecta, regaló de buena gana a Carmencita y esta los recibió con la mayor alegría.

PREGUNTAS:

1. ¿Quién le regaló los zapatos a Cármen?

A) Una viuda. B) Una niña. C) Carmencita. (D) Una vieja zapatera. ✓

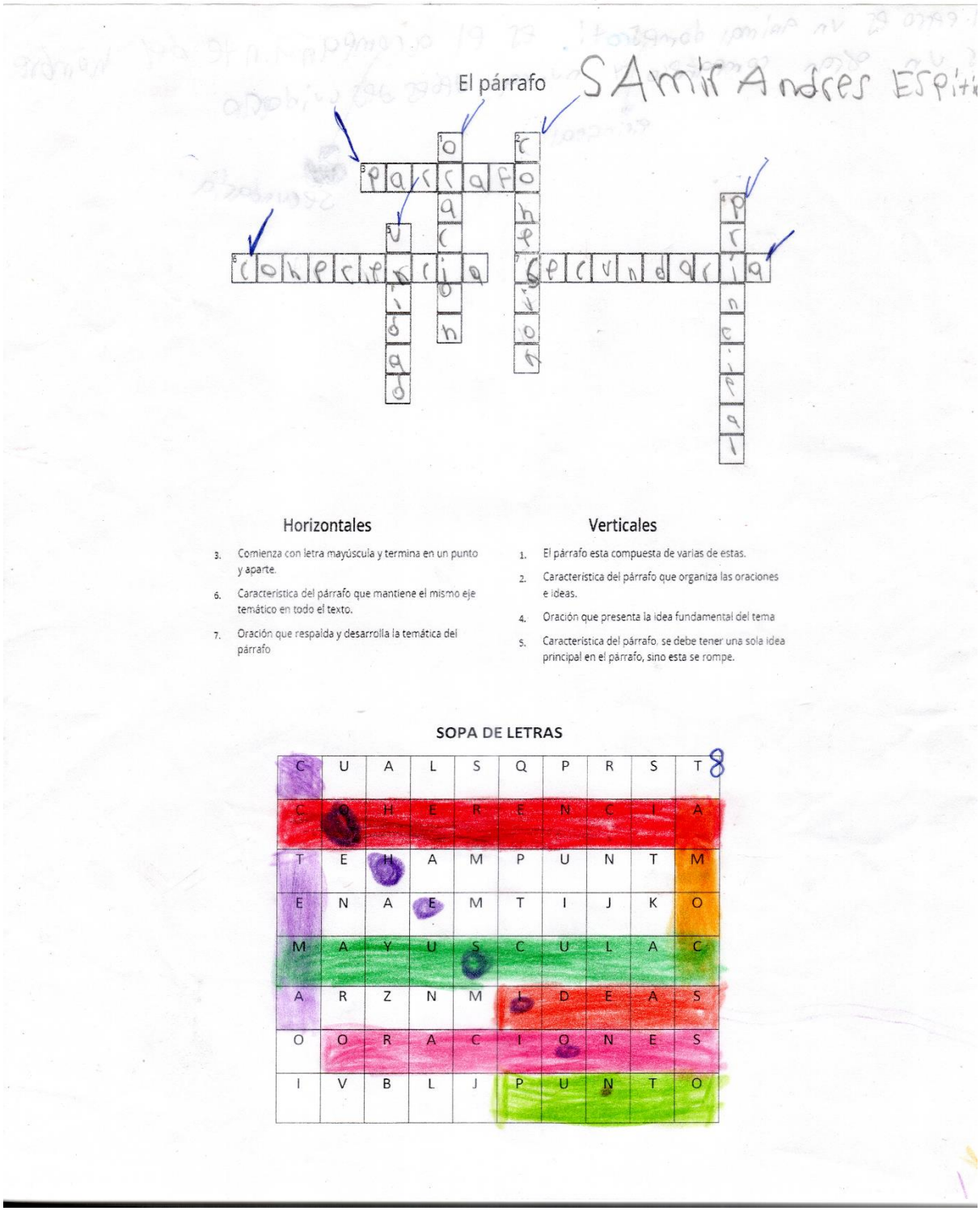
2. ¿Cuál es el valor principal que se refleja en la historia?

✓ (a) La solidaridad. b) La traición. c) La gratitud. d) El respeto.

3. ¿Cuál es la enseñanza del texto?

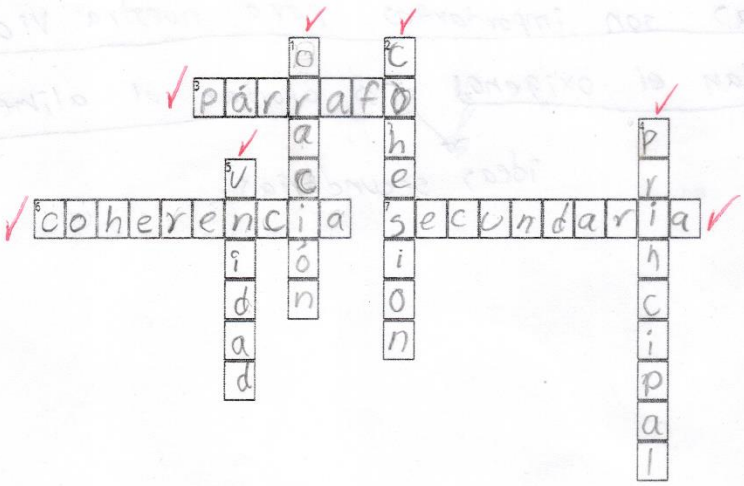
La enseñanza que me deja el texto es que uno siempre tiene que ser solidario

Anexo 2. Actividades resueltas por los estudiantes.



Taliana Lozano Macea 6-1

El párrafo



Horizontales

3. Comienza con letra mayúscula y termina en un punto y aparte.
6. Característica del párrafo que mantiene el mismo eje temático en todo el texto.
7. Oración que respalda y desarrolla la temática del párrafo

Verticales

1. El párrafo esta compuesta de varias de estas.
2. Característica del párrafo que organiza las oraciones e ideas.
4. Oración que presenta la idea fundamental del tema
5. Característica del párrafo. se debe tener una sola idea principal en el párrafo, sino esta se rompe.

SOPA DE LETRAS

C	U	A	L	S	Q	P	R	S	T
C	O	H	E	R	E	N	C	I	A
T	E	H	A	M	P	U	N	T	M
E	N	A	F	M	T	I	J	K	O
M	A	Y	U	S	C	U	L	A	C
A	R	Z	N	M	L	D	E	A	S
O	O	R	A	C	I	O	N	E	S
I	V	B	L	J	P	U	N	T	O

Fernanda Barton P.

6-1

EL MUNDO DE LAS ADIVINANZAS

Nombres:

Grado: **Fecha:**

- Resuelve las siguientes adivinanzas:

1. ¿Qué cosa es? ¿Qué cosa es? Que corre mucho y no tiene pies. **Respuesta:** El reloj	2. Todos pasan por mí, yo nunca paso por nadie. Todos preguntan por mí, yo nunca pregunto por nadie. **Respuesta:** Sarten
3. Tengo la cara redonda, Tengo la cara empolvada y si me vuelvo al revés seguro no ves nada. **Respuesta:** El Sol	4. En verdes ramas nací, en molino me estrujaron, en un pozo me metí, y del pozo me sacaron a la cocina a freír **Respuesta:** El maiz
5. Vengo al mundo a trabajar, y tengo tan mala suerte, que todos me pinchan el culo, y yo no me puedo quejar. **Respuesta:** la aguja	6. ¿Qué cosa es que cuanto más le quitas más grande es? **Respuesta:** la esponja
7. ¿Qué es lo que se hace de noche, que no se pude hacer de día? **Respuesta:** dormir	8. Uno larguito, dos más bajitos, otro chico y flaco, y otro gordonazo. **Respuesta:** los dedos
9. ¿Quién será la desvelada, la puedes tu sacudir, de día y de noche acostada, sin poder nunca dormir. **Respuesta:** la cama	10. No tiene cocos, pero las llevas en las manos. **Respuesta:** las palmas de las manos

tiene alas no vuela tiene Pata no camina
tiene ojos no ve tiene Pico y no Pica que es
R/ El Pajaro muerto

EL MUNDO DE LAS ADIVINANZAS

Nombres: Eliana del Carmen espitia Guerra

Grado: 8°1 **Fecha:** 07/06/2022

- Resuelve las siguientes adivinanzas:

1. ¿Qué cosa es? ¿Qué cosa es? Que corre mucho y no tiene pies. **Respuesta:** reloj	2. Todos pasan por mí, yo nunca paso por nadie. Todos preguntan por mí, yo nunca pregunto por nadie. **Respuesta:** el agua
3. Tengo la cara redonda, Tengo la cara empolvada y si me vuelvo al revés seguro no ves nada. **Respuesta:** el sol	4. En verdes ramas nací, en molino me estrujaron, en un pozo me metí, y del pozo me sacaron a la cocina a freír **Respuesta:** el maíz
5. Vengo al mundo a trabajar, y tengo tan mala suerte, que todos me pinchan el culo, y yo no me puedo quejar. **Respuesta:** la aguja	6. ¿Qué cosa es que cuanto más le quitas más grande es? **Respuesta:** la sombra
7. ¿Qué es lo que se hace de noche, que no se pude hacer de día? **Respuesta:** dormir	8. Uno larguito, dos más bajitos, otro chico y flaco, y otro gordonazo. **Respuesta:** los dedos de la mano
9. ¿Quién será la desvelada, la puedes tu sacudir, de día y de noche acostada, sin poder nunca dormir. **Respuesta:** la cama	10. No tiene cocos, pero las llevas en las manos. **Respuesta:** la palma de la mano

Paso por aquí paso por aya siempre que paso encuentro la Burra amara : Respuesta la aguja

Anexo 3. Evidencia de trabajo en clase

Anexo 4. Prueba evaluativa final.

Ana sol medrano 6-2.

CUCARACHITA MARTÍNEZ

Cucarachita Martínez se encontró un día cinco centavos tirados en la grama cuando caminaba por el parque. –¿Qué hago con ellos? –se preguntó–. Para comprar un radio no me alcanza, para comprar un televisor tampoco, para comprar una nevera tampoco, para comprar una estufa tampoco, para comprar un comedor tampoco y para un juego de alcoba… menos. ¿Qué hago con ellos? Después de mucho pensarlo, decidió caminar a un almacén de ventas a crédito y preguntar por los precios. Sacó bien las cuentas y vio que los cinco centavos le alcanzaban para la cuota inicial de todo lo que quería. De modo que compró radio, televisor, nevera, estufa, juego de alcoba y comedor. Hoy en día, cucarachita Martínez trabaja dieciocho horas al día, medio tiempo los sábados y domingos, toma pepas para dormir y sufre ataques de histeria el nueve de cada mes, víspera del pago de la enorme cuota en el almacén. Y por las noches, entre sábanas y almohadas, sueña con la falsa felicidad de ganarse la lotería o con la plácida añoranza de los días anteriores a los cinco centavos.

En todo caso, el consenso de los vecinos es que cucarachita Martínez, al igual que sus colegas en todo el mundo, está muy bien, pero está muy mal.

Autor: David Sánchez Juliao.

Obtenido de: https://radioteca.net/audio/cucarachita-martinez-de-david-sanchez-juliao/

Preguntas:

1. ¿Qué hizo Cucarachita Martínez cuando llegó al almacén?

   a. Comprar todo b. Pedir rebaja c. Preguntar por los precios d. Sacar cuentas

2. ¿Cuál es la característica principal de Cucarachita Martínez?

   a. Trabajadora b. Suertuda c. Calculadora d. Codiciosa

   porque = trabajaba mucho

3. ¿Crees que Cucarachita Martínez se arrepintió?

   NSi porque: porque estaba sufriendo

4. ¿Qué consejo le hubieses dado a Cucarachita Martínez antes de que hubiese tomado alguna decisión? que pensara bien lo que devia de hacer con su plata.

Taliana Gonzales Sanchez

CUCARACHITA MARTÍNEZ

Cucarachita Martínez se encontró un día cinco centavos tirados en la grama cuando caminaba por el parque. –¿Qué hago con ellos? –se preguntó–. Para comprar un radio no me alcanza, para comprar un televisor tampoco, para comprar una nevera tampoco, para comprar una estufa tampoco, para comprar un comedor tampoco y para un juego de alcoba… menos. ¿Qué hago con ellos? Después de mucho pensarlo, decidió caminar a un almacén de ventas a crédito y preguntar por los precios. Sacó bien las cuentas y vio que los cinco centavos le alcanzaban para la cuota inicial de todo lo que quería. De modo que compró radio, televisor, nevera, estufa, juego de alcoba y comedor.

Hoy en día, cucarachita Martínez trabaja dieciocho horas al día, medio tiempo los sábados y domingos, toma pepas para dormir y sufre ataques de histeria el nueve de cada mes, víspera del pago de la enorme cuota en el almacén. Y por las noches, entre sábanas y almohadas, sueña con la falsa felicidad de ganarse la lotería o con la plácida añoranza de los días anteriores a los cinco centavos.

En todo caso, el consenso de los vecinos es que cucarachita Martínez, al igual que sus colegas en todo el mundo, está muy bien, pero está muy mal.

Autor: David Sánchez Juliao.

Obtenido de: https://radioteca.net/audio/cucarachita-martinez-de-david-sanchez-juliao/

Preguntas:

1. ¿Qué hizo Cucarachita Martínez cuando llegó al almacén?
   a. Comprar todo b. Pedir rebaja c. Preguntar por los precios d. Sacar cuentas

2. ¿Cuál es la característica principal de Cucarachita Martínez?
   a. Trabajadora b. Suertuda c. Calculadora d. Codiciosa

3. ¿Crees que Cucarachita Martínez se arrepintió?
   Si, Porque compró muchas cosas y tuvo que trabajar para pagarlas

4. ¿Qué consejo le hubieses dado a Cucarachita Martínez antes de que hubiese tomado alguna decisión? le hubiera dado un consejo sabio que ahorrara para después comprarlo que quería.