

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes



Universidad de El Salvador

Hacia la libertad por la cultura

Guías didácticas lúdicas de obras literarias para su inclusión en la metodología de Lenguaje y Literatura en el séptimo grado en Instituto Técnico Ricaldone de San Salvador, en el año 2015

Presentado por:

Tania Beatriz Figueroa Beltrán	FB09019
Nelson Geovanni Méndez Guevara	MM09130
Andrea Esperanza Serrano Hernández	SH09007

INFORME FINAL DE TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLASTICAS OPCION DISEÑO GRAFICO

MSI Carlos Alberto Quijada Fuentes
Docente Asesor

LICENCIADA LIGIA MANZANO
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACION

JULIO 2016
CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR



AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

Licenciado José Luis Argueta Antillón
RECTOR INTERINO

NO ELECTO
VICERRECTOR/A ACADÉMICA

Ingeniero Carlos Armando Villalta
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO INTERINO

Licenciada Nora Beatriz Meléndez
FISCAL GENERAL INTERINA

Doctora Ana Leticia Zavaleta de Amaya
SECRETARIA GENERAL INTERINA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

Máster José Vicente Cuchillas Melara
DECANO

Maestro Edgar Nicolás Ayala
VICEDECANO

Maestro Rafael Ochoa Gómez
SECRETARIO

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

Máster Xenia María Pérez Oliva
DIRECTORA

Licenciada Ligia del Rosario Manzano Martínez
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

Licenciado Carlos Quijada
DOCENTE ASESOR

TRIBUNAL CALIFICADOR

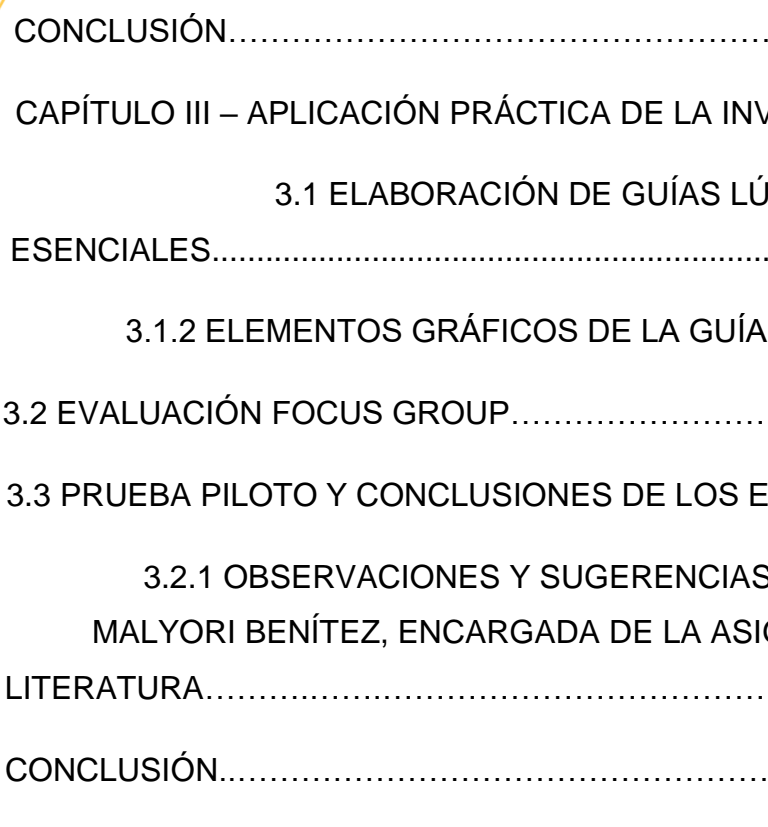
Maestro Carlos Alberto Quijada Fuentes
Lic. Ever Odir Ramos Portillo
Maestra Xenia María Pérez Oliva



Índice

AGRADECIMIENTOS.....	v
PRESENTACIÓN	vi
INTRODUCCIÓN	viii
PRIMERA PARTE	
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN	
“GUÍAS DIDÁCTICAS LÚDICAS DE OBRAS LITERARIAS PARA SU INCLUSIÓN EN LA METODOLOGÍA DE LENGUAJE Y LITERATURA EN EL SÉPTIMO GRADO EN INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE DE SAN SALVADOR, EN EL AÑO 2015”	
RESUMEN DEL CONTENIDO.....	9
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
OBJETIVO GENERAL.....	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
MÉTODO Y METODOLOGÍA DE TRABAJO.....	11
RESULTADOS MÁS IMPORTANTES.....	12
CONCLUSIÓN GENERAL.....	12
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	13
CAPITULO I – FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	15
1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	16

1.1.1 SU HISTORIA.....	16
1.2 HÁBITOS DE LECTURA EN EL SALVADOR.....	18
1.2.1 ÍNDICES DE LECTURA EN EL SALVADOR.....	24
1.2.2 CAMPAÑAS DE LECTURA EN EL SALVADOR Y SU EFFECTIVIDAD.....	25
1.3 LA EDUCACIÓN MEDIA EN EL SALVADOR.....	28
1.3.1 METODOLOGÍA DE ESTUDIO SEGÚN EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN PARA TERCER CICLO.....	31
1.4 PROBLEMAS DE COMPRENSIÓN LECTORA.....	35
1.4.1 ESTRATEGIAS PARA UNA BUENA COMPRENSIÓN LECTORA.....	36
1.5 FACTORES QUE AFECTAN LA COMPRENSIÓN DE LECTURA EN EL INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE.....	37
1.5.1 METODOLOGÍA DE ESTUDIO APLICADA EN SÉPTIMO GRADO DEL INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE.....	39
CAPÍTULO II – EL OBJETO DE ESTUDIO.....	42
2.1 EVALUACIÓN PRESENCIAL EN LAS CLASES DE LITERATURA DE SÉPTIMO GRADO DEL INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE.....	44
2.2 GRÁFICAS Y APORTE DE CUESTIONARIOS REALIZADAS A LOS ALUMNOS.....	46
2.2.1 ANÁLISIS DE DATOS DE CUESTIONARIOS.....	52
2.3 NECESIDADES BÁSICAS OBSERVADAS POR FALTA DE INTERÉS EN LA LECTURA.....	54
2.4 POSIBLES APORTES DIDÁCTICOS.....	58



CONCLUSIÓN.....	62
CAPÍTULO III – APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	64
3.1 ELABORACIÓN DE GUÍAS LÚDICAS Y SUS ELEMENTOS ESENCIALES.....	65
3.1.2 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA GUÍA LÚDICA.....	67
3.2 EVALUACIÓN FOCUS GROUP.....	102
3.3 PRUEBA PILOTO Y CONCLUSIONES DE LOS ESTUDIANTES.....	103
3.2.1 OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS DE LA DOCENTE RAQUEL MALYORI BENÍTEZ, ENCARGADA DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y LITERATURA.....	111
CONCLUSIÓN.....	114
	COROLARIO
4. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	118
5. RECOMENDACIONES.....	127
6. BIBLIOGRAFÍA	128
7.PRESUPUESTO.....	130
8.ANEXOS.....	131





AGRADECIMIENTOS

A Dios Todopoderoso por permitirme obtener el título en Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico; y así culminar con éxito mis estudios superiores. A mis padres que han sido un apoyo incondicional a lo largo de mi vida, siendo su paciencia y cariño un impulso para lograr mis metas. A mis hermanos que han sido parte de este caminar dándome palabras de aliento, a William Henríquez quien me ha dado la confianza y ánimos para siempre salir adelante, a mis compañeros de proyecto y amigos Nelson Mendez y Andrea Serrano siendo ellos parte fundamental en esta etapa de mi vida. A mis maestros quienes han influido a lo largo de mi carrera y en mi formación profesional, en especial al Licenciado Carlos Quijada por ayudarnos a culminar este proyecto y en general a mis compañeros de clases con los que compartí a lo largo de esta etapa universitaria. Finalmente al Instituto Técnico Ricaldone por el apoyo a nuestro proyecto, por la paciencia y sobre todo por creer en nosotros.

Tania Beatriz Figueroa Beltrán.





AGRADECIMIENTOS:

Agradezco sobre todo a mi madre, Ester Méndez Guevara, que ha sido un apoyo incondicional a lo largo de mi vida, siendo su paciencia y cariño un impulso para lograr mis metas, le dedico esta tesis porque gracias a su sacrificio he logrado alcanzar y culminar esta etapa de mi vida y por estar incondicionalmente para mí.

A mis maestros quienes han influido a lo largo de mi carrera y en mi formación profesional, en especial al Licenciado Carlos Quijada por ayudarnos a culminar este proyecto y en general a mis compañeros de clases con los que compartí a lo largo de esta etapa universitaria.

A mis compañeras de grupo Tania y Andrea, gracias por su paciencia, dedicación y amistad en el transcurso de toda la carrera.

Finalmente, al Instituto Técnico Ricaldone por el apoyo a nuestro proyecto, por la paciencia y sobre todo por creer en nosotros.

Nelson Giovanni Méndez Guevara.





AGRADECIMIENTOS:

Por concluir esta etapa se lo agradezco a Dios, cada una de las veces que decaí, Él me dio las fuerzas para seguir. Gracias a mi madre Elvia Esperanza de Serrano que con amor y ayuda incondicional a lo largo de mi carrera, no habría llegado hasta acá; a mi familia, por el deseo de superación. Merecido reconocimiento Tania Figueroa y Nelson Méndez, por ser esenciales y parte de esta trayectoria. Exclusivamente a Fernando Calitto por el apoyo absoluto y exigencia grata. Por darme el tiempo necesario para cumplir mis prioridades a Otto Meza, Silvia Martínez y Darlyn Meza, además por ser parte de mi experiencia laboral. A maestros y compañeros por lo que aprendí de ellos ya que fueron parte importante en el caminar de mi carrera. Sin faltar al Instituto Técnico Ricaldone por abrir la puerta a nuestro proyecto.

Andrea Esperanza Serrano Hernández.

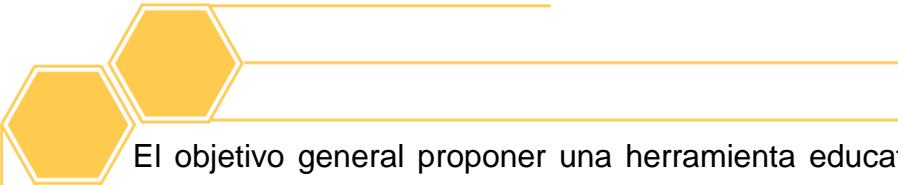




PRESENTACIÓN

La Escuela de Artes de la Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador, tiene como Visión ser el referente institucional de Educación Superior de Arte y Cultura a nivel nacional y centroamericano, dedicado a la creación y la investigación cultural y artística, combinando de manera eficaz y eficiente la formación académica de los estudiantes con destrezas teórico prácticas, así como a la integración en los nuevos lenguajes de comunicación artísticos y el uso de la tecnología tradicional y contemporánea. En la Misión, es importante formar profesionales e investigadores de la cultura y el arte, con óptima calidad académica, elevado sentido de la ética y de la proactividad y uno de los elementos fundamentales para fortalecer la investigación son los procesos de grado realizados por los estudiantes egresados. En tal sentido presentamos el estudio GUÍAS DIDÁCTICAS LÚDICAS DE OBRAS LITERARIAS PARA SU INCLUSIÓN EN LA METODOLOGÍA DE LENGUAJE Y LITERATURA EN EL SÉPTIMO GRADO EN INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE DE SAN SALVADOR, EN EL AÑO 2015 que comprende 3 de Capítulos, cuyo objetivo fue Proponer una herramienta educativa mediante la creación de guías lúdicas de obras literarias impartidas en el séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone de San Salvador, para mejorar la comprensión y estimular la lectura mediante actividades y juegos didácticos., en consonancia con uno los requisitos de la Normativa universitaria para optar al grado de Licenciados(as) en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico. Con este Informe Final de Investigación se da cumplimiento al “Reglamento de la Gestión Académico Administrativa de la Universidad de El Salvador”, en sus tres etapas básicas:

La primera etapa, la **Planificación** de la investigación donde se elaboró el Plan de Investigación y Diagnóstico Institucional, realizado a través de visitas a la institución donde se enmarcó el proyecto, así como la Construcción del marco teórico o Antecedentes de Investigación. Ambos documentos se incluyen en la segunda parte de este informe. El Plan de investigación, brinda las orientaciones de cómo abordar el proceso investigativo de acuerdo a los principios del Método Cualitativo.



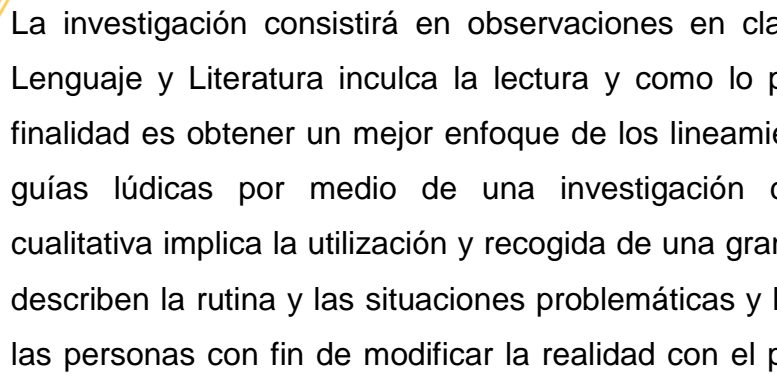
El objetivo general proponer una herramienta educativa mediante la creación de guías lúdicas de obras literarias impartidas en el séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone de San Salvador, para mejorar la comprensión y estimular la lectura mediante actividades y juegos didácticos.

Por otra parte los objetivos específicos tratan de: identificar el problema de la lectura y la importancia que esta tiene en los jóvenes de séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone. Identificar en base a la información recopilada, cuáles son los elementos más idóneos en la construcción de una guía lúdica apta para estudiantes de tercer ciclo y la importancia de herramientas visuales del diseño gráfico. Comprobar la efectividad de los elementos gráficos utilizados en la realización de la guía, mediante una prueba a los estudiantes para establecer el nivel de comprensión en base a una guía lúdica y una tradicional para las obras literarias.

El principal problema radica en que el sistema educativo salvadoreño promueve la lectura, pero se encuentra con la falta de interés de la misma, siendo esto un factor que afecta significativamente a los estudiantes de tercer ciclo en cuanto al análisis y comprensión de ellas, por lo tanto estas obras no son leídas o simplemente quedan inconclusas

Esta falta de motivación es una limitante porque no todos los docentes están dispuestos a implementar actividades lúdicas que puedan mejorar considerablemente la capacidad de análisis y comprensión de sus estudiantes y algunos de los factores que influyen en esto es la falta de interés por materiales que podrían ser implementados o dicho de otra manera, porque no es visto como un elemento factible dentro del salón de clases.





La investigación consistirá en observaciones en clase de como el maestro de Lenguaje y Literatura inculca la lectura y como lo perciben los estudiantes. Su finalidad es obtener un mejor enfoque de los lineamientos necesarios al crear las guías lúdicas por medio de una investigación cualitativa. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas con fin de modificar la realidad con el propósito de crear una mejor lectura a los estudiantes mediante juegos didácticos.

El diseño de la investigación es descriptiva - explicativa ya que como estudio piloto, se busca identificar los factores que condicionan la baja lectura y poco interés por la misma, observando los métodos utilizadas dentro del aula, la actitud de los estudiantes hacia la clase y la maestra, además se buscara la opinión de los implicados directos como los son los estudiantes y el docente encargado para conocer sus puntos de vista, opiniones y valoraciones de los diferentes elementos que interfieren en el proceso como las evaluaciones, exposición de contenidos y actividades relacionadas con la materia, todos estos elementos que se recogerán comodatos de investigación serán procesados, tabulados y posteriormente se hará un diagnóstico teniendo insumos suficientes para formular un diagnostico que identifique las falencias que impiden el desarrollo de la comprensión lectora y así proponer una herramienta que ayude a mejorar los resultados de los estudiantes en pruebas de evaluación y a ala ves desarrollar de forma lúdica la comprensión lectora.

La institución busca nivelar la calidad de comprensión de lectura de los estudiantes que llegan a séptimo grado con deficiencias con respecto a los alumnos que no presentan problemas en este aspecto, esto genera que bajo una metodología menos interactiva los alumnos con deficiencias se vayan quedando atrás respecto a los alumnos más avanzados, lo cual hace difícil mantener una dinámica donde ambos estudiantes salgan favorecidos con el método de enseñanza empleado, por ende se deben buscar actividades que estimulen el desarrollo cognitivo de ambos grupos estudiantiles, haciendo uso del diseño



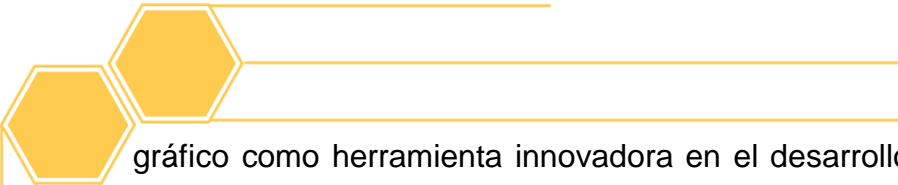


gráfico como herramienta innovadora en el desarrollo del estudiante, algo que el centro educativo adolece pues se ve limitado en la obtención de un material adecuado.

Las guías serán un apoyo tanto en comprensión lectora como en el aspecto gráfico, contarán con actividades que generen en los jóvenes un incentivo positivo hacia la lectura y para cultivar este hábito. Las actividades irán desde preguntas de opción múltiple hasta pequeñas representaciones de los escenarios más relevantes de las obras literarias. Cada una de ellas será realizada bajo el apoyo y la orientación del docente encargado de la asignatura de Lenguaje y Literatura.

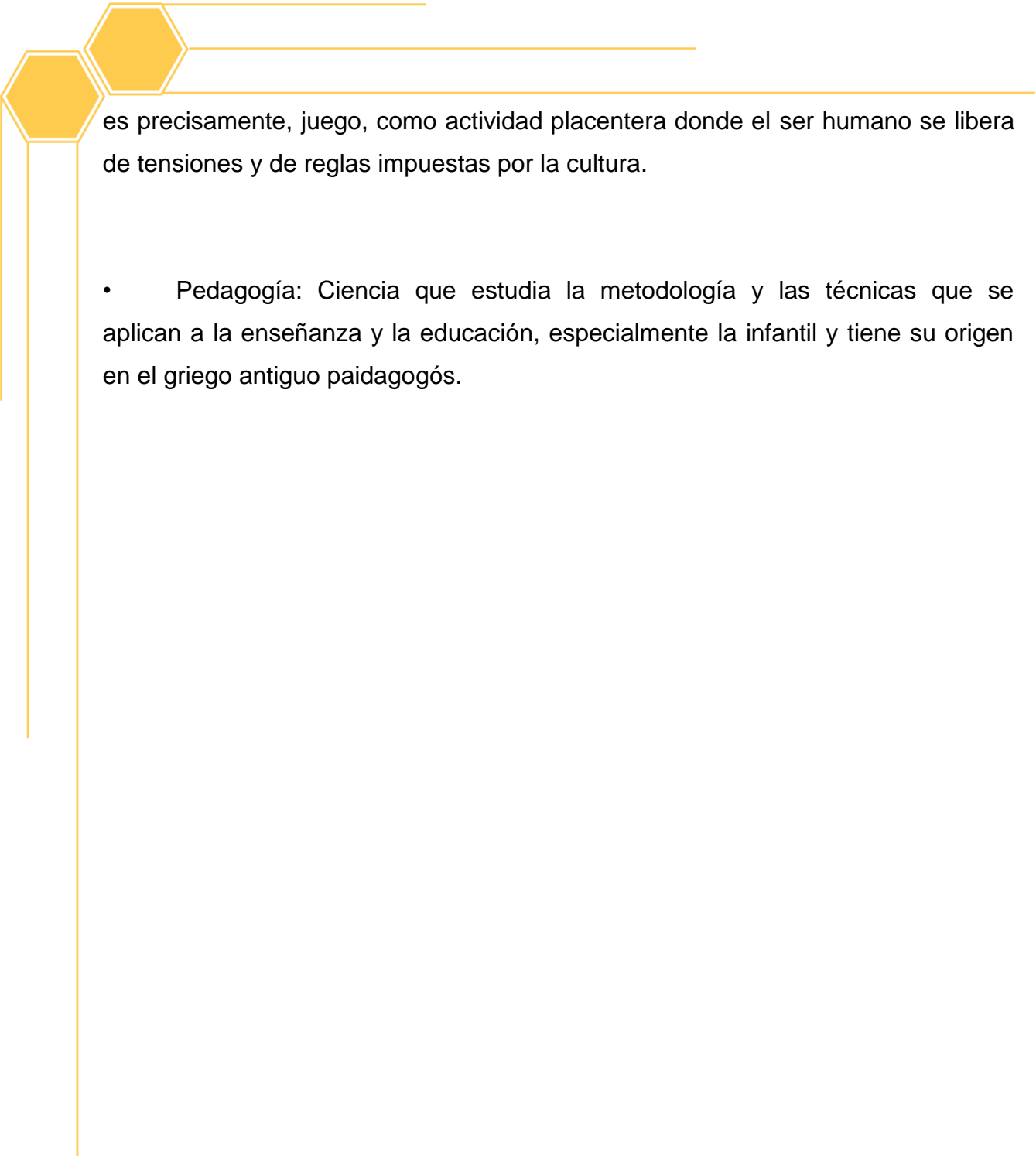




DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

De acuerdo a Felipe IV, Madrid (2015) Real Academia Española se darán a conocer términos que serán utilizados a lo largo del documento:

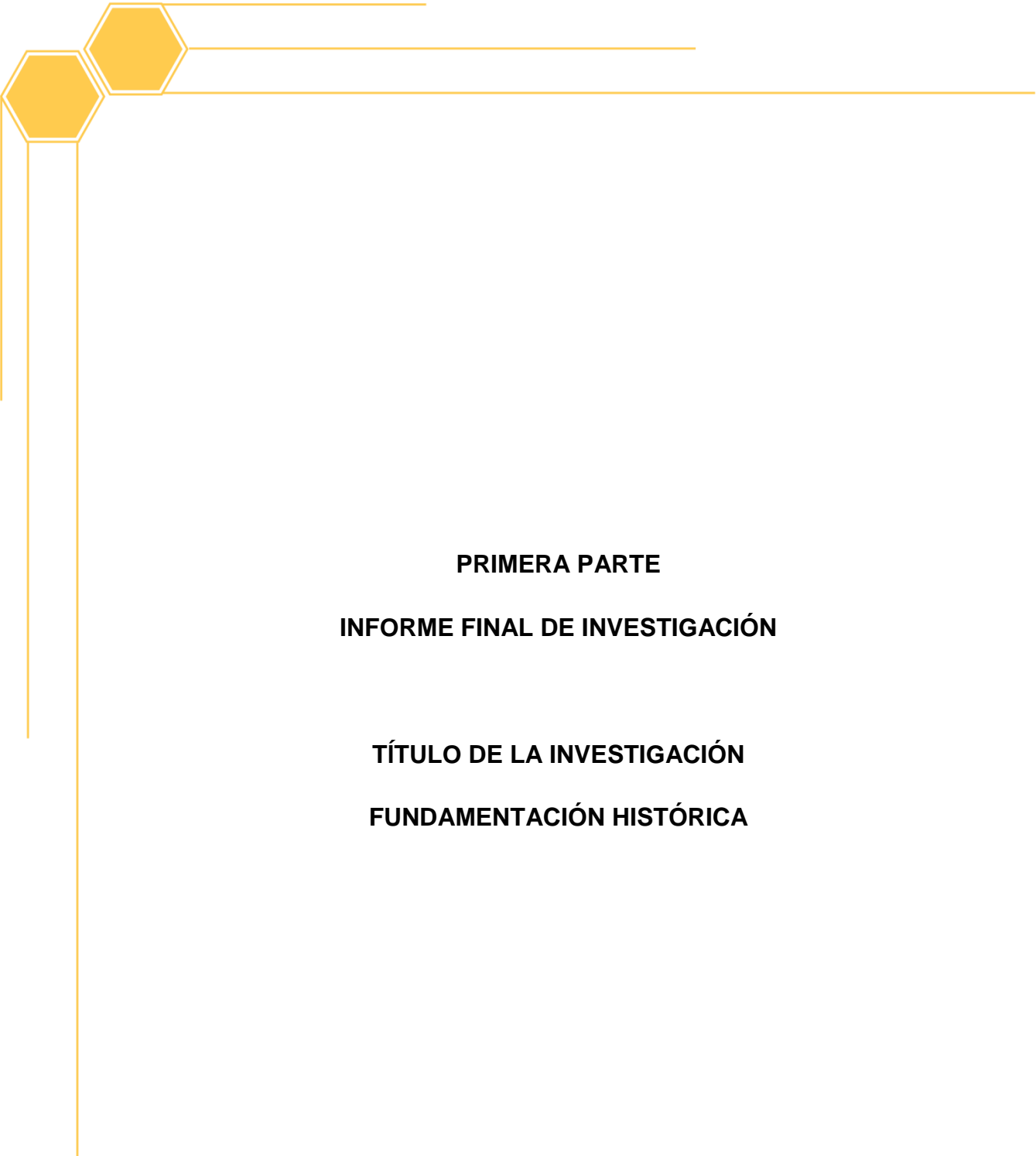
- **Lectura:** Actividad que consiste en interpretar y descifrar, mediante la vista, el valor fónico de una serie de signos escritos, ya sea mentalmente o en voz alta. Proceso de aprehensión de determinadas clases de información contenidos en un soporte particular que son transmitidas por medio de ciertos códigos, como lo puede ser el lenguaje, es decir, un proceso mediante el cual se traducen determinados símbolos para su entendimiento.
- **Análisis:** Examen detallado de una cosa para conocer sus características o cualidades, o su estado, y extraer conclusiones, que se realiza separando o considerando por separado las partes que la constituyen.
- **Comprensión:** Facultad del ser humano o facilidad para percibir las cosas y tener una idea clara de ellas. La comprensión es por lo tanto la aptitud o astucia para alcanzar un entendimiento de las cosas.
- **Guía:** Tratado en que se dan preceptos para encaminar o dirigir cosas, ya sea espirituales, abstractas o puramente mecánicas. Es algo que rige u orienta. Una guía puede ser el documento que incluye los principios o procedimientos para encauzar una cosa o el listado con informaciones que se refieren a un asunto específico.
- **Lúdica:** Pertenciente o relativo al juego. Es un adjetivo que califica todo lo relacionado con el juego, derivado en su etimología del latín ludus cuyo significado



es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de reglas impuestas por la cultura.

- Pedagogía: Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil y tiene su origen en el griego antiguo paidagogós.





PRIMERA PARTE
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
FUNDAMENTACIÓN HISTÓRICA





1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

La palabra lectura según la Real Academia Española “Actividad que consiste en interpretar y descifrar, mediante la vista, el valor fónico de una serie de signos escritos, ya sea mentalmente o en voz alta”. Según otra definición encontrada en la enciclopedia en línea Definición.de (2008-2015) “Por lectura se entiende al proceso de aprehensión de determinadas clases de información contenidas en un soporte particular que son transmitidas por medio de ciertos códigos, como lo puede ser el lenguaje. Es decir, un proceso mediante el cual se traducen determinados símbolos para su entendimiento.”

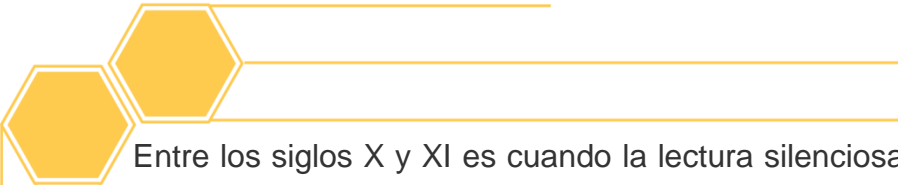
Entonces se dice que lectura es la capacidad que el ser humano posee para la comprensión de la información, y esta información es transmitida por medio de un lenguaje oral y escrito.

1.1.1 SU HISTORIA

En los primeros siglos romanos la lectura hizo su aparición, estando esta, ligada a la escritura, la cual estaba reservada para los sacerdotes y para ciertos grupos gentilicios, transmitiendo así conocimientos.

Según Lebrija Digital (2010). Revista Cultural si se avanza un poco más en el tiempo entre el siglo I y II d.C se introdujo el pergamino, lo cual fue una innovación logrando lo más parecido a lo que conocemos como *libro* y es el canon que siguen actualmente, tomando en cuenta algunas modificaciones que han ayudado al lector a un mejor acceso a la información. Sin embargo con los avances en la escritura y la lectura a lo largo del tiempo eran muy pocos los que tenían acceso a este conocimiento, así llegamos a la edad media, donde predominaba el analfabetismo y la lectura era para muchos de manera auditiva, esto cambió de manera gradual al consolidar la lectura silenciosa y en la cual no solo la lectura fue afectada, sino que también la escritura.



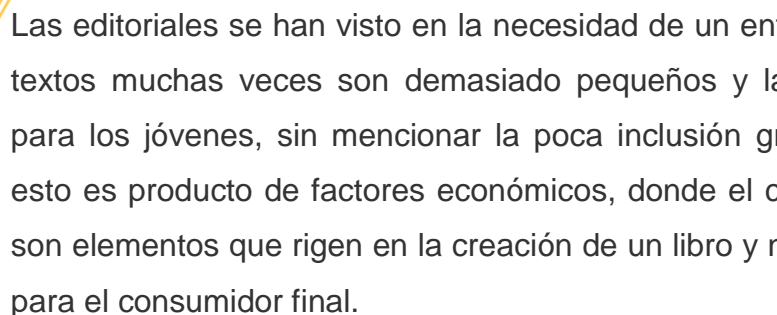


Entre los siglos X y XI es cuando la lectura silenciosa logra su máxima expresión, para los llamados copistas del siglo XII propios de la época era tan habitual que lograron realizar un método de sistematización en el uso de lo que actualmente conocemos como signos de puntuación y fueron introducidos en Europa por los monjes Irlandeses.

El artículo de la misma revista también hace referencia a que en la edad media se encuentra una evolución muy marcada sobre la lectura sobre todo en el desarrollo de las universidades dentro de un contexto intelectual, social y económico y abriendo paso a una nueva manera de escritura, la letra cursiva, siendo esta consecuencia de la cultura laica, esta manera de escribir implementaba las minúsculas cursivas vistas como el método más apropiado para esta nueva generación universitaria, logrando así que el libro deje de ser un objeto de lujo, destinado solo para algunos pocos a ser un objeto de estudio, un objeto de conocimiento y saber y es aquí donde hacen su aparición las tablas, índices, compendios y enciclopedias, cosa que llevo a un conocimiento generalizado siendo este una base muy fuerte en los siglos siguientes.

En la actualidad el tener un libro no es sinónimo de lujo, las innovaciones tecnológicas por los que la humanidad ha sufrido a lo largo del paso del tiempo ha logrado un fácil acceso, el internet ha sido una herramienta muy útil, donde se encuentran libros en digital para el disfrute de aquellos que por razones personales o simplemente comodidad prefieren una lectura virtual. Aunque no se niega la utilidad del internet para la búsqueda de información, textos o libros de todo tipo y de diferentes autores, muchos aún prefieren los libros impresos, debido a diferentes factores de los cuales carece un libro virtual como el poder realizar notas a pie de página para un mejor recordatorio o la capacidad de marcar la ubicación de palabras o frases clave del texto y sobre todo por ser una lectura mucho menos cansada para el ojo humano. Con el paso del tiempo los libros han sufrido tantos cambios donde podía verse una inclusión del diseño, necesaria en la diagramación. Actualmente muchos editores dejan de lado este elemento por no ser de “importancia” o simplemente por comodidad o falta de recursos.





Las editoriales se han visto en la necesidad de un enfoque más simple, donde los textos muchas veces son demasiado pequeños y las portadas nada llamativas para los jóvenes, sin mencionar la poca inclusión gráfica en el contenido. Todo esto es producto de factores económicos, donde el costo de papel y de imprenta son elementos que rigen en la creación de un libro y no el incentivo que puede ser para el consumidor final.

1.2 HÁBITOS DE LECTURA EN EL SALVADOR

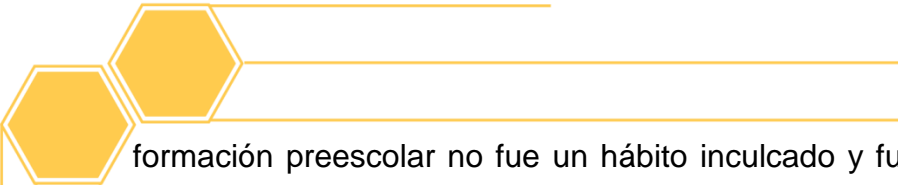
La lectura como tal es una herramienta esencial en los planes de estudio de cada nivel educativo, según un artículo realizado por Tapia, Jesús Alonso (2005). Claves para la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista de Educación* (P. 63-93) “La lectura es, así mismo, una actividad compleja en la que intervienen distintos procesos cognitivos que implican desde reconocer los patrones gráficos, a imaginarse la situación referida en el texto. En consecuencia, si la motivación o la forma de proceder no son las adecuadas, el lector no logra comprender bien el texto”.

La lectura comprensiva es importante ya que aporta elementos que son claves en el desarrollo personal, pues entender y comprender el mensaje de un texto ya sea literatura o un artículo de carácter político o económico, es la intensión del mensaje que el autor quiere transmitir con dicho texto que son fundamentales en el desarrollo social e intelectual, el aporte de la lectura comprensiva se desarrolla para afrontar diferentes situaciones cotidianas de la vida como leer un periódico o un libro, también a saber escoger la información que es más útil para una actividad específica.

Pero al saber esto se debe hacer la siguiente pregunta ¿Cuál es la motivación para leer?

No todas las personas y en especial los jóvenes estudiantes poseen el gusto por la lectura ya sea por diferentes razones, una de ellas puede ser que en su



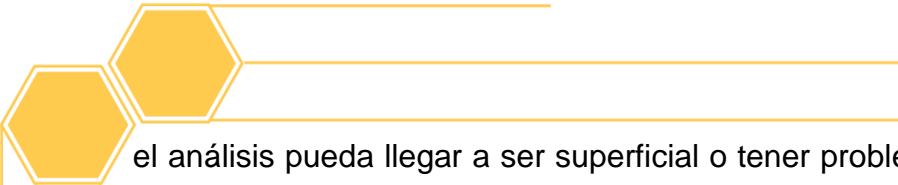


formación preescolar no fue un hábito inculcado y fue dejado de lado porque no representaba mayor importancia en esa edad. Otra razón puede ser que guste de otro tipo de literatura, pero la mayoría de los estudiantes llegan a la conclusión de que simplemente es aburrido, es una actividad tediosa y obligatoria que la institución ha impuesto. La mala lectura conlleva un mal análisis y comprensión de la obra literaria, en pocas palabras una mala lectura es una de las razones por las cuales el lector no la disfruta y va perdiendo el interés logrando así que poco a poco vaya siendo abandonada y vista como una actividad poco placentera y de poco provecho.

Los hábitos de la lectura deben inculcarse desde el período preescolar, donde el niño pueda comenzar a interesarse optando con libros interactivos propios a la edad. Según Piaget el niño pasa por diferentes etapas específicas a lo largo de su desarrollo tanto mental como físico hasta llegar a la etapa adulta, esto lo expone en su teoría del desarrollo cognitivo pero ¿A qué se le denomina desarrollo cognitivo? Y ¿En qué consiste este? Se le denomina desarrollo cognitivo a todo aquello que pertenece o está relacionado al conocimiento. Se enfoca en los procesos intelectuales, es decir, toma en cuenta desde la edad temprana del niño un desarrollo mental progresivo y equilibrado de menor a mayor, cuya ley cita una evolución gradual y es la que rige el desarrollo de la inteligencia en cada aspecto del individuo.

A medida que el estudiante avanza en cada nivel académico encuentra diferentes obras literarias adecuadas para su estudio, las cuales le abrirán las puertas del conocimiento, pero existe una clara deficiencia en la metodología de enseñanza. En los niveles avanzados la literatura se vuelve aburrida pero muchas veces no es el contenido o la trama lo aburrido, sino; la manera en que presentan el libro.

En este sentido la incógnita radica en ¿Qué tanto los maestros se preocupan por la parte de la comprensión y qué herramientas pedagógicas utilizar para la misma? Según Jesús Antonio Tapia la enseñanza de la lectura está enfocada en una lectura fluida y en correcta pronunciación de las palabras lo que hace que se dejen de lado aspectos importantes del análisis de los textos lo que ocasiona que

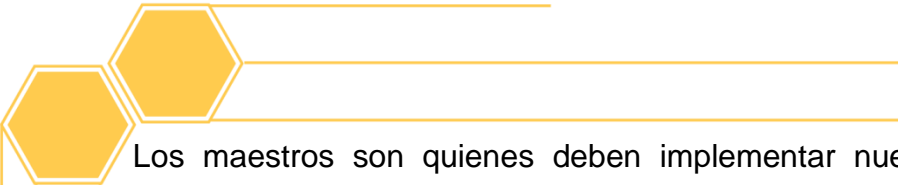


el análisis pueda llegar a ser superficial o tener problemas a la hora de analizar la idea central de la lectura. Tapia, Jesús Alonso (2005). Claves para la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista de Educación* (P. 63-93) “Quizá por esta razón los profesores prestan especial atención durante la enseñanza a la práctica de la lectura en voz alta y la corrección de los errores de pronunciación, a menudo a costa de dedicar menos tiempo al entrenar otros procesos necesarios”.

En este punto se identifica que en la primera etapa de la educación se concentra en desarrollar las habilidades de lectura de los niños enfocada sobre todo en la fluidez y a la buena dicción, esto conlleva a que en una etapa más avanzada como lo es el tercer ciclo, donde los objetivos de los profesores se enfoca en análisis de los diferentes géneros literarios los alumnos posean deficiencias en este campo pues anteriormente se limitó esta área para fortalecer otras. Eso sin contar el conocimiento de otras culturas y pensamientos que van de la mano con la obra literaria, llevando al niño a ampliar sus horizontes imaginativos, esto conlleva al aumento de léxico y a una correcta forma de expresión oral y escrita que más adelante en su desarrollo utilizara para seguir su formación académica.

¿De qué forma la escuela incide en la percepción sobre la lectura de los jóvenes? Y ¿Cuál es el papel fundamental por el cuál se fomenta la lectura en el aula? Se puede decir que puede que se base en algo meramente académico por lo que la parte emocional y entretenida de la lectura se deja de lado, las instituciones educativas han olvidado la importancia que tiene la parte gráfica de un libro y como esto puede aportar a generar una simpatía o identificación por un texto determinado. Por ejemplo se sabe que la portada de un libro juega un papel importante ya que por la portada se juzga el libro por lo que el lector se hace una idea de lo que será, si vemos una portada aburrida seguramente se tendrá el pensamiento que el libro es igual, por ende la búsqueda de nuevas técnicas para que los jóvenes le dediquen más tiempo a la misma, la estructura de los textos es algo que va relacionado a la comprensión pues mantener una lectura fluida y entretenida contribuye a captar el mensaje de mejor manera.





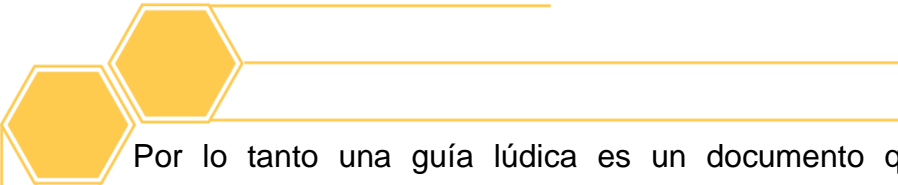
Los maestros son quienes deben implementar nuevos métodos de desarrollo literario en los jóvenes para incentivarlos. Actualmente las guías representan un cuestionario que no tiene un impacto positivo en los estudiantes, pues según los jóvenes estudiantes es simplemente una actividad de evaluativa, “una actividad tediosa procedente de otra actividad tediosa como lo fue la lectura”, nuevos métodos de incentivar el desarrollo intelectual y cultural mediante actividades lúdicas que generen un goce y no una obligación de una actividad diaria que se realiza en todo momento, los planes de desarrollo de las facultades literarias implementadas en los diferentes grados en tercer ciclo muestran poco afán por planificar actividades nuevas que lo fomenten, excluyendo aspectos como puede ser el hecho que cada persona en base a sus experiencias de aprendizaje y conocimientos puede interpretar de diferente forma la misma obra que sus compañeros, estos tipos de elementos, pueden aportar a la solución del problema de comprensión lectora analizando las características particulares de los estudiantes.

Pero no existe un modelo de guía que ayude al estudiante a la comprensión y análisis de estas obras o si existe es una guía de preguntas y respuestas simplemente, donde no hay una interacción más allá que completar el cuestionario con preguntas puntuales y unas cuantas de análisis literario.

En investigaciones consultadas de este tema no existen proyectos que integren guías lúdicas para este nivel escolar y si existen no son implementadas en el país.

Por otra parte, una idea de lo que es la lúdica según la Real Academia Española cuyo significado es: “Perteneiente o relativo al juego”. Para ampliar el conocimiento de esta palabra se realizó una investigación y según otra definición encontrada en la enciclopedia en línea Definición.de (2008-2015) *“Es un adjetivo que califica todo lo relacionado con el juego, derivado en su etimología del latín ludus cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de reglas impuestas por la cultura”*.

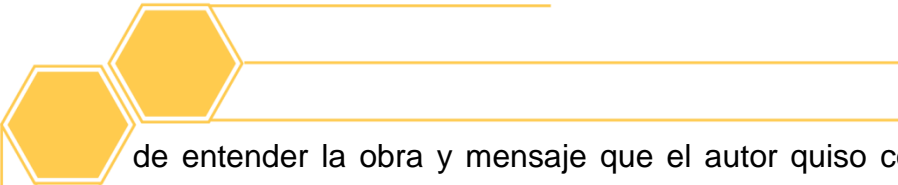




Por lo tanto una guía lúdica es un documento que incluye los principios o procedimientos para hacer llegar la información de un aspecto en específico combinado con juegos y actividades que lleguen a ser entretenidas para el ser humano libre de tensiones y de reglas impuestas.

Velásquez, Enrique (2015) *Lúdica, Creatividad y Desarrollo Humano. Pañuelos en Rebeldía*: “entre los 7 a 12 años de edad, el niño entra en la vida individual y el juego se vuelve normativo y la imaginación se va volviendo algo innecesario. A medida que el niño va creciendo va absorbiendo conocimientos y comienza a acoplarse a las reglas y normas de convivencia de los adultos, por esta misma razón, el juego se vuelve mucho más complejo a partir de estas edades”. Visto desde un enfoque externo el juego es visto como un potenciador de comportamientos y conductas humanas. Desde un punto de vista didáctico logra que los niños aprendan jugando, el espacio libre cotidiano se vuelve diferente al juego normalizado e institucionalizado como en el centro educativo.

La falta de métodos didácticos sobre un eje fundamental como es el gusto por la lectura puede generar fallas ya que al no existir un estímulo por la misma y que no fue desarrollado en etapas más tempranas de la educación, en este caso si se educó para leer bien y no se desarrolló la comprensión, los jóvenes no mostrarán un interés sobre una obra y más allá de una obra en específico más bien de la lectura en general, por lo que la lectura pasará a ser una actividad tediosa y por lo tanto, los objetivos deberían estar enfocados en hacerla una actividad de gozo personal ya que si desarrolla este gozo influirá directamente en un interés y por lo tanto una mejor comprensión al poner la atención sobre un texto en específico como lo refiere el principio de Premack (1965) cuando dos estímulos se vinculan, el que tiene mayor probabilidad de ocurrir refuerza positivamente a otro menos probable por lo que si la lectura y el análisis van de la mano, de tal manera que es entretenida e interesante y afectara de forma positiva la actividad de análisis o viceversa, por tanto si se enfatiza en la percepción de la lectura como aburrida y por el contrario se desarrolla como un estímulo de goce para la persona, esta afectará directamente la actividad consiguiente lo que sería un análisis con interés



de entender la obra y mensaje que el autor quiso comunicar, por lo tanto; si se estimula a los niños o jóvenes con actividades lúdicas de su agrado para que realicen a su vez actividades menos agradables como la comprensión de textos el condicionar una actividades aburrida como lo puede ser la lectura y luego realizar actividades divertidas referentes al texto estudiado puede reforzar positivamente la actividad lectora.

Comprender un texto determinado y que a la vez este genere una satisfacción al lector lo convierte en una actividad lúdica. Tapia, Jesús Alonso. Dificultades de comprensión lectora: Origen, entrenamiento y evaluación. *Ensayo para la Universidad Autónoma de Madrid* “Cuando tenemos una idea sobre el tema que estamos leyendo mayor será nuestra capacidad de análisis y de identificación de idea central”, a partir de esto se genera las interrogantes: ¿Parte de la lectura de obras literarias ya sea nacionales o internacionales contribuye a la cultura? ¿Esto conlleva al interés de la misma? Sin duda la lectura fomenta la cultura, pero las actividades culturales también fomentan el interés de dichas obras. La literatura salvadoreña es poco consumida básicamente se limita al aspecto del aula donde se lee por obligación no por una convicción del conocimiento de la literatura salvadoreña e internacional.

Según Paulo Nunez de Almeida en su libro “Educación Lúdica” explica que la lúdica es una contribución y asevera que siendo bien aplicada y comprendida significa un aporte concreto y positivo para el mejoramiento de la enseñanza.

Jean Jacques Rousseau, en su estudio sobre la educación dice: “No le deis a vuestro alumno ninguna clase de lección verbal: él debe aprender solo de su experiencia”





1.2.1 ÍNDICES DE LECTURA EN EL SALVADOR

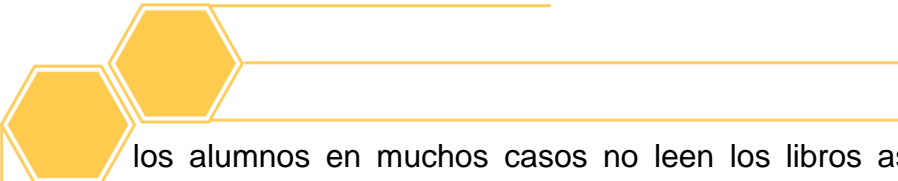
Según el Centro de Opinión Pública (COP) de la Universidad Francisco Gavidia y Opiníometer de El Salvador el desinterés por parte de la población promedio con respecto a la lectura es cada vez más notorio.

Según datos un 51.15% de la población salvadoreña asegura que nunca ha leído un libro completo en su vida, por otro lado un 48.75% asegura que nunca ha ido a una biblioteca, el 33.30% dice que no lee porque no tiene tiempo para ello y un 20.10% asegura que no lee porque les parece que es una actividad aburrida. Estos datos fueron tomados en el año 2004, recolectados mediante encuestas realizadas por el Centro de Opinión Pública (COP), pero a pesar de no ser datos recientes es de los pocos estudios que se encuentran con respecto a este tema, señalando de esta manera la poca importancia que posee.

Dentro de esta misma información se encuentra una encuesta diferente, donde se abordaba la incógnita del tiempo que se le dedicaba a la lectura, independientemente del género literario, los resultados fueron los siguientes: El 50.3% de los hombres señaló que hace más de un año que no leía un libro, por otro lado el 49.9% de las mujeres afirmó lo mismo. Desafortunadamente con estos datos se demuestra el poco interés por la lectura.

Según las encuestas realizadas por el Centro de Opinión Pública se esperaba que las personas entre los 40 a los 60 años pudieran tener mucho más tiempo y más interés en la lectura, sin embargo los datos dicen lo contrario, siendo el 27% de ellos el que no posee interés en la lectura, lo contrario al 21% que corresponde a los jóvenes de entre 24 a 29 años que afirmó que no siempre finalizan una lectura y los jóvenes de 18 a 23 años que corresponden al 10.6%, quienes estarían en los niveles de bachillerato y niveles universitarios aseguran que nunca finalizan sus lecturas.

Con estos datos se demuestran las deficiencias que la lectura arrastra a través de la formación de cada nivel académico hasta llegar al nivel universitario y posteriormente al ámbito laboral; según docentes del Instituto Técnico Ricaldone

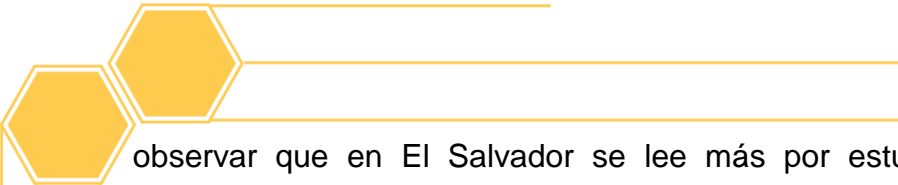


los alumnos en muchos casos no leen los libros asignados para cada clase o asignatura y si es leída es solo de manera superficial, apresurada y desinteresada o simplemente recurren a internet buscando resúmenes o sinopsis de los materiales.

1.2.2 CAMPAÑAS DE LECTURA EN EL SALVADOR Y SU EFECTIVIDAD.

En el salvador la lectura ha sido un aspecto que se ha dejado de lado por muchos años, pero esto ha cambiado a partir del 2011 donde se ha visto un esfuerzo por cambiar la concepción que se tiene sobre la literatura y sobre todo los hábitos de lectura de la población Salvadoreña. Para fortalecer los hábitos lectores se creó un plan nacional impulsado desde instituciones gubernamentales para empezar la motivación de la lectura, pues el enfoque para cambiar el desinterés general que se tiene sobre lectura, debe empezar con los más pequeños que cada vez se muestran menos interesados en la literatura, pero también se debe incluir a los adultos para que puedan fomentar la lectura en el hogar y que los niños y jóvenes tengan un ejemplo de sus padres para inculcarles la importancia que tiene la lectura.

El Salvador en referencia a la región centroamericana cuenta, según con datos consultados en el documento “Encuesta Latinoamericana de Hábitos y Prácticas Culturales 2013” realizada por la OEI (Organización de Estados Iberoamericanos), con índices de lectura de libros por año arriba del promedio de la región, el promedio de libros leídos por persona anualmente es de 3,9 seguido de Guatemala con 3,8 y Nicaragua con 3,7, la puntuación más alta de la región; otro dato importante a destacar es el número de personas que nunca o casi nunca lee por ocio en este caso los datos dicen que el 55 % de los salvadoreños no leen por hobby o entretenimiento, en este dato se puede ver que El Salvador en la región es de los países que menos practica la lectura por deleite personal, y un último dato nos muestra que un 44 % de Salvadoreños nunca o casi nunca lee por motivos de trabajo o estudio, estos datos nos dan parámetros donde podemos

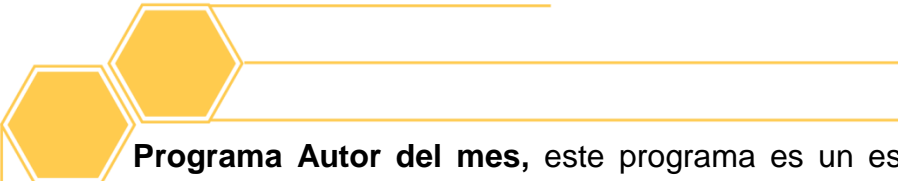


observar que en El Salvador se lee más por estudio o trabajo que por una motivación personal hacia la lectura pues la práctica de la misma parece ser más por obligación que por convicción propia.

El fomento de la lectura en El Salvador se impulsó de manera significativa a partir del mes de enero del año 2011 cuando, por primera vez en su historia, se creó una Subdirección de Bibliotecas y un Plan de Lectura, con la creación de un plan con objetivos claros y bien estructurados con el fin de tener una base de diferentes iniciativas para fortalecer la lectura en el país.

Hay muchas iniciativas que se incluyen dentro del Plan Nacional de Lectura creado en el 2011 entre ellas se destacan el **Programa Hogares para la Lectura** cuyo objetivo principal es acercar los libros a la población mediante promotores de libros, los cuales son capacitados en animación lectora a través de gobiernos locales, a estos voluntarios se les entrega una caja o mochila con una cantidad de entre 50 a 65 libros, con estos, los voluntarios abren las puertas de sus casas a los vecinos de la comunidad para leer y prestar libros, el programa también contempla visitas a escuelas y cantones de las zonas donde los voluntarios residen para motivar tanto a estudiantes como residentes a que practiquen la lectura, este programa se inició en 2011 como plan piloto y en 2013 se contó con un financiamiento de UNESCO que permitió su implementación a nivel nacional.

Promoción, fortalecimiento y creación de la red bibliotecaria del país, este programa tiene como objetivo promocionar la importancia de visitar las bibliotecas públicas cotidianamente así como fortalecer esta red de bibliotecas con donativos de libros y capacitación del personal, la biblioteca más visitada del país es la Biblioteca Nacional con al menos 2500 visitas mensuales, siendo la biblioteca más conocida del país, cabe mencionar que en el 2011 El Salvador apenas contaba con 14 bibliotecas públicas una cifra extremadamente baja en comparación con el nivel poblacional del país y también comparado con otros países, pero se han hecho esfuerzos y actualmente se cuenta con 28 bibliotecas nacionales, cada departamento del país tiene al menos una pública.



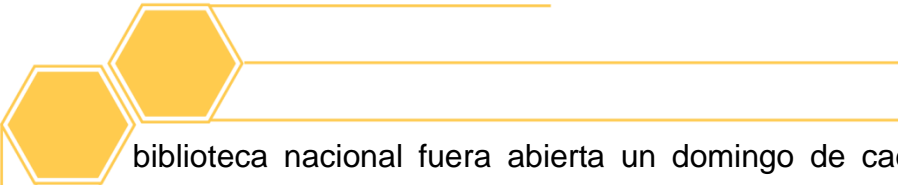
Programa Autor del mes, este programa es un esfuerzo por dar a conocer la literatura Salvadoreña pues muchas veces se dedica más importancia a autores internacionales y dejando de lado el patrimonio nacional en lo que a literatura se refiere, también; el efecto de los best seller a nivel mundial tienen sobre la población salvadoreña pues parece que libros como Harry Potter, Cincuentas Sombras de Grey, entre otros; son libros que si son bastante consumidos por los lectores y posibles lectores, este tipo de libros tiene una demanda ascendente en el país, esta situación en concreto puede influir en un desinterés por la literatura nacional o incluso literatura histórica de nuestro país, por ello cada mes se elige un autor nacional y se promociona su obra, de cada autor se elabora una ficha biográfica, una muestra literaria y un video. Los autores pueden estar vivos o muertos, y se combinan autores jóvenes consagrados.

Lectura en lugares no convencionales, Su principal objetivo es desarrollar actividades de fomento de lectura en lugares como cárceles, orfanatos, mercados, plazas, hospitales, parques, unidades de salud, museos, edificios, entre otros. Se inició en 2013, al mes se llevan a cabo alrededor de 6 actividades de fomento en los lugares mencionados. Un logro obtenido con este programa fue en el Centro de Readaptación de Mujeres de Ilopango, donde se capacito a 30 reclusas que se ofrecieron voluntariamente, para que fueran promotoras de la lectura en ese penal, además; se distribuyeron alrededor de 550 libros en todos los sectores de la cárcel.

Fortalecimiento del Bibliobús, el Bibliobús es una biblioteca móvil que se desplaza por todo el país. Es un bus acondicionado con libros, títeres, juegos de mesa, asientos, mesas y otros juguetes. Se trata de una herramienta estratégica para el fomento de la lectura que se ha fortalecido grandemente a lo largo de estos 3 años. En promedio lleva a cabo entre 12 y 15 actividades y cuenta con 1855 libros.

Domingos Familiares y Sala Infantil Biblioteca Nacional, esta iniciativa se creó con el objetivo de incentivar la lectura familiar para ello se dispuso que la





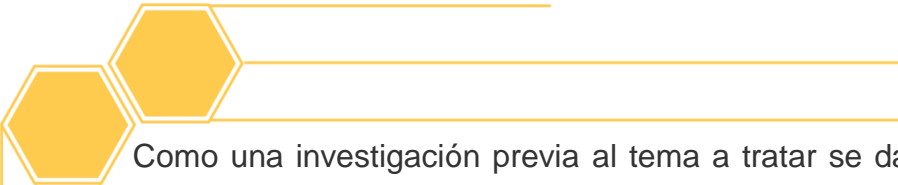
biblioteca nacional fuera abierta un domingo de cada mes con el fin de hacer actividades enfocadas a promover la lectura, dentro de estas actividades no solo se realizan recorridos por la biblioteca sino también en plazas aledañas se hacen actividades donde se muestran libros, pinta caritas entre otras actividades pensadas para atraer tanto a niños como adultos, además de estos proyectos mencionados en 2014 también se lanzó la campaña denominada “Liberación de libros” la cual tiene como objetivo que las personas puedan desprenderse de un libro u obra literaria y dejarla en algún lugar público, puede ser en un parque, mercados cafeterías, centros comerciales, para que las personas puedan leerlos y posteriormente realicen la misma acción para que alguien más lo lea, todas estas iniciativas están estructuradas y enfocadas a la promoción literaria, los planes contemplan la lectura en general tiendo programas específicos para literatura Salvadoreña que es la que menos se consume en el país, estos esfuerzos han dado buenos resultados y han logrado atraer a las personas pero no son suficientes para combatir los déficit de lectura en los jóvenes de educación media y universitaria.

1.3 LA EDUCACIÓN MEDIA EN EL SALVADOR

En un plan de unidad didáctica impartido por el Ministerio de Educación de El Salvador en el Instituto Nacional de San Sebastián del departamento de San Vicente se presentan las actividades a realizar, en este caso en la asignatura de Lenguaje y Literatura. Se presentan objetivos acorde al programa a utilizar y se asignan libros para cada período en específico. Dichos libros cuentan con una guía posterior para comprobar que el estudiante ha leído la obra pero por otro lado no toma en cuenta la importancia de un análisis completo de la misma.

El Ministerio de Educación es la entidad encargada de realizar una construcción de planes de estudio para cada nivel educativo, la investigación del presente trabajo se centra en el nivel de educación media, siendo estos jóvenes el objeto principal de estudio.





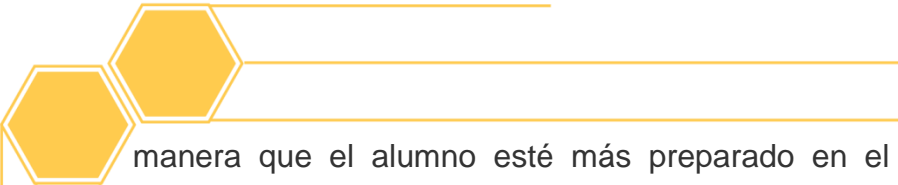
Como una investigación previa al tema a tratar se dará a conocer artículos de la Ley General de Educación, los cuales darán una idea generalizada como parte de este proyecto.

- El artículo 1 de la Ley General de Educación dice: “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”.
- Por otro lado en cuanto a fines y objetivos generales de la educación nacional el artículo 3 inciso D cita “Cultivar la imaginación creadora, los hábitos de pensar y planear, la persistencia en alcanzar los logros, la determinación de prioridades y el desarrollo de la capacidad crítica”.

Según el MINED el nivel de tercer ciclo debe ser un complemento de la educación primaria tratando de desarrollar una personalidad, valores morales y diferentes habilidades que el joven utilizara a lo largo de su educación siguiente, formando así ciudadanos íntegros y participativos dentro del progreso de la nación.

Es aquí donde la personalidad juega un papel muy importante en el ser humano, ya que es donde se desarrolla: lo social, lo emocional, lo mental, lo físico y lo manual, dicho esto se plantean objetivos a cumplir por el nivel educativo que muchas veces son logrados en su mayoría pero siempre con algunas deficiencias en ciertos aspectos que no son vistos como relevante.

El plan o programa de estudio es un diseño curricular aplicado a instituciones de enseñanza pública y privada, dando modelos para la educación, donde además los docentes quienes imparten el conocimiento a los estudiantes sobre los temas incluidos en dicho plan, combinado con el aprendizaje y los momentos de descanso de los estudiantes. No obstante, hay que estar claros al decir que este elemento didáctico está sujeto a cambios constantes, por lo tanto la metodología debe adaptarse a nuevas maneras de enseñanza, así como también existen variantes en cuanto a la carga académica dependiendo del nivel de estudio, a



manera que el alumno esté más preparado en el sentido vocacional para su formación profesional.

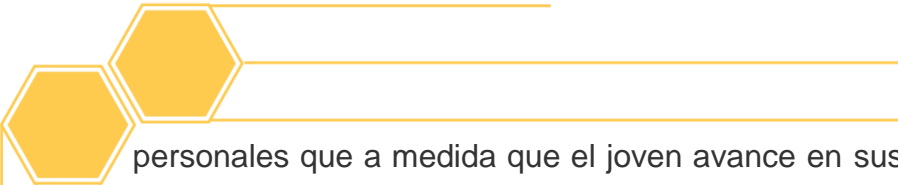
Según el plan del MINED para Lenguaje y Literatura del instituto Nacional San Luis del departamento de San Salvador, los objetivos planteados básicamente están enfocados a la generación de una lectura analítica y la interpretación de los textos y obras literarias así como el aprendizaje de características propias de los géneros literarios a estudiar, también se toman en cuenta aspectos como la ortografía, en este contexto no se observa un método o un interés en desarrollar un gusto por la lectura pues el plan se basa básicamente en aspectos analíticos y lingüísticos, tomando de modelo evaluativo la utilización de una guía o cuestionario para la evaluación sobre la correcta interpretación de las obras.

Para esta investigación existirá un enfoque exclusivo a la asignatura de Lenguaje y Literatura, ya que es en esta donde se encuentra centrado el tema a tratar. Según docentes del Instituto Técnico Ricaldone un 30% de los estudiantes del séptimo grado posee un bajo rendimiento en cuanto a análisis y comprensión de obras literarias. A pesar de que el programa de estudios del MINED esté diseñado para un mejoramiento en las áreas antes mencionadas no ofrece incentivos para que los libros no sean vistos como un material secundario. Los libros que se encuentran en el programa van de acuerdo a la metodología y muchas veces esos libros son de mucha importancia para la formación de los estudiantes y para conocimiento cultural.

La asignatura de Lenguaje y Literatura cuenta con distintas finalidades siendo una de ellas los conocimientos de los diferentes movimientos literarios nacionales e internacionales y logrando así fomentar un hábito de lectura arraigado, desarrollar una capacidad analítica y comprensiva teniendo así sus propias opiniones de cada texto literario o no literario.

No solo logra un desarrollo intelectual sino también es útil en el ámbito social, logrando una mejor expresión oral y escrita mejorando las interrelaciones





personales que a medida que el joven avance en sus estudios pueda ponerlas en práctica, hasta llegar a ser un profesional.

1.3.1 METODOLOGÍA DE ESTUDIO SEGÚN EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN PARA EL NIVEL DE TERCER CICLO.

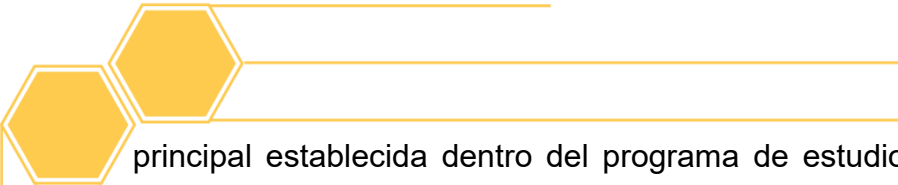
La educación en el nivel de tercer ciclo constituye la educación general la cual es gratuita cuando es el Estado quien la imparte. Contribuye a una formación de la vida individual de los estudiantes y en su desarrollo tanto social como intelectual, aunque en este nivel educativo no existe una especialización, ayuda a que el individuo evalúe sus posibilidades laborales.

Si vemos en el diccionario de la Real Academia Española el concepto educación es: “Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen”. Pero todo esto va de la mano con un programa acorde a cada nivel educativo, en dicho programa se describen los objetivos a cumplir y las actividades programadas para que los docentes puedan impartirlas dentro de su salón de clases.

Según el plan del MINED para Lenguaje y Literatura del instituto Nacional San Luis del departamento de San Salvador, los objetivos planteados básicamente están enfocados a la generación de una lectura analítica y la interpretación de los textos y obras literarias así como el aprendizaje de características propias de los géneros literarios a estudiar, también se toman en cuenta aspectos como la ortografía, en este contexto no se observa un método o un interés en desarrollar un gusto por la lectura pues el plan se basa en aspectos analíticos y lingüísticos, tomando de modelo evaluativo la utilización de una guía o cuestionario para la evaluación sobre la correcta interpretación de las obras.

En el programa de estudios actualizado por el MINED para este nivel el enfoque que se le da a la asignatura de Lenguaje y Literatura es comunicativo y su meta





principal establecida dentro del programa de estudios del año 2015 es “que los estudiantes aprendan a comunicarse con eficacia y eficiencia en una variedad de situaciones comunicativas”. Este enfoque va de la mano con el enfoque de la estética de la recepción y el enfoque pragmático, ¿Qué quiere decir esto? Conforme a los enfoques antes mencionados el estudiante puede formarse como un lector completo que pueda ser capaz de interpretar los textos descritos en las obras literarias, géneros y mejorar su vocabulario. El enfoque comunicativo privilegia la adquisición de la competencia comunicativa, cuyos componentes son competencias disciplinares y competencias transversales o capacidades de diversa índole, entre las que sobresalen:

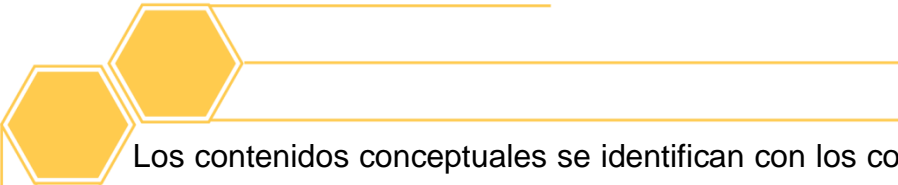
- Competencias transversales: donde desarrollan sus capacidades y habilidades, no solo intelectuales sino también sociales y culturales debido al hábito de lectura y aquí se encuentran factores como la comprensión y expresión oral y escrita, así como también la comprensión lectora.
- Competencias disciplinares: Donde se desarrollan la lingüística, la sociolingüística, discursiva y estratégica.

Por tanto, implementar actividades de investigación, estudios de casos, razonamientos, argumentación y la representación de ideas por diferentes medios, será el punto de partida de la enseñanza-orientadora.

En cuanto a contenidos o recursos dentro del plan de estudios del MINED se encuentran: los contenidos conceptuales que se refieren a los hechos, a los datos, principios, conceptos, etc, y estos son los que se encuentran vinculados con el saber hacer.

Los contenidos actitudinales que se refieren a las actitudes como tal, a las normas y valores de los estudiantes y estos se vinculan con el saber ser. Según el plan de estudios dentro de la planificación en el aula presentada en dicho documento es necesario que se tomen en cuenta ambas partes con igualdad en cuanto a importancia ya que depende uno del otro.



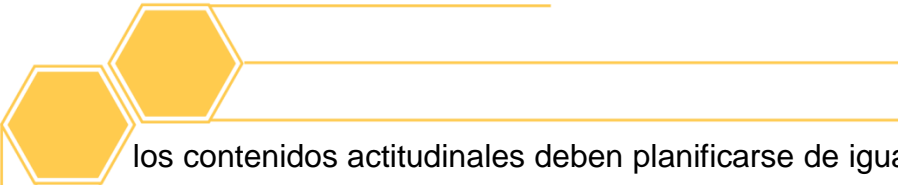


Los contenidos conceptuales se identifican con los conocimientos y se encuentran dentro del currículo desde finales del siglo pasado, pero hace unos años este sector ha sido infravalorado por parte de los académicos y profesores ya que se ha tenido una interpretación errónea de los principios centrados en la actividad del estudiante. El aprendizaje actualmente se ve reflejado en competencias y en cuanto a estos planes de estudio no se sabe a ciencia cierta cómo o qué componentes se tomaron en cuenta para su realización pero estos son un conjunto de componentes curriculares que según el plan de estudios actualizado por el MINED estarían en el siguiente orden:

- Descripción de las competencias y el enfoque que orienta el desarrollo de la asignatura.
- Presentación de los bloques de contenido que responden a los objetivos de la asignatura y permiten estructurar las unidades didácticas.
- Explicación de aspectos metodológicos relevantes para el desarrollo efectivo de las unidades, lo cual incluye justificaciones y recomendaciones específicas.
- La evaluación se desarrolla tomando en cuenta Indicadores de Logro y criterios aplicables a las funciones de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.

Finalmente se presentan los objetivos, contenidos e indicadores de logro por unidad didáctica. En el caso del programa de estudios de Lenguaje y Literatura de Tercer Ciclo presenta una propuesta curricular que responde a las preguntas que los docentes se hacen al momento de planificar las clases, por ejemplo: ¿Para qué enseñar? ¿Qué debe aprender el estudiante? ¿Cómo lo haré? En este caso da orientaciones sobre metodología, y sobre evaluaciones.

En el caso de la metodología, incluye contenidos procedimentales para que el aprendizaje tenga una parte activa y requiere del estudiante el dominio conceptual y actitudinal para aplicarlos, debido a que su importancia radica a través de ellos y fija un plazo a los conocimientos y el estudiante adquiere habilidades para la resolución de problemas tanto académicos como de la vida cotidiana. En cuanto a



los contenidos actitudinales deben planificarse de igual manera que los contenidos conceptuales y procedimentales ya que todos se encuentran en igual rango de importancia.

En estos programas, a cada contenido conceptual corresponde un contenido procedimental, uno actitudinal y un indicador de logro. Sin embargo, no son los únicos que se derivan de un contenido conceptual. En todos ellos, se han colocado los más importantes, generalmente aquellos que conllevan, para su realización, otros procesos necesarios y que pueden ser sobrentendidos. Por ejemplo, en un procedimiento del programa de séptimo grado, se dice: “Elaboración de textos con intención literaria, usando la imagen, el símil y el epíteto (Pág 17 del programa actualizado del MINED). Es aquí donde están incluidos los procedimientos para que el alumno supere otros procedimientos académicos y cotidianos, como por ejemplo: “Identificación de la imagen, el símil y el epíteto, en textos literarios”. Es por eso que los docentes deben leer y estudiar cada procedimiento para una buena planificación y lograr así un desarrollo de los contenidos presentados en el programa de estudios del MINED.

En cuanto a las evaluaciones y dentro de una comparación con programas de estudios de años 2005 y 2007 se encuentra una gran diferencia en cuanto a los procesos evaluativos, en el programa de estudios actualizado se encuentran los indicadores de logros que son evidencias del desempeño que se espera en relación a los objetivos y contenidos en cada unidad. La evaluación señala evidencias en las que los estudiantes son el foco principal ya que se consideran las actividades de evaluación y refuerzo académico.

El programa sugiere a los docentes comprender el desempeño descrito en el indicador de logro y hacer las adecuaciones necesarias para las diversas necesidades de los alumnos pero esto significaría un replanteamiento de contenidos y es por eso que el programa sugiere que se llegue a un consenso con los docentes involucrados en la asignatura y con la dirección de cada centro escolar.





1.4 PROBLEMAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

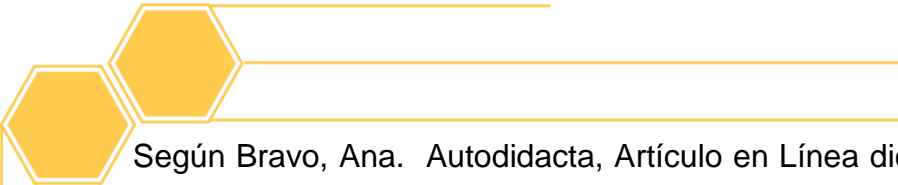
Jesús Alonso Tapia en su ensayo *Dificultades de comprensión lectora: Origen, entrenamiento y evaluación* dice: “La motivación con la que se lee condiciona la comprensión” En otras palabras, la manera en que el estudiante vea la lectura ayudará a una mejor comprensión, por ejemplo, si el estudiante se hace a la idea de que será una lectura entretenida captará sin mayor esfuerzo lo que los textos quieren dar a entender, por el contrario, si el estudiante va predispuesto a que será una actividad aburrida solo lo leerá por leer, no comprenderá el contenido.

En su ensayo Jesús Alonso Tapia expone también la siguiente pregunta: *¿De qué depende, pues, la motivación con que leemos?* Cada individuo toma en cuenta diferentes factores que ayudan a una mejor comprensión lectora, uno de ellos es tener en cuenta el objetivo que ellos mismos tienen acerca de leer. Un objetivo podría ser la buena pronunciación prestando así poca atención a los textos llevando al lector a una etapa donde encuentra la lectura poco satisfactoria.

Otro factor es la confusión de lo que significa comprender y lo que esto implica, arrastrando no solo a los alumnos, sino también a algunos docentes que suponen que la buena comprensión de la lectura es el entender el vocabulario usado por el autor, comprendiendo cada oración más no la idea del mismo. Según Tapia esto sería una comprensión superficial que si bien ayuda a recordar el texto no ayuda a una comprensión profunda, a identificar el tema y lograr un análisis central del texto, no pudiendo realizar un esquema mental de la situación a la que hace referencia, esto conlleva a los alumnos simplemente lean por leer y aun cuando en sus evaluaciones tengan buenos resultados no hubo una comprensión profunda.

Y finalmente se encuentra el grado de implicación que el individuo posee en la comprensión de los textos, si su interés es poco no comprenderá más allá de lo que lee.





Según Bravo, Ana. Autodidacta, Artículo en Línea dice que existen otros factores que infieren en la comprensión lectora son:

- El tipo de texto: los lectores muchas veces se pierden en el contenido, confundiendo el mensaje del autor debido al léxico utilizado o la manera en que el autor ha ordenado sus ideas dentro del contenido.
- Propósito de la lectura: Aquí juega la atención selectiva, donde el lector tomará aquellos datos y dará forma a su propio criterio.
- Identificación de palabras clave: el conocimiento del significado de las palabras incluidas en los textos y como estas pueden ayudar a recordar el contenido y dar una guía para el análisis de la obra.
- Los patrones gráficos: Estos son un incentivo para la lectura ya que siempre es necesario un elemento visual que capture la atención de un futuro lector, para que este se sienta atraído y cómodo para una mejor comprensión.

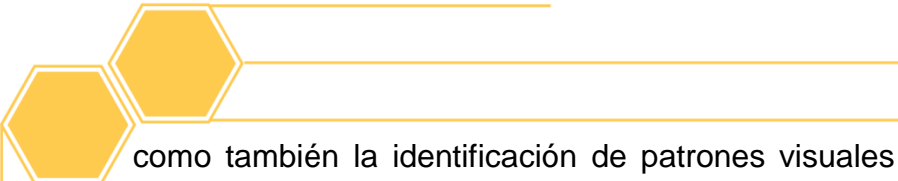
1.4.1 ESTRATEGIAS PARA UNA BUENA COMPRENSIÓN LECTORA.

Para una buena comprensión lectora no solo es necesario saber el vocabulario o tener una noción de lo que el autor quiso expresar en los párrafos que conforman toda la obra literaria. Existen maneras adecuadas en que se puede llegar a un análisis y comprensión plena de lo que se lee.

Debido a esto y según un artículo en línea “**Literatura Infantil y Juvenil**” se puede llegar a la conclusión que la principal estrategia para una buena comprensión y análisis es encontrar una motivación o un incentivo, con esto el sujeto verá la lectura como algo entretenido, quitándole el sinónimo de obligación y aburrimiento. En el caso de esta investigación la motivación o incentivo puede ser a través de la realización de guías lúdicas, donde se combine el aprendizaje y el juego.

El poder identificar las palabras de las cuales no se tiene un conocimiento previo, aceptando el apoyo de un buen diccionario y de la congruencia de los párrafos, así





como también la identificación de patrones visuales - si los hubiera – para una buena decodificación del mensaje y que se logre un análisis profundo.

La representación visual es una manera en que el individuo es incentivado a realizar representaciones mentales de los escenarios y esto permite una mejor síntesis de la información, logra una relación entre las ideas y el concepto de la obra.

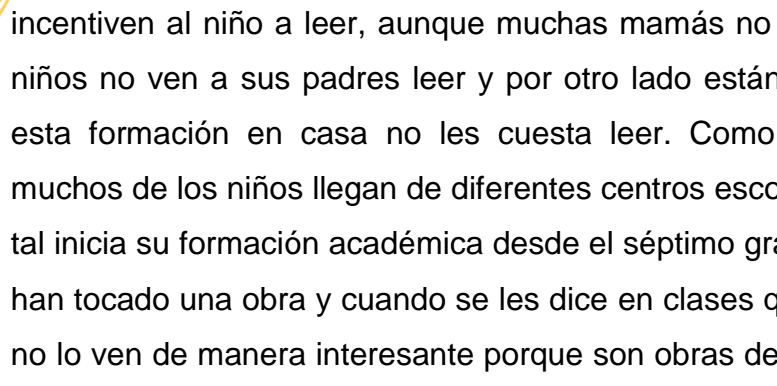
Como un último elemento que puede utilizarse para la comprensión lectora es el detectar la información relevante, ya que muchas veces no es necesaria la memorización, no es necesaria la información textual del documento a leer, sino más bien captar las ideas principales y así crear un propio concepto. Los estudiantes al identificar las ideas principales y secundarias pueden generar un mejor análisis.

Todos estos factores desarrollan la memoria a largo plazo y existe un análisis profundo, la retentiva del estudiante es mejor y esto conlleva a una mejor educación y a un mejor disfrute de la lectura.

1.5 FACTORES QUE AFECTAN LA COMPRESIÓN DE LECTURA EN EL INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE.

La maestra encargada de la asignatura de Lenguaje y Literatura Malyori Benitez asegura que un 30% de los estudiantes de séptimo grado tienen problemas en análisis y comprensión lectora y esto es debido a que muchos de los estudiantes nunca habían tenido la oportunidad de leer obras literarias ya que su centro de estudios anterior no utilizaba esta herramienta.

En una entrevista previa que se le realizó a la maestra Malyori Benitez, encargada del séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone comentaba que el problema principal es que un proyecto de lectura siempre se hace por obligación ya que el hábito de la lectura inicia en el vientre de la madre y posteriormente se debe cultivar ese hábito con la lectura de cuentos o en la compra de libros que



incentiven al niño a leer, aunque muchas mamás no usan esta herramienta o los niños no ven a sus padres leer y por otro lado están los niños que si han tenido esta formación en casa no les cuesta leer. Como se ha dicho anteriormente muchos de los niños llegan de diferentes centros escolares ya que el colegio como tal inicia su formación académica desde el séptimo grado y algunos de ellos nunca han tocado una obra y cuando se les dice en clases que deben leer una obra ellos no lo ven de manera interesante porque son obras del programa y ellos preguntan que por qué no se pueden leer otros libros de otros géneros, como por ejemplo de superación o de ciencia ficción pero como maestros deben aclarar que hay libros para entretener y hay libros que nos ayudan para la estructuración de los contenidos o de los indicadores de logros que deben desarrollar como institución.

Debido a que existen problemas de comprensión lectora los estudiantes al no entender el contexto que el escritor utiliza en su obra y al no tener esos hábitos de lectura arraigados esta se va dejando de lado sin darle la importancia debida. La maestra asegura que una cantidad significativa de sus estudiantes de séptimo grado dejan las obras inconclusas.

Debido a esta situación ha intentado de diferentes maneras lograr que sus estudiantes se lleguen a interesar en la lectura, que los que no poseen el hábito de lectura puedan desarrollarlo y los que lo poseen puedan seguir fomentándolo. Una de las maneras que utiliza la maestra es el juego, como por ejemplo dominó de sustantivos, bachillerato stop de las obras literarias y otros más que si bien han ayudado a que los estudiantes tengan una comprensión básica de la lectura no es suficiente para que lleguen a interesarse por la lectura como un pasatiempo y dejar de verlo como algo tedioso.





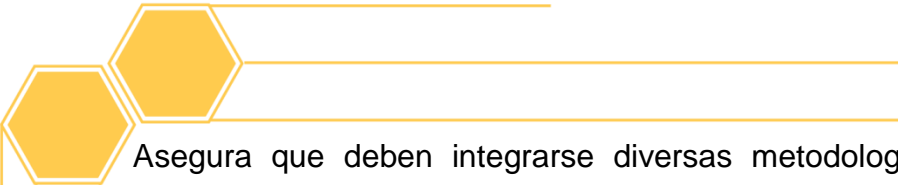
1.5.1 METODOLOGÍA DE ESTUDIO APLICADA EN SÉPTIMO GRADO DEL INSTITUTO TÉCNICO RICILDONE

El Instituto Técnico Ricaldone posee una formación académica variada, siendo sus niveles de tercer ciclo hasta bachillerato, nivel que ofrece un bachillerato técnico vocacional industrial y aquí se incluyen bachilleratos técnicos en diseño gráfico hasta en electromecánica. Por otro lado cuenta con un bachillerato técnico vocacional comercial que imparte el bachillerato en contaduría, por ende su metodología no se basa en una sola.

La institución implementa la metodología de pedagogía digital, por el contrario de la pedagogía narrativa se basa en utilizar herramientas digitales para que los alumnos construyan su conocimiento, hasta cierto punto se quiere romper los esquemas de una pedagogía tradicional donde el aprendizaje está en un proceso continuo de construcción. Según Aparicio, Roberto (2009) Educación y Lenguaje (pág 80-94) “El contexto para el aprendizaje debe ser de colaboración y de cooperación y en el que todos los miembros tengan la oportunidad de participar en las decisiones, el desarrollo, la investigación y la creación de nuevos conocimientos.

Actitudes de colaboración y de cooperación dentro de una comunidad son necesarios para un proceso dialógico entre lo social y lo individual”, las herramientas que se tienen bajo la teoría del constructivismo que incentiva a los alumnos a construir sus propias experiencias en el aprendizaje en base a contenidos, métodos y objetivos por medio de actividades y el desarrollo de competencias que es trabajar las habilidades de los estudiantes para su desarrollo en todo aspecto de la vida, no obstante la maestra encargada de la asignatura de Lenguaje y Literatura asevera que aún con lo anterior ella hace una combinación de estas metodologías innovadoras con elementos de la educación tradicional que a su parecer era muy buena en tiempos anteriores y no desea quedarse con una sola metodología.





Asegura que deben integrarse diversas metodologías ya que por ejemplo la metodología de investigación-acción tiene sus fortalezas, Según Elliot, Jhon (2000) en su artículo La investigación-Acción en la educación “La investigación-acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director.

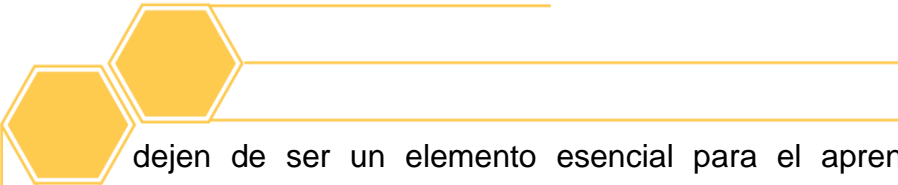
Los hechos se interpretan como acciones y transacciones humanas, en vez de como procesos naturales sujetos a las leyes de la ciencia natural. Las acciones y transacciones se interpretan en relación con las condiciones que ellas postulan, por ejemplo, como expresiones de: la comprensión que el sujeto tiene de su situación y las creencias que alberga sobre la misma, las intenciones y los objetivos del sujeto; sus elecciones y decisiones; el reconocimiento de determinadas normas, principios y valores para diagnosticar, el establecimiento de objetivos y la selección de cursos de acción”, así como también el constructivismo y la pedagogía digital, esta última conlleva un uso moderado ya que muchas veces el trabajo en blogs y la reproducción de videos llega a ser una monotonía para los jóvenes.

Los estudiantes del séptimo grado sección C de la institución se encuentran en la etapa de la adolescencia donde se aburren rápido y muchas veces son ellos los que investigan los temas a tratar con anterioridad y se encuentran con docentes que no pueden darles una respuesta.

En cuanto a los métodos de evaluación la institución hace uso de diferentes evaluaciones dependiendo de cada nivel y de asignatura. Cuando se habla de la materia de Lenguaje y Literatura los métodos evaluativos combinan la realización de guías a completar, los foros, las exposiciones y dramatizaciones, así como también actividades como la realización de comics e ilustraciones.

Cómo ya se ha dicho la lectura y escritura pasó a ser desde un simple libro impreso a innovaciones tecnológicas lo que ha permitido el fácil acceso por medio del internet a material en digital, del cual no ha permitido que los libros impresos



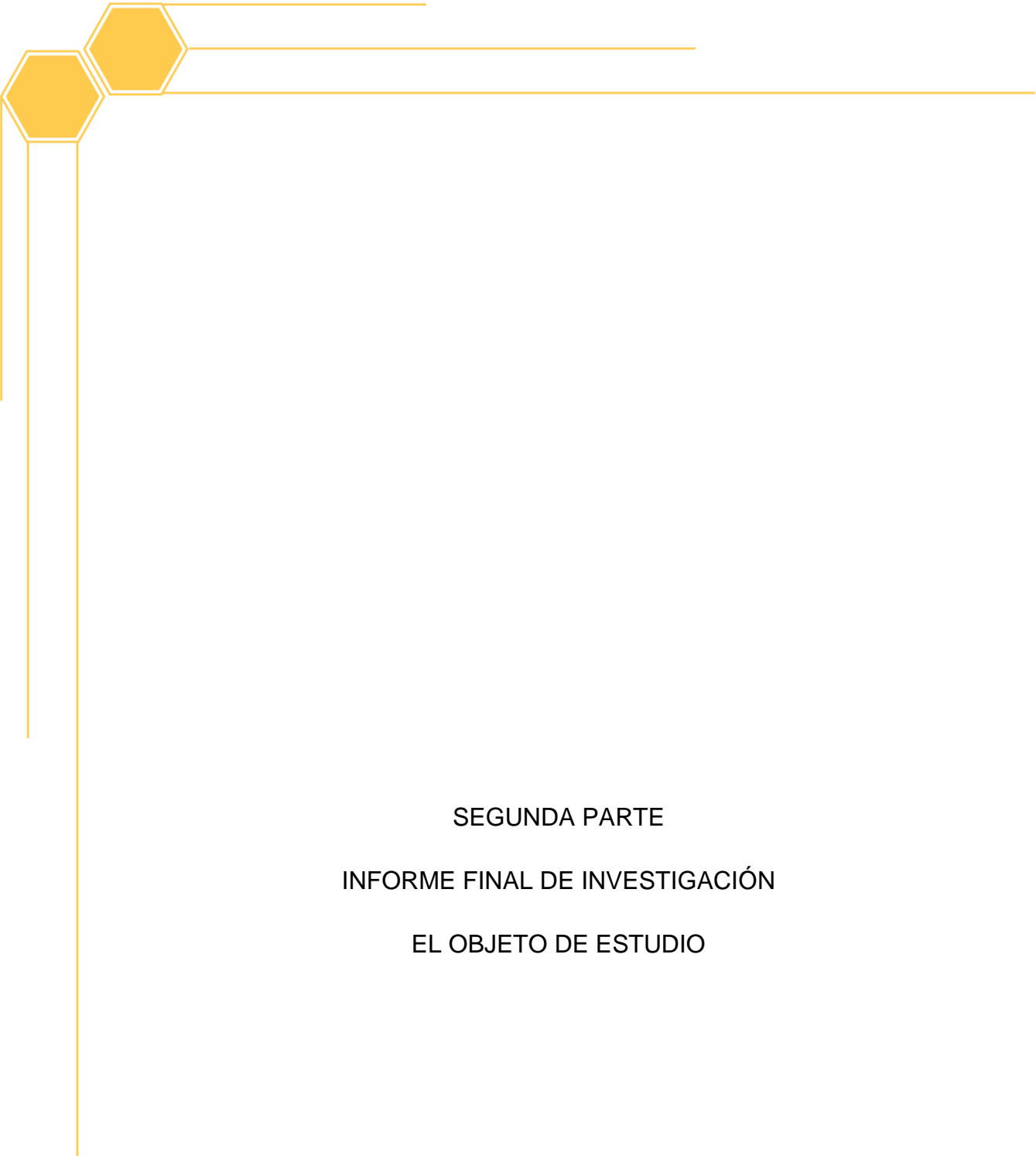


dejen de ser un elemento esencial para el aprendizaje aunque una de sus desventajas sea el costo tanto de su producción como el costo para el posible consumidor y es por eso mismo que muchas veces los lectores optan por descargarlos de internet y en el caso de aquellas personas que no poseen el hábito de lectura optan por leer una síntesis o un resumen de la obra literaria.

En el caso académico una guía lúdica es verdaderamente importante para el estudiante, ya que da una idea de la problemática de la poca comprensión y análisis en las obras literarias, se busca el modelo ideal de guías para que este material se le facilite a los estudiantes. Este material deberá ser de ayuda didáctica para los maestros y un elemento que pueda ser un incentivo para los estudiantes que no poseen el hábito de lectura. En investigaciones consultadas de este tema no existen proyectos que integren guías lúdicas para el nivel escolar de tercer ciclo, específicamente en séptimo grado y si existen no son implementadas en el país. Lo cual hace ideal llevar a cabo el proyecto de creación de guías lúdica productivo y motivador para los estudiantes, y así facilitar a los maestros materiales que puedan utilizar dentro del salón de clases y al mismo tiempo puede dar una pauta al momento de sus evaluaciones comprensivas y analíticas de obras literarias.

Dando culminado el primer capítulo, todo apunta a una necesidad de involucrar la lectura mediante juegos o guías lúdicas con los estudiantes como un apoyo motivador a elevar el índice de lectura en el país. Como parte del proyecto se procederá a la elaboración de dichas guías lúdicas presentadas bajo un juego, de mayor facilidad de aprendizaje y además entretenido para los jóvenes.





SEGUNDA PARTE
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
EL OBJETO DE ESTUDIO





INTRODUCCIÓN A CAPÍTULO II

Dentro de este capítulo se expondrán los resultados obtenidos dentro de la investigación, así como también opiniones de la maestra responsable de la asignatura de Lenguaje y Literatura del Instituto Técnico Ricaldone y de dos conocedoras en materia de educación.

Para un mejor estudio acerca del hábito de lectura que poseen los estudiantes del séptimo grado C del Instituto Técnico Ricaldone fue necesario emplear entrevistas con los estudiantes en grupos de 11 a 12 alumnos y cuestionarios personales que posteriormente fueron tabuladas para una mejor lectura.

Gracias a esto los estudiantes pudieron dar su opinión acerca de la metodología en dentro del salón de clases, del por qué a su parecer no les interesan las lecturas dadas por el plan de estudios del MINED en conjunto con el de la institución y lo que ellos quisieran implementar para que la clase de Lenguaje y Literatura no fuese vista como una clase obligatoriamente tediosa.

Estos estudios previos ayudan a conocer la situación a enfrentar y otorgan una guía y algunas ideas de cómo debería ser el material didáctico lúdico a implementar en la hora clase, así como también la manera en la que se puede incentivar al estudiante sin hábitos de lectura a que comience a valorar la literatura variada que ofrece no solo el programa de estudios realizados por el MINED, sino, las opciones que ofrecen las bibliotecas o los medios de comunicación.

Parte de la investigación realizada muestra la situación actual con relación a los programas de estudio del MINED y los métodos que utiliza la docente de la asignatura de Lenguaje y Literatura dentro del salón de clases y los beneficios que los juegos lúdicos aportan en la educación.



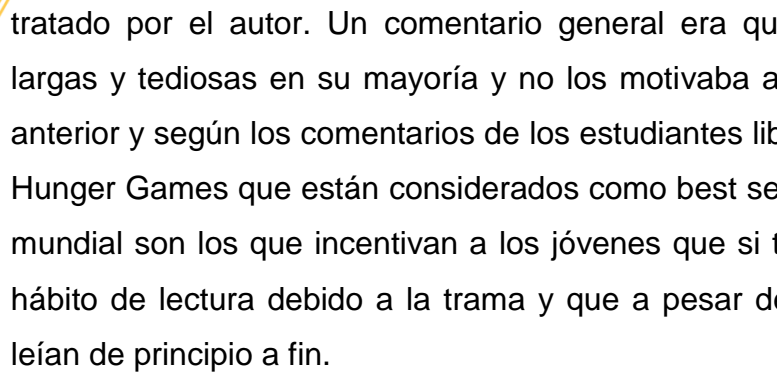
2.1 EVALUACIÓN PRESENCIAL EN LAS CLASES DE LITERATURA DE SÉPTIMO GRADO DEL INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE.

Como parte de la investigación acerca de los hábitos de lectura en el séptimo grado sección C del Instituto Técnico Ricaldone se realizó una breve entrevista a los estudiantes. La dinámica que se utilizó para dichas entrevistas fue el de separar en 3 grupos y colocarlos de manera circular para poder tener una mejor interacción, se realizaron preguntas concretas comenzando por algunas más generales para que los estudiantes sintieran un ambiente ameno y sin motivos para juzgarlos en base a sus respuestas.

Una de las preguntas era ¿Qué les parece la clase de lenguaje y literatura? A lo que respondieron: “aburrida, tediosa, estresante, no entiendo, no me interesa” no obstante no conformes con esa respuesta existió el ¿Por qué? Y la respuesta fue: “por la maestra, no me gusta lenguaje por ser aburrida, mucho trabajo, muchas actividades, no hay respuestas a las preguntas que le hacemos a la maestra, no es entretenida”.

Un 49% de los niños afirmó que leer les parecía aburrido, tedioso, que lo hacían por obligación y que en realidad no les interesaba leer, preferían ver la película (si la había) o hacer algunas otras actividades fuera de las páginas de un libro. En lo que todos estaban de acuerdo era en el gusto por los juegos, en que todo sería diferente si en el salón de clases se implementaran en lugar de solo “copiar, leer y subrayar” como pequeñas maquinas metódicas. Comentaban que les gustaría que les incluyeran libros con una mejor historia o trama porque muchas veces los libros establecidos les resultan bastante aburridos.

Comentaban que había libros que si les habían llamado la atención y uno de ellos fue “Fahrenheit 451” debido a la inclusión de temas de ciencia ficción dentro de la trama. Por otro lado opinaron acerca de otro libro leído dentro del salón de clases “Jícaras Tristes” del cual comentaban que les pareció aburrido porque solo son poemas, debido a esto una cantidad considerable de estudiantes opinaba que la literatura Salvadoreña es aburrida, esto también dependiendo del tema principal



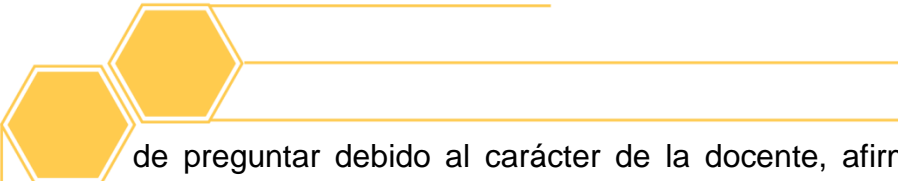
tratado por el autor. Un comentario general era que las obras son demasiado largas y tediosas en su mayoría y no los motivaba a disfrutarla. De acuerdo a lo anterior y según los comentarios de los estudiantes libros como Harry Potter y The Hunger Games que están considerados como best sellers y libros de moda a nivel mundial son los que incentivan a los jóvenes que si tienen una noción o un buen hábito de lectura debido a la trama y que a pesar de la cantidad de páginas los leían de principio a fin.

Pero todos estos comentarios antes mencionados tienen una base, el colegio como tal inicia la formación educativa a partir del séptimo grado, debido a esto no se tiene un control total o parcial acerca de los hábitos de lectura de los estudiantes ya que muchos proceden de instituciones donde se leía al menos un libro cada mes o de alguna institución donde no se le tomaba la importancia necesaria a construir o fortalecer los hábitos de lectura, es por eso que muchos alumnos al llegar a la institución se encuentran con un cambio brusco ya que pasan de leer de una o ninguna obra literaria a leer de 3 a 5 obras lo que lleva a los estudiantes a buscar la manera de ahorrarse tiempo en lectura con los famosos resúmenes o síntesis de obras en internet ya que la lectura no es un punto importante para ellos. Esto también trae consecuencias en cuanto a las evaluaciones ya que mencionaban que las evaluaciones son poco dinámicas, que más bien son evaluaciones de cuestionario, actividades orales (exposiciones), preguntas al azar y son pocas las actividades lúdicas realizadas dentro del salón de clases.

Los estudiantes mencionaron que quisieran más actividades evaluativas que incluyeran dinámicas como actuaciones de capítulos de las obras o actividades que incluyan el dibujo, pero por otra parte no quisieran un libro interactivo con actividades fragmentadas por capítulo, prefieren realizar una actividad por libro.

Como parte de los incentivos dentro del salón de clases en cuanto a la lectura los estudiantes mencionaban que la maestra no ayuda mucho a incentivarlos, ya que sienten que muchas veces sus preguntas no son respondidas y otras tienen miedo





de preguntar debido al carácter de la docente, afirmaban que no son libres de expresarse y eso influye al momento de inculcarles los hábitos de lectura.

Como conclusión el alumno responde a ciertos estímulos dentro del salón de clases, cuando el estudiante es sacado de la rutina disfruta más el aprendizaje y posee mayor retentiva ya que el aprender es visto como un juego, como una actividad entretenida. La inclusión de una guía lúdica puede ayudar a que los estudiantes dejen de ver la lectura como algo aburrido y que puedan ser utilizadas como un método de evaluación, tal vez no de manera total pero si con un cierto porcentaje.

2.2 GRÁFICAS Y APOORTE DE CUESTIONARIOS REALIZADAS A LOS ALUMNOS.

A continuación se muestran los resultados obtenidos al realizar dicho cuestionario en el séptimo grado “C” del instituto técnico Ricaldone con el fin de obtener datos acerca de los hábitos de lectura que tienen los jóvenes y su opinión sobre la lectura en general. Cabe aclarar que el motivo por el cual se trabajó únicamente con este séptimo grado fue por decisión de la docente Malyori Benítez, encargada de la asignatura de Lenguaje y literatura debido a la buena disposición y horario accesible para el proyecto.

Para una mejor comprensión de los resultados de los cuestionarios realizados se tabularon los resultados y posteriormente se realizaron gráficas de pastel que señalaban los porcentajes obtenidos dentro del salón de clases del séptimo grado sección C, de esta manera se puede tener una idea más concreta de lo que pasa actualmente con los jóvenes.

MUESTRA DE ALUMNOS DE SÉPTIMO GRADO “C”

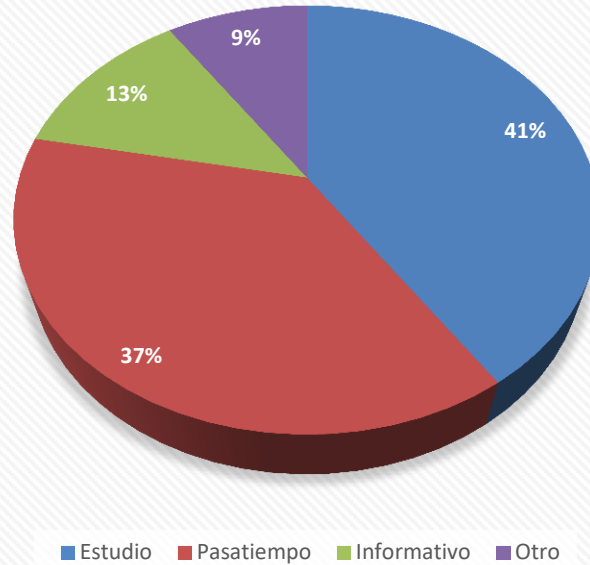
NIÑOS	NIÑAS
21	11
TOTAL DE ESTUDIANTES: 32	



Grafica 1. Realizada por equipo investigador.

La pregunta 1 era con la intención de conocer si le gustaba la lectura en general 19 niños dijeron que si y 13 respondieron que no les gustaba.

¿La mayor parte de tu lectura es por?



Grafica 2. Realizada por equipo investigador.

En la pregunta 2 se buscaba obtener información bajo qué circunstancias leían, si tenían algún hábito más allá que por la obligación de los libros de sus institución.

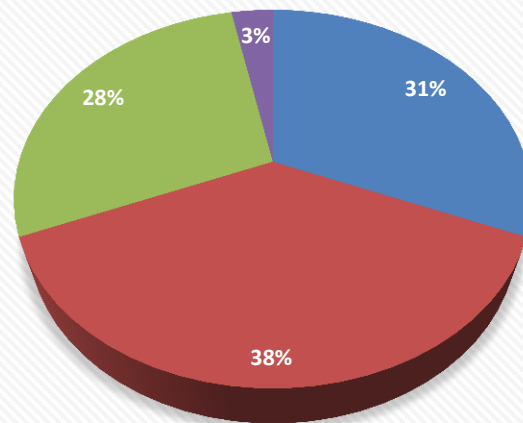
¿Cuánto tiempo le dedicas a la lectura?



Grafica 3. Realizada por equipo investigador.

En la pregunta numero 3 era conocer más o menos el tiempo que le dedicaban a la lectura de cualquier tipo no solo a las obras literarias.

¿Qué opinion te merece las obras literarias que te dejan en el colegio?

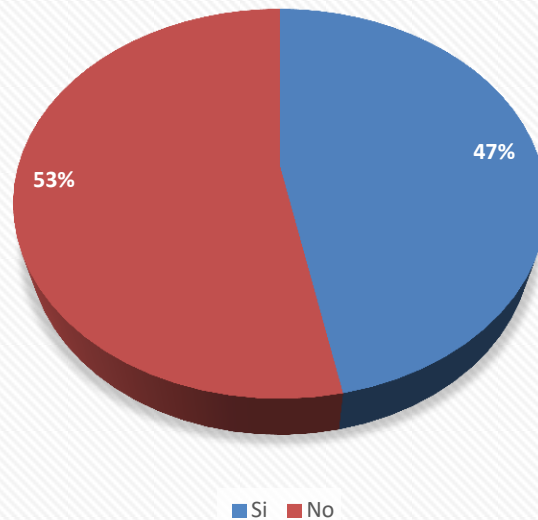


■ Aburridas ■ Entretenidas ■ No las entiendo ■ Otro

Grafica 4. Realizada por equipo investigador.

En la pregunta número 4 se quiso ser específico en la información recolectada pues se quería conocer la opinión de los jóvenes respecto a los libros que les dejan leer en su clase ya que muchas veces las instituciones no toman en cuenta la opinión de los jóvenes sobre que les pareció el libro, el tomar en cuenta la opinión de los jóvenes puede ayudar a detectar de mejor manera los factores que inciden en el poco interés de un análisis profundo de la literatura.

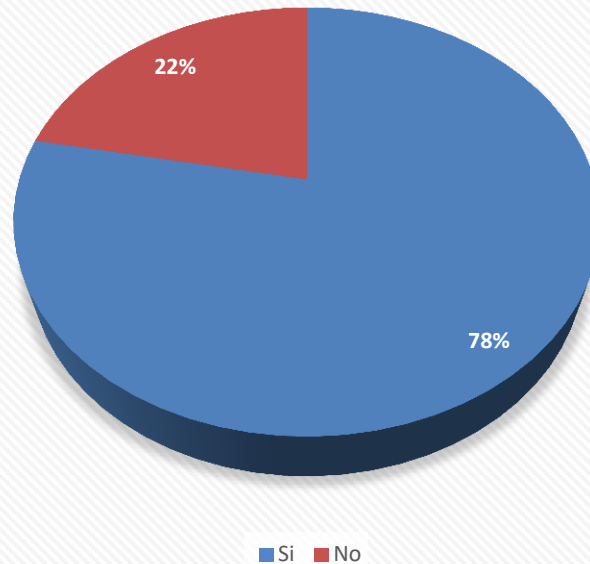
¿Te gustan las dinámicas que tu maestra usa en clase para la evaluación de la obra literaria?



Grafica 5. Realizada por equipo investigador.

La pregunta numero 5 hace referencia a la opinión de los jóvenes respecto a las dinámicas usadas en la asignatura de Lenguaje y Literatura, ya se tenía el conocimiento por medio de una entrevista previa con la maestra encargada de la asignatura, que se realizaban dinámicas para hacer más amena las evaluaciones, 15 niños respondieron que si les gustaba las actividades y 17 dijeron que no.

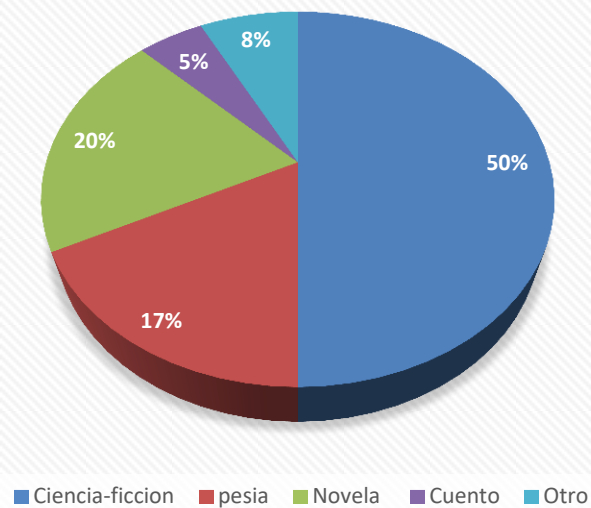
¿Tienes algún genero favorito?



Grafica 6. Realizada por equipo investigador.

La pregunta 6 concretamente busca saber si los jóvenes a este nivel tienen algún género literario favorito o no y se observa que la gran mayoría respondió que si tiene un género preferido.

En caso de respuesta afirmativa ¿Cuales son tus generos literarios favoritos?



Grafica 7. Realizada por equipo investigador.

En la pregunta 7 se indago sobre los géneros favoritos de los estudiantes.

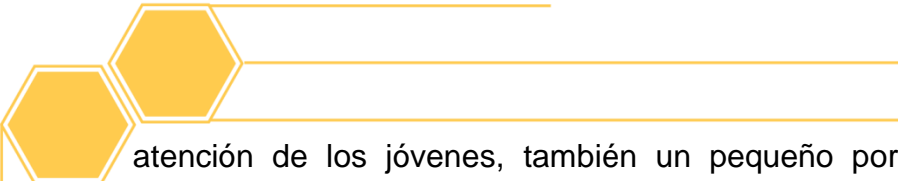


Grafica 8. Realizada por equipo investigador.

La pregunta 8 pide la opinión de los jóvenes sobre si piensan que la lectura es importante para ellos.

2.2.1 ANÁLISIS DE DATOS DE CUESTIONARIOS.

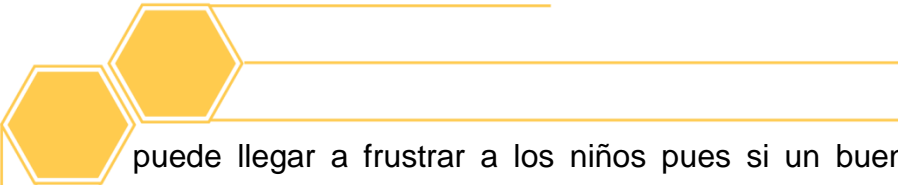
Como se puede observar en los cuestionarios a un 59% de los niños les gusta lectura esto quiere decir que si hay un interés por leer, e incluso como se ve en la pregunta 2, un buen porcentaje de los estudiantes lee por estudio, lo cual indica que solo leen las obras que se les dejan en clase, un 37 % dice leer por pasatiempo, esto incluye obras o libros que son ajenos a los solicitados en clase, libros como pueden Hunger Games o Divergente, que es literatura de ciencia ficción y que está en los best seller actuales que parecen haber captado la



atención de los jóvenes, también un pequeño porcentaje lee por información general, haciendo referencia a esto uno de los estudiantes mencionaba que leía revistas con algún contenido cultural como National Geographic o libros de historia. En cuanto a los hábitos de lectura el 40 % de los jóvenes entrevistados dijo que lo hace alrededor de una vez por semana contra un 19% que dijo hacerlo todos los días y solo un 13% dijo que no le gustaba leer, estos datos nos muestran que si hay un hábito de lectura, por lo que el problema que se puede observar en base a esto es que los jóvenes no muestran interés en la lectura ya que los libros impuestos por la institución no son de su interés, así mismo no hay un factor que los mueva a realizar lecturas por diversión.

El siguiente dato importante que se logra recabar es acerca de los gustos sobre las obras literarias que han leído durante este año en el cual se ve que la mayoría de los niños las considera aburridas con un 38% del total de niños, el 31% las considero entretenidas y el dato más importante es que el 28% de los alumnos no entiende las obras literarias, un dato que muestra un porcentaje importante de los niños tienen problemas de comprensión de la obra, por ende esto hace que les parezcan aburridas y conlleve a salir mal en las evaluaciones, sumado a esto, el factor de los niños que no tienen problemas de comprensión pero no consideran importante leer la obra porque no les entretiene son circunstancias que repercuten en el desarrollo de los alumnos y que de igual manera influye en su desempeño escolar.

El último factor importante que se puede observar es en el que se les cuestiona sobre la opinión sobre las dinámicas o métodos evaluativos utilizados por la maestra encargada del área de lenguaje y literatura, donde se logra apreciar que el 53% dice que los métodos utilizados en las evaluaciones no les gusta, por lo tanto se puede llegar a la conclusión que la institución necesita cambiar la metodología no solo de la incentivación de la lectura pues como ya se mencionó los niños ven aburridos los libros y por lo tanto no les interesa leerlos, tomando en cuenta que muchos vienen de instituciones donde nunca les dejaron leer un libro provoca que tengan imagen negativa de lectura, y también; la parte evaluativa

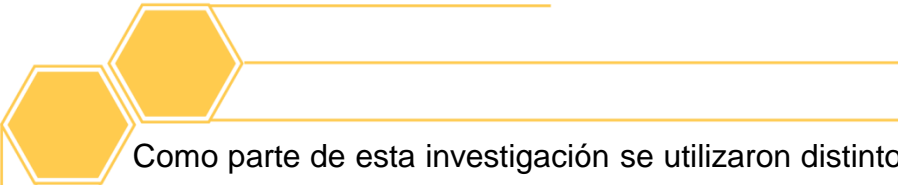


puede llegar a frustrar a los niños pues si un buen porcentaje de ellos no la entiende y otro les aburre sin duda un método muy tradicional puede llegar a estresar a los alumnos y ver la lectura como algo tedioso que solo se tiene que hacer por obligación y por lo tanto no la ven como una que se realice para goce personal.

2.3 NECESIDADES BÁSICAS OBSERVADAS POR FALTA DE MATERIAL LÚDICO.

La lectura puede ser la actividad más importante para nuestro desarrollo cultural e intelectual pues una buena actividad lectora nos permite estar en constante aprendizaje, a través de ella no solo adquirimos conocimiento en general, ya sea sobre nuestra cultura o las distintas culturas a nivel mundial, sobre historia, conocer hechos relevantes en momentos específicos de la historia mundial y también de la historia de nuestro país lo cual nos permite conocer y analizar los hechos y de este modo sentar nuestras creencias e ideologías, además nos permite conocer los distintos puntos de vista, la lectura nos permite enriquecer nuestro vocabulario lo cual conlleva a comunicarnos de mejor manera, nos enseña a imaginar, pues cuantos no hemos leído historias que nos ponen a volar nuestra imaginación y a recrear los mundos expuestos por el escritor de la obra y además la lectura nos ayuda a cosas tan sencillas como a seguir indicaciones en nuestro diario vivir, a conocer la utilidad de los objetos que usamos y enseña a aprender pues muchas veces nos toca buscar información por nuestros medios para aprender ciertas habilidades, lo cual: nos indica que la lectura es una actividad sumamente importante y no solo el hecho de saber leer es fundamental; también la correcta interpretación de los que leemos y esto tiene que ser fundamental desde los primeros años de estudios de cada persona pues asegurar un buen desarrollo académico depende mucho de nuestras habilidades lectoras.



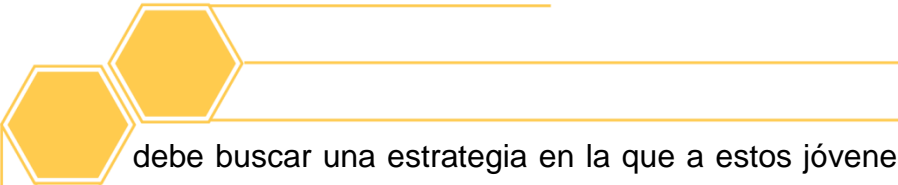


Como parte de esta investigación se utilizaron distintos instrumentos de recolección de datos para lograr identificar las necesidades que los alumnos poseen y cuáles son los factores que les afectan con respecto a la lectura.

Lo primero que se hizo fue una observación en plena hora de clase, donde se percibió cómo los alumnos recibían la clase y cómo era la metodología utilizada por la maestra encargada, mediante esta observación se pudo observar que los alumnos eran demasiados y por algunos momentos la maestra no podía tener la atención de todos ellos lo cual provocaba que los alumnos se distrajeran y comenzaran a hablar o hacer desorden, incluso a jugar lo cual distraía a otros alumnos, por lo cual, la maestra se veía obligada a regañarlos.

Tomando en cuenta la edad de los jóvenes de séptimo grado es evidente la necesidad de buscar estrategias más lúdicas y entretenidas con las cuales los jóvenes se puedan sentir atraídos y pueden estar mejor concentrados en esas actividades y por ende no tengan la necesidad de distraerse en una actividad fuera de lo concerniente a la clase, la edad que los estudiantes tiene indica que aún son niños que su mayor interés está en jugar y en realizar actividades dinámicas, por ende pasar tanto tiempo sentados escuchando una clase les resulta aburrido y si a esto se suma que ya tiene un hábito escaso de lectura, cuando se les asigne la actividad de leer se sentirán estresados y aburridos, la lectura les parecerá aburrida y la leerán sin prestar atención a lo que leen, lo cual provoca que aunque la lean no entiendan lo que la obra literaria quiera transmitir y se genera el leer por leer, simplemente por compromiso y no enfocando la atención debida al texto.

Otro factor que es una de las necesidades de los jóvenes es la nivelación en la capacidad lectora, pues ya que todos los alumnos del séptimo grado vienen de otra institución educativa pues el Instituto Técnico Ricaldone inicia su formación a partir del nivel de tercer ciclo, siendo más específicos a partir del séptimo grado, donde la mayoría trae hábitos de lectura diferentes, como se pudo comprobar en los cuestionarios que se realizaron se observa que a más de la mitad si le gusta leer, pero un 41% de los jóvenes que no les gusta, esto conlleva a que se

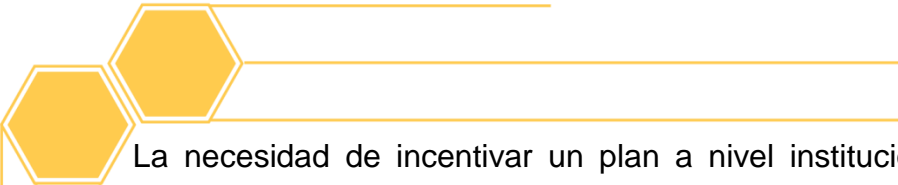


debe buscar una estrategia en la que a estos jóvenes que no les gusta la lectura pueden llegar a adquirir el hábito o llegar a un análisis un poco más completo de la obra literaria; lo primero que se debe examinar es un método donde ambos tipos de estudiantes puedan encajar y que ambos pueden satisfacer sus necesidades respecto a la lectura, por ejemplo al joven que no le gusta leer pueda cambiar su percepción de la misma y lo vea como una actividad entretenida y de beneficio para él y que no lo vea como algo tedioso aburrido e innecesario y por otro lado el joven al que si le gusta leer y al cual no se debe ver afectado por el ritmo de los demás compañeros, mermando de cierta forma su desarrollo en esta área.

Buscar una actividad en común para que ambos perfiles de los estudiantes, donde puedan aprender y lograr llevar un mismo ritmo de lectura dentro de las actividades académicas debe ser una prioridad ya que al ser el primer año dentro de la metodología de la institución se deben suplir las carencias que cada alumno tiene para que en grados posteriores donde se asignarán libros y actividades más complejas, no presente problemas de lectura y comprensión.

Como se pudo constatar la institución tiene planificado la lectura de 2 libros completos para este año académico 2015, los libros son Fahrenheit 451, Luciérnagas en el Mozote y una serie de poemas, estos libros constan de muchas páginas lo cual puede suponer un rechazo de los estudiantes que tiene problemas de lectura, además los estudiantes dijeron que los libros que les dejaban eran aburridos, incluso los estudiantes que les gusta leer mostraron la misma opinión, se debería dar un espacio para que los alumnos muestren su opinión sobre los libros leídos y que los maestros y autoridades de la institución puedan tomar nota y así decidir cómo cambiar esta idea, por ende se ve la necesidad de modificar el plan de estudios y sobre todo encontrar actividades donde los jóvenes puedan trabajar en equipos para así ayudarse mutuamente y que a la vez sean divertidas y tengan un componente didáctico para que todos los estudiantes cambien su opinión frente a la actividad lectora, así mismo que los jóvenes con deficiencias no se sientan excluidos.



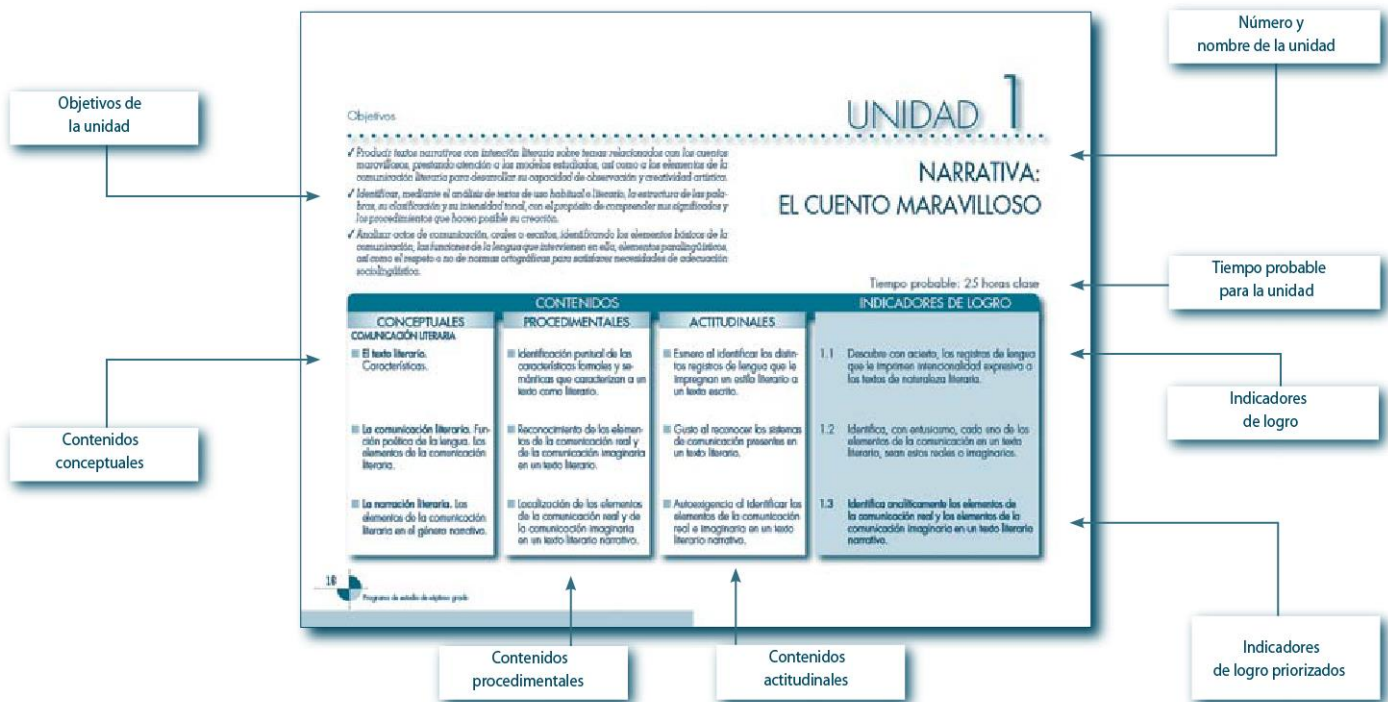


La necesidad de incentivar un plan a nivel institucional en el cual se planteen estrategias para un mejor análisis de lectura, a partir de actividades pensadas para las diferentes edades de los jóvenes, se puede observar que básicamente el método no cambia de un séptimo grado a un tercer año de bachillerato y si bien hay algunas actividades más entretenidas pero no son trascendentales para los jóvenes pues según ellos mismos opinan que sigue siendo una actividad aburrida, cambiar la dinámica según el grado escolar en base a la edad y posibles actividades didácticas más llamativas para las distintas edades de los jóvenes en sus respectivos grados podría llegar a incentivar y observar cambios significativos en como asimilan los libros y sobre todo buscar actividades que puedan ser realizadas en grupos para que los jóvenes tengan la libertad de expresarse y además sino entendieron algo del libro pueden aprenderlo si otro de sus compañeros con mejores hábitos de lectura, aprender mediante actividades divertidas puede tener un impacto positivo en el resultado de sus evaluaciones, no solo las actividades pueden ayudar sino la necesidad de atraer a los jóvenes por medio de herramientas visuales que faciliten el trabajo de los maestros e incentivar a los alumnos, una estrategia donde el diseño gráfico puede ser la mejor herramienta para apoyar el aprendizaje tanto para alumnos como maestros, en resumen podemos decir que las necesidades observadas en los alumnos es que necesitan libros que les generen un interés en leerlos, libros más acordes a sus edades y que inculquen interés, también la necesidad de cambiar la dinámica de las evaluaciones pues dadas las deficiencias que muchos poseen las evaluaciones puede llegar a desmotivar a los estudiantes ya que como muchos manifestaron sienten aburridas las formas en que los evalúan sumado a esto el hecho que tampoco el libro les gusta hace que se predispongan a salir mal en dichas evaluaciones, se ve la necesidad de la implementación de actividades lúdicas dentro de la clase, esto ayudará a cambiar la perspectiva que tienen los estudiantes sobre la lectura, además; debido a su edad esta es una forma eficaz de llamar la atención y concentrarlos en una actividad educativa, evitando que se distraigan fácilmente y promoviendo la educación con diversión, también los estudiantes necesitan una metodología más equitativa para sus diferentes

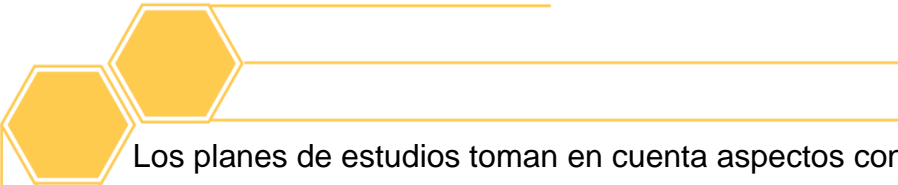
habilidades lectoras pues de esta forma los que tienen un menor porcentaje en cuanto al hábito de lectura no se sientan excluidos y que los que gustan más de la actividad lectora no se atrasen en su aprendizaje. Cambiar las metodologías y enfocarse en las necesidades de los estudiantes sin excluir a ninguno por alguna deficiencia, sino por el contrario encontrar una metodología en la que todos los estudiantes se beneficien por igual ayudará en gran manera a cumplir los objetivos de la institución y mejorar el desempeño de los estudiantes en general.

2.4 POSIBLES APORTES DIDÁCTICOS

El sistema educativo en El Salvador toma en cuenta diferentes aspectos metodológicos en cuanto a la elaboración de planes educativos, desde objetivos por unidad hasta indicadores de logros y el tiempo que requerirá cada contenido por unidad. (Ver Figura 1) *Figura 1.* Ejemplo de esquema de plan de trabajo tomado del plan



de trabajo de la asignatura de Lenguaje y Literatura 2015.



Los planes de estudios toman en cuenta aspectos conceptuales y procedimentales pero se deja de lado lo lúdico ya que no se encuentra incluido como tal dentro de la programación, si bien es cierto el plan da un espacio para la introducción de material lúdico (o actividades extracurriculares) dentro del salón de clases los docentes muchas veces siguen en el esquema de lo tradicional, dando a la clase un ambiente de aburrimiento y tedio, afectando la manera en que los estudiantes perciben las actividades y dentro de estas actividades se encuentra la lectura.

Según los estudiantes del Instituto Técnico Ricaldone la lectura no les interesa porque les parece aburrido y tedioso, afirman que la actividad de lectura se queda en realizar resúmenes dentro del salón de clases y evaluaciones de cuestionarios que no aportan un incentivo para que ellos puedan interesarse.

Graciela Scheines en su *teoría del juego* incentiva el uso de métodos lúdicos dentro del salón de clases, dichos juegos deben ser regidos con reglas y con cierto grado de simbolismo. Al incluir estos dos factores los estudiantes se encuentran dentro de otra realidad más espontánea en donde ellos pueden aceptar o rechazar las normas y reglas impuestas. De esta manera el juego dejaría de ser un pasatiempo y pasaría a ser un elemento fundamental y eficaz, un instrumento educativo con beneficios para la formación de los estudiantes.

El docente e investigador Daniel Carbajal (2000) al analizar la relación juego - escuela afirma que tanto maestros como estudiantes se encuentran sumidos en un aburrimiento establecido lleno de contenidos, sugiere la inclusión de juegos dentro del salón de clases como un modo de incentivar a partir del placer de aprender y de lo “divertido”. (Ver Figura 2)



GRUPO 1:

10. Es periodista y escritor estadounidense:

--	--	--	--

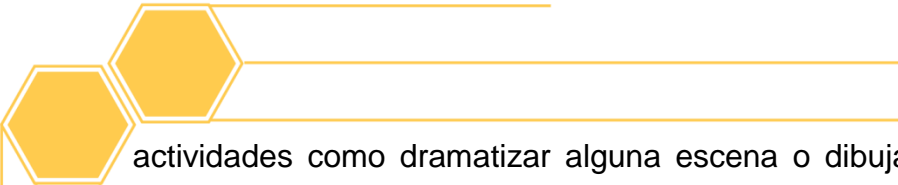


		N			
--	--	---	--	--	--

Figura 2. Ejemplo de juego utilizado por la docente del séptimo grado del Instituto Ricaldone, evaluación de libro Luciérnagas en el Mozote.

En este punto debemos estar claros al decir que el juego como instrumento didáctico no es lo mismo que juego didáctico. El juego como instrumento didáctico trata de incluir el juego como una modalidad de clase, planificada y coordinada por los docentes responsables de la asignatura, por otro lado el juego didáctico solo propone una serie de actividades que propician el aprendizaje. En este caso el juego propuesto para la asignatura de Lenguaje y Literatura del séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone pretende promover el análisis en la lectura y la conceptualización, todo esto a partir de diferentes actividades que los estudiantes realizaran.

Los estudiantes comentaban que para ellos la clase de Lenguaje y Literatura les parecía aburrida, no les parecía interesante y poco estimulante debido a los métodos de enseñanza utilizados y aseguraban que si ellos pudieran realizar



actividades como dramatizar alguna escena o dibujarla le pondrían mucho más interés a los libros que actualmente ven como una obligación.

Una de las ventajas más marcadas del uso de material lúdico, en este caso el juego realizado por el equipo de este proyecto de guías lúdicas sería la integración de los alumnos y la capacidad de resolver diferentes problemas que los retaran intelectualmente, llevándolos a analizar situaciones y mejorar su comprensión lectora. No solamente será visto como un método recreativo, si no que ayudará en el aprendizaje de una manera entretenida y amena.

Aun cuando existe una diferencia marcada en cuanto a los alumnos que poseen el hábito de lectura y quienes no el juego será apto para que todos los alumnos lo disfruten y debido a que será realizado por equipos aprenderán a trabajar en conjunto poniendo las fortalezas de cada uno en juego. Al trabajar en equipos los estudiantes podrán conceptualizar escenarios y situaciones que los lleven a un análisis y a una competencia sana.

El juego como tal pretende que los alumnos se desenvuelvan y aprendan que la lectura puede llegar a ser entretenida, de esta manera el porcentaje de estudiantes del séptimo grado sección C con bajos índices analíticos en la lectura será menor y dará las bases necesarias en su formación estudiantil, no solo a nivel de tercer ciclo y bachillerato, si no que por el contrario podrá tener un mejor desempeño universitario.

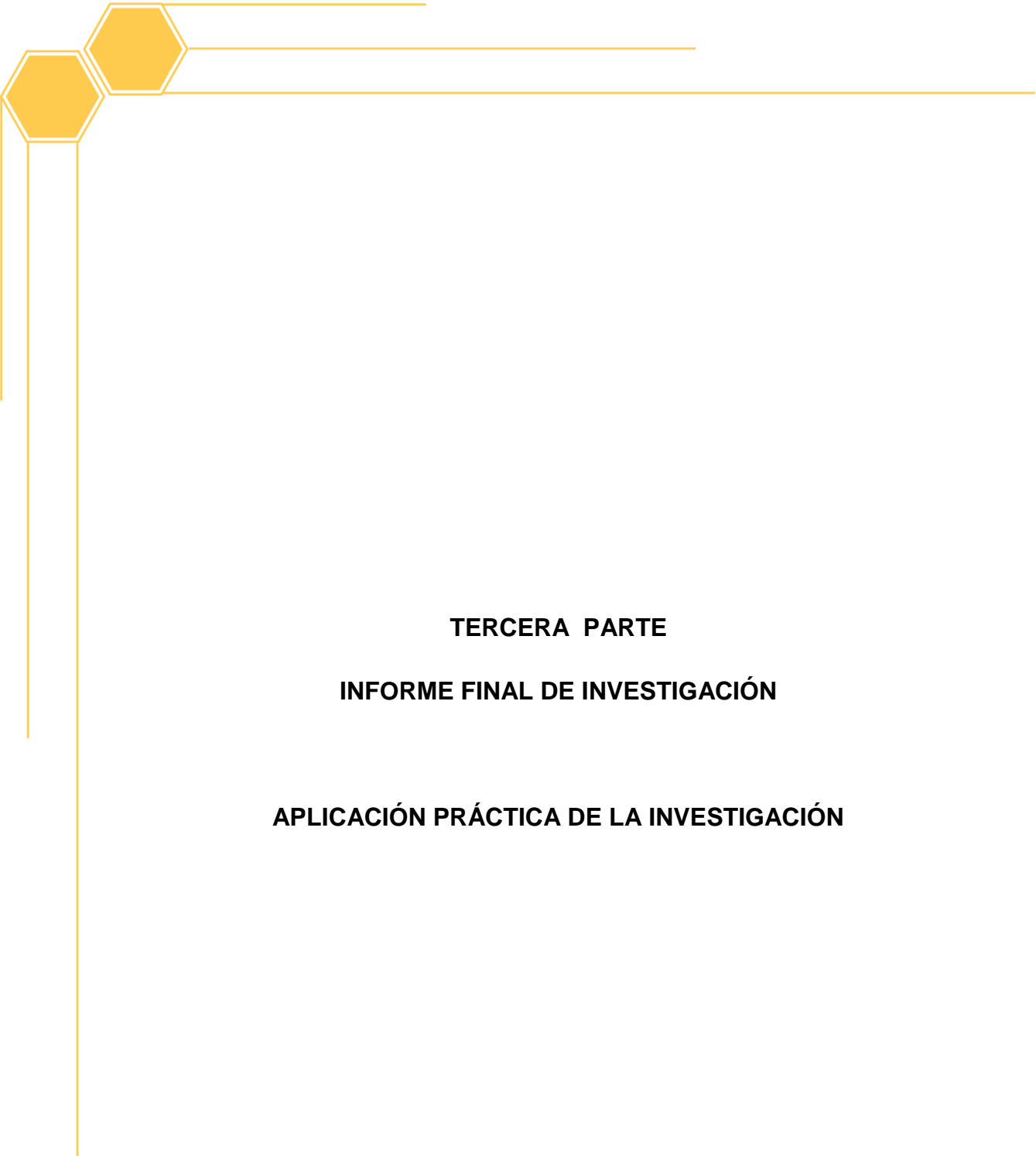
Dicho lo anterior el docente encargado de la asignatura de Lenguaje y Literatura podrá hacer uso de este material lúdico dentro del salón de clases cuando sea necesario, es decir, cuando trate de incentivar a sus estudiantes a un buen hábito de lectura y así mismo podrá ser utilizado como un método de evaluación, siempre y cuando el docente lo considere prudente.





CONCLUSIÓN

En conclusión con base a los resultados obtenidos podemos ver que el sistema de enseñanza concretamente en lo que a análisis y comprensión lectora se refiere, para los alumnos de séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone no es el más adecuado debido a que los estudiantes llegan con distintos niveles de habilidad lectora de sus instituciones de procedencia, por lo cual muchos no encajan con las exigencias de la institución y no se sienten motivados a leer, además; no se sienten atraídos a los libros que deben, según el programa, leer durante el año, los consideran muy largos y aburridos y hacen alusión a no sentirse motivados por la maestra; hacen referencia sobre todo a las evaluaciones que les parecen muy aburridas y por ende muchos tienen malas calificaciones por ese motivo y aunque la maestra encargada trata de hacer dinámicas no tienen los resultados esperados; por ende nuestra propuesta va encaminada a que los estudiantes se sientan más motivados cambiando las evaluaciones mediante juegos lúdicos que despierten su interés y sobre todo que los hagan sentirse más involucrados con los libros y con la lectura en general, cambiando la idea de la lectura como una actividad tediosa y sobre todo que las evaluaciones son aburridas, nuestra propuesta se detallará en el siguiente capítulo donde se diseñaran las dinámicas y el aspecto gráfico que tendrá el juego lúdico.



TERCERA PARTE
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN





INTRODUCCIÓN A CAPITULO III

Dentro de este capítulo se expondrá la manera en que los juegos fueron realizados, así como también el proceso creativo a través del su elaboración y la línea gráfica utilizada.

Para demostrar su funcionalidad se realizó una prueba piloto con los estudiantes de séptimo grado C del Instituto Técnico Ricaldone dividiéndolos en dos grupos iguales: grupo A y grupo B. El grupo A utilizó una guía común, un cuestionario con algunas preguntas realizadas en el juego; por otra parte el grupo B tuvo la oportunidad de jugar y aprender. Con esta prueba se quiere hacer un mejor estudio en cuanto a la efectividad del juego al incentivar la comprensión y análisis de la lectura.

Debido a la complejidad del estudio se decidió utilizar el método de focus group ya que de esta manera se recolectará la información necesaria para la investigación moderado por el equipo investigador y la docente encargada de la asignatura de Lenguaje y Literatura. De esta manera se verá que tan efectivo es el método lúdico dentro del salón de clases, el comportamiento de los estudiantes y sus reacciones, así como también escuchar sus opiniones acerca de esta guía lúdica y los aspectos positivos identificados.

Posteriormente se realizó una entrevista con la maestra encargada de la asignatura de Lenguaje y Literatura y con algunos de los docentes presentes al momento de la prueba piloto para saber sus puntos de vista y opiniones acerca de esta guía lúdica y de cómo fue aceptada por los estudiantes.

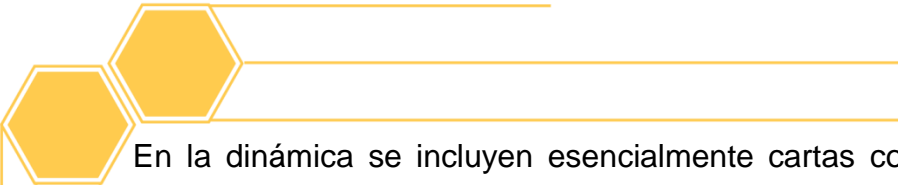


3.1 ELABORACIÓN DE GUÍAS LÚDICAS Y SUS ELEMENTOS ESENCIALES.

Observando la necesidad de implementar una metodología más interactiva lúdica y divertida, en las actividades evaluativas de la asignatura de lenguaje y Literatura, se decidió crear una guía lúdica la cual retoma libros que los alumnos leyeron en su año escolar y enfocado a 3 géneros propios de estudio de séptimo grado como lo son cuento maravilloso, histórico o testimonial y ciencia ficción, la guía cuenta con preguntas alusivas y actividades relaciones con cada género además se incluyen actividades que puedan estimular la creatividad como lo son el dibujo, dramatización, mímica, inventa una historia y armar rompecabezas, el objetivo es la enseñanza con actividades divertidas que puedan quitar el aburrimiento y no ser tediosas para conseguir una nota.

Tomando como base los cuestionarios y focus group realizados a los estudiantes de séptimo grado donde expresaron que si tenían un gusto por la lectura pero que los libros y sobre todo las actividades de evaluación de las obras literarias que leen durante el año escolar por ello se priorizo en las actividades para que no fuesen aburridas y que a la ves puedan estimular no solo el interés por leer, también; la creatividad y la imaginación aspectos importantes en esta etapa escolar, en base a estos criterios se hizo la propuesta de la guía lúdica adecuada para la evaluación de los jóvenes la cual se detallara a continuación.

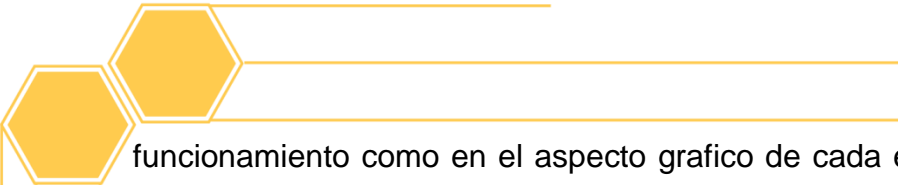
La guía lúdica consiste en juego de mesa el cual tiene la dinámica de ser un juego en base a turnos, el juego está diseñado para realizarse en grupos de máximo 5 estudiantes y un máximo de 4 grupos, la mínima cantidad de integrantes por equipo es de 2, la idea es fomentar el trabajo en equipo para que los estudiantes que tienen problemas en los hábitos de lectura puedan interactuar con otros estudiantes que les guste leer, esto ayuda a que no se sientan presionados y que por su parte puedan aprender si no saben la respuesta a las actividades realizadas, cada grupo debe llegar a un consenso con respecto a la respuesta a la pregunta o actividad y luego se sabrá si es correcta o incorrecta.



En la dinámica se incluyen esencialmente cartas con preguntas, preguntas que fueron proporcionadas por la maestra encargada de la actividad y que son preguntas relacionadas a los libros y géneros que han leído durante el año escolar, las preguntas están realizadas con base a los aspectos que la maestra evaluara con relación a la comprensión literaria, el juego incluye 3 mazos de cartas de 3 géneros distintos los cuales son, ciencia ficción, histórico o testimonial y cuento maravilloso, con esto se pretende que la maestra encargada de la asignatura de lenguaje y literatura pueda hacer una evaluación utilizando la guía lúdica después de que durante el periodo escolar se haya abordado cada género, cabe mencionar que dentro de las preguntas que llevan las cartas, hay preguntas específicas sobre personajes de los libros leídos, contexto de la obra y características generales, además; se incluyen pequeños textos para que los estudiantes los lean y analicen, y luego den su respuesta estas preguntas tienen opciones múltiples de respuestas.

Otro elemento importante son las carta trampa y los retos, las cartas trampas básicamente contienen preguntas de cultura general sobre lectura, también pequeños juegos donde se les proporciona palabras incompletas y tienen que ser complementadas con las letras faltantes, así mismo; actividades que conllevan elementos gramaticales como el correcto uso de “g” o “j” para que los estudiantes completen correctamente la palabra con una de las letras, por otra parte los retos son las actividades divertidas que estimulan la creatividad y la imaginación, para los retos se debe lanzar un dado el cual dirá qué tipo de reto se debe completar entre los retos están armar rompecabezas, dibujar, dramatizar, inventar una historia y adivinar palabras con mímica, cada reto igualmente debe ser completado en equipo y se deben distribuir las actividades, dependiendo la actividad que se deba realizar en el reto luego de lanzar el dado, se debe tomar una carta correspondiente al reto y esta nos dirá específicamente en qué consistirá, hay cartas para cada reto por lo que las actividades son diversas y siempre enfocadas a la lectura y el trabajo en equipo, esta es una síntesis de lo que implica el juego y su dinámica a continuación se ampliara más en cada punto del juego tanto en su





funcionamiento como en el aspecto gráfico de cada elemento utilizado en la guía lúdica.

3.1.2 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA GUÍA LÚDICA

Isologotipo

El isologotipo está compuesto por la combinación de un logotipo (tipografía) y un isotipo (imagen), que genera un mayor impacto visual al hacer uso de ambos elementos y se vuelve más llamativo para el público al cual se quiere llegar.

El juego de mesa tiene por nombre Lectopus, el nombre fue pensado en base a que debía ser tres juegos en uno, es decir, serían 3 géneros literarios en un solo juego. Al leer el nombre del juego recuerda a un pulpo, ya que en inglés es “octopus” y se logra una combinación entre lectura y octopus.

El logo se deriva del mismo nombre del juego, ya que un pulpo debido a su cantidad de tentáculos puede tomar diferentes objetos al mismo tiempo. El pulpo fue pensado con colores brillantes, los colores utilizados se encuentran en la gama de rosas y violetas y de acuerdo a la psicología del color, el color morado representa creatividad, éxito y sabiduría, por otra parte, el color rosado representa tranquilidad, energía, emoción y juventud. El pulpo como tal presenta una técnica cartoon, debido a que el juego está dirigido para jóvenes de 13 años de edad, su aspecto es amigable y posee unos lentes grandes como los que usualmente están presentes en distintas caricaturas donde se muestran los personajes a los cuales les gusta leer.



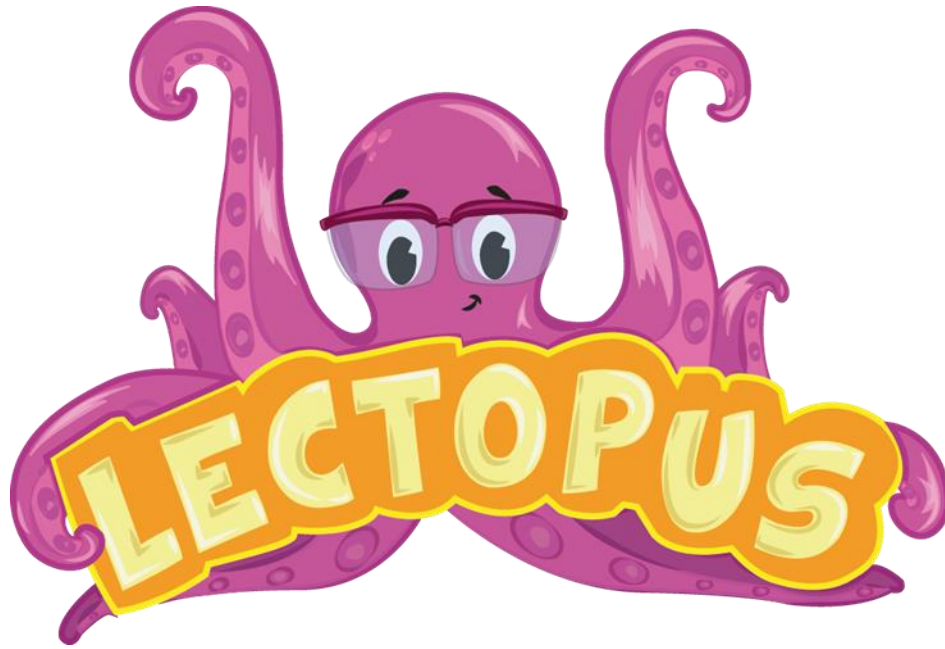


Figura 3. Isologotipo lectopus Ilustración por: Tania Figueroa

Para las letras se utilizó la tipografía Comix Loud, un estilo de letra más divertido y llamativo que refleje la diversión del juego siguiendo el concepto caricaturesco del logo.

**A B C D F G H i j k L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**





Pantone 210 C
C: 0
M: 72
Y: 3
K: 0



Pantone 212 C
C: 0
M: 87
Y: 11
K: 0



Pantone 211 C
C: 0
M: 64
Y: 6
K: 0



Pantone 675 C
C: 23
M: 93
Y: 13
K: 0



Pantone 218 C
C: 3
M: 78
Y: 5
K: 0



Pantone 208 C
C: 47
M: 98
Y: 67
K: 14



Pantone 674 C
C: 18
M: 88
Y: 7
K: 0



Pantone 7649 C
C: 45
M: 95
Y: 30
K: 0



Pantone 601 C
C: 12
M: 8
Y: 55
K: 0



Pantone 102 C
C: 10
M: 10
Y: 100
K: 0



Pantone 127 C
C: 16
M: 18
Y: 72
K: 0



Pantone 1375 C
C: 0
M: 51
Y: 89
K: 0

La gama de colores que se muestran son los tonos que se utilizaron para la creación del isologotipo, cada tono lleva el Pantone que se utilizó y los porcentajes de tinta utilizados como se observa es una degradación del color amarillo y morado para dar cada detalle y mejorar la apariencia del isologotipo.

Otro aspecto fundamental es el diseño del tablero, el tablero es la parte central de la guía lúdica, pues en este se desarrollaran las actividades principales por ende el



tablero no solo debe poseer un diseño llamativo sino también que sea fácil de entender pues como la propuesta contempla que durante el juego los participantes avancen mediante casillas, esta dinámica de avanzar por orden de casillas debe estar bien definida para que no exista confusión a la hora de ir avanzando entre las mismas.

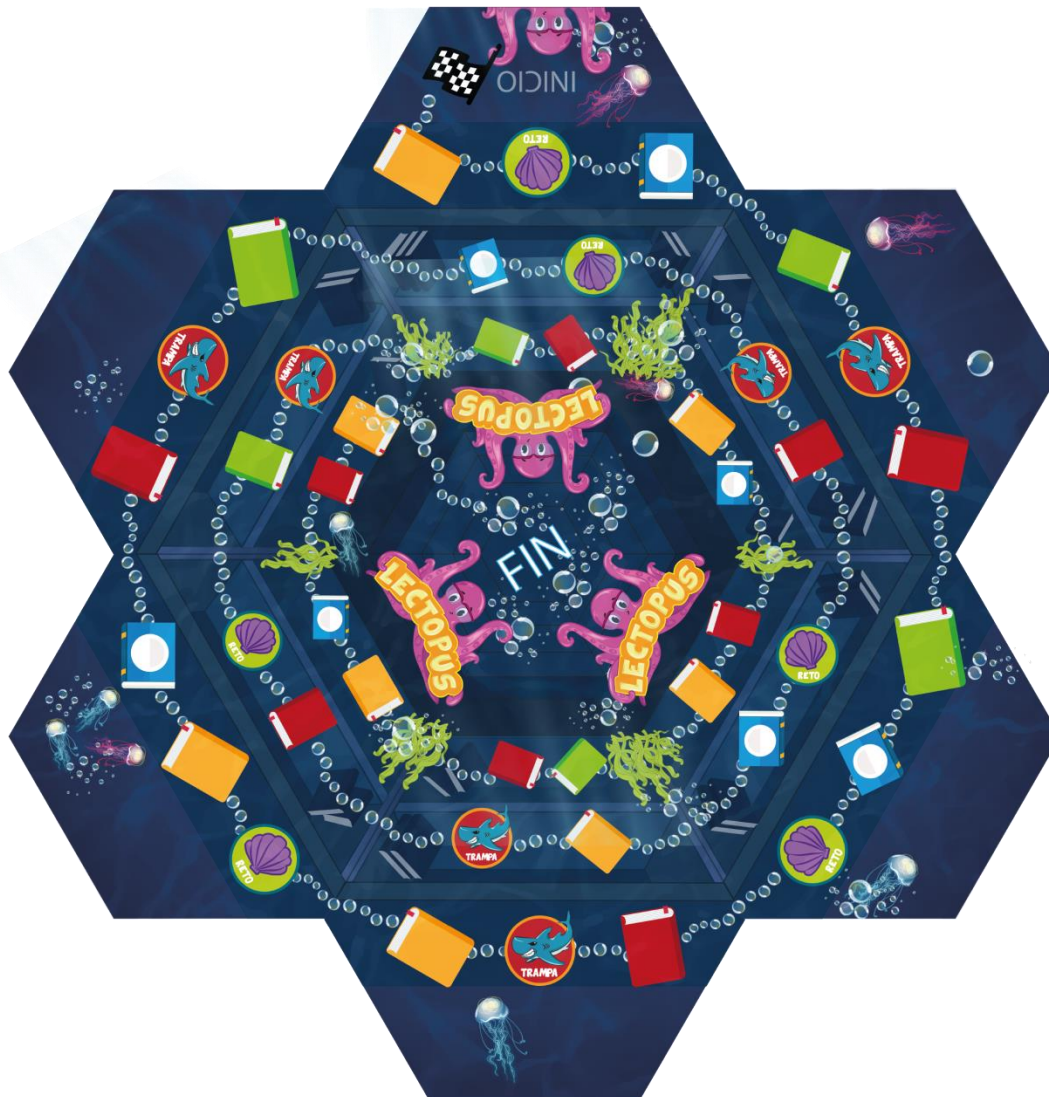


Figura 4.

Diseño de tablero de Lectopus

Ilustración: **Andrea Serrano, Nelson Mendez.**

El tablero tiene un diseño hexagonal, consta de 7 hexágonos, el diseño es plegable, cada hexágono se dobla en zigzag, tres de lado derecho hasta llegar al centro y tres del lado izquierdo hasta llegar al hexágono central, el hexágono central es la base para los demás al doblar el tablero queda como una pila de hexágonos y al desdoblarlo queda como una forma de panal, el diseño es diferente a la mayoría de tableros de juegos de mesa además está diseñado para ocupar el menor espacio posible a la hora guardar el juego pues el tablero extendido tiene un aproximado de 68 centímetros y al doblarlo mide 25 centímetros lo cual lo hace fácil de guardar en lugares poco espaciosos en la institución, así mismo; lo hace un diseño atractivo a los estudiantes.

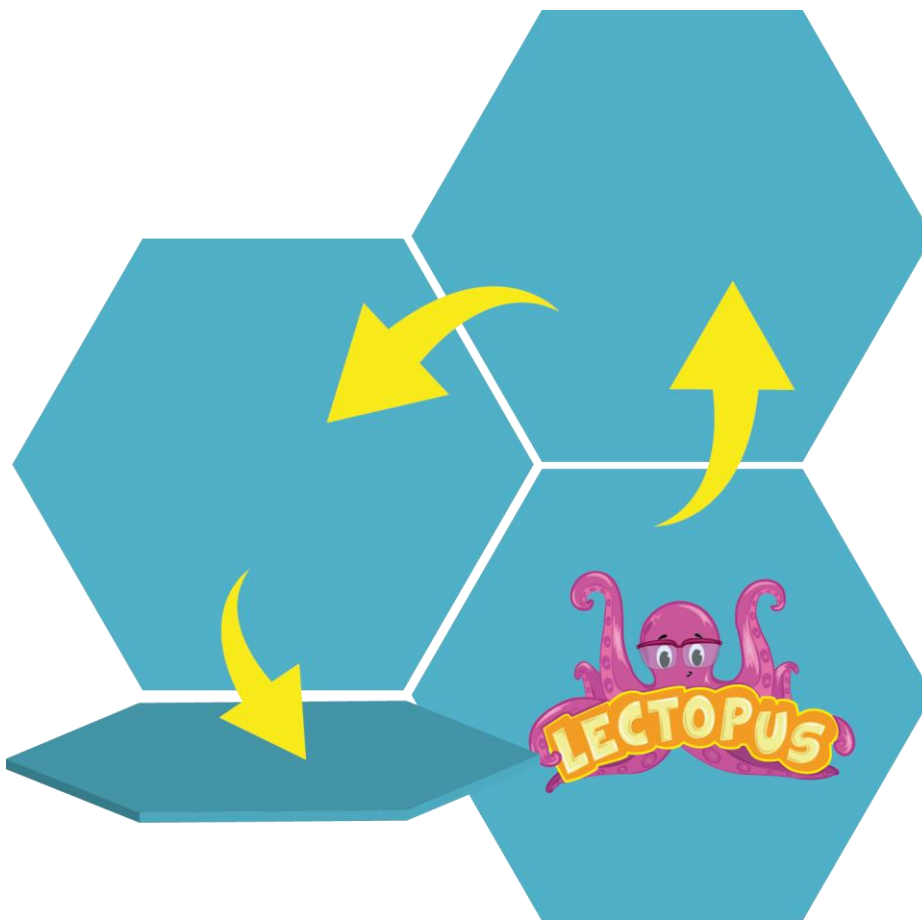


Figura 5.

Demostración de plegado de tablero



Como se muestra el diseño plegable es muy fácil de utilizar, únicamente se debe extender los 3 hexágonos superiores y luego los 3 hexágonos inferiores en dirección opuesta a los superiores, partiendo como base el de en medio que es el que posee el logo de Lectopus, el diseño plegable es muy útil para no utilizar mucho espacio, pero a la vez requiere que se coloque sobre una superficie plana para que ningún hexágono se mueva de su forma.

La intención de la forma es que sea más fácil para el maestro como los estudiantes poder guardar el tablero cuando se termine de utilizar además de ser un diseño divertido e interactivo para los estudiantes.

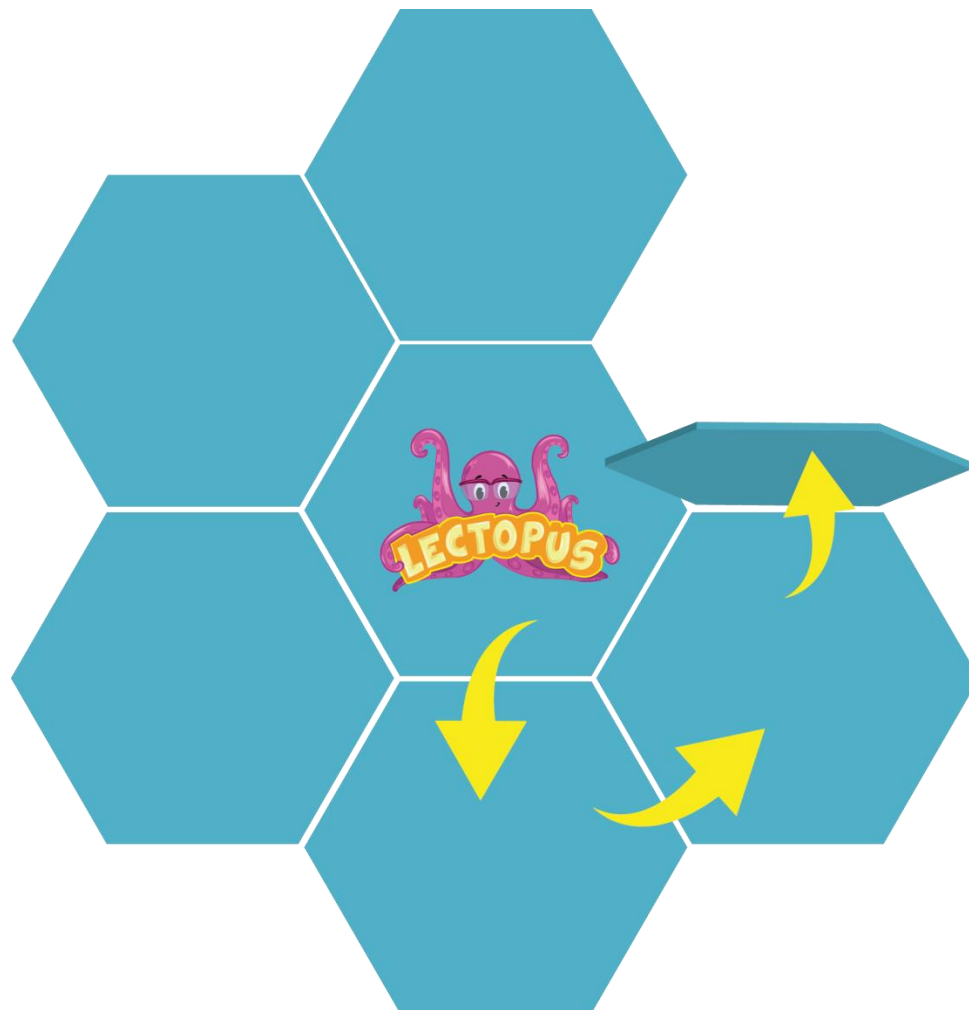


Figura 6.

Demostración de plegado de tablero



En el apartado grafico como se hacía referencia, el concepto consiste en una biblioteca submarina la cual está conformada por estantes, un estante por cada hexágono estos estantes tienen 3 niveles en cada nivel se encuentran las casillas para avanzar en el juego, las casillas están unidas mediante burbujas, las cuales indican el orden en que se debe ir avanzando dentro de los tres niveles.



Figura 7. Detalle del tablero, inicio del juego.

Los elementos gráficos dentro del tablero son decoraciones marinas, algas, medusas, burbujas y libros, también; al inicio del juego tienen una bandera que indica el inicio donde todos los equipos deben empezar y al final tiene el logo de Lectopus pues el que llegue primero al logo gana o el que acumule más puntos.

Como se aprecia en las figuras tenemos 3 elementos principales dentro del tablero, el inicio el cual está identificado con una bandera a cuadros donde los jugadores empiezan el juego luego las casillas unidas por las burbujas para delimitar el orden de avance y por último la meta o “fin”, que está ubicado en el centro del tablero y es donde el grupo que llegue primero gana el juego y está identificado por 3 logos de Lectopus en posición circular.



Figura 8. Detalle del tablero, fin del juego.

Los materiales utilizados para la construcción de tablero son cartón utilizado para los 7 hexágonos un material duro y resistente, sobre el cartón se adhirió papel sticker en el cual estaba impreso el arte correspondiente a cada hexágono, el acabado es mate con el fin que no tuviera un efecto demasiado brillante y molestara la visión de los detalles del tablero.

Las casillas

Dentro del juego existen 3 tipos de casillas, las casillas de pregunta, trampa y reto, cada casilla con una actividad diferente, la casilla trampa es una casilla especial la cual conlleva tareas especiales como preguntas de cultura general, ortografía entre otras. El icono es un tiburón dentro de un círculo rojo, pues siguiendo el concepto del juego en general el tiburón como depredador marino siempre ha sido considerado como peligroso y por ende se ha utilizado para representar las trampas pues son actividades que ponen en riesgo tus puntos por que no son directamente de las obras leídas en clase.

La casilla reto es una casilla especial la cual representa una actividad más dinámica y más participativa del equipo, hay una serie de retos de distinta clase por ello se eligió la almeja pues el reto es al azar y por ende no sabes lo que te puede salir, por ello está representada con una almeja dentro de un círculo verde los colores se eligieron para resaltar sobre el fondo del tablero ya que es un color oscuro los colores brillantes hacen un contraste que los hace resaltar y ser identificados fácilmente.



Figura 9. Casillas reto y trampa. Diseño: Equipo Investigador

Las casillas tienen un elemento gráfico diferente que las identifica a cada una, la casilla de pregunta contiene interrogantes alusivas a los géneros literarios son libros cerrados estos libros los podemos encontrar en colores diferentes, rojo amarillo verde y azul, el color no tiene un significado específico dentro del juego únicamente el objetivo es hacer las casillas más visibles y atractivas para los alumnos, lo que identifica este tipo de casilla es que son libros cerrados. El tablero tiene unos espacios libres alrededor de los estantes, su objetivo es que en estos espacios los equipos deben colocar sus fichas de puntos, hay un espacio para cada equipo.

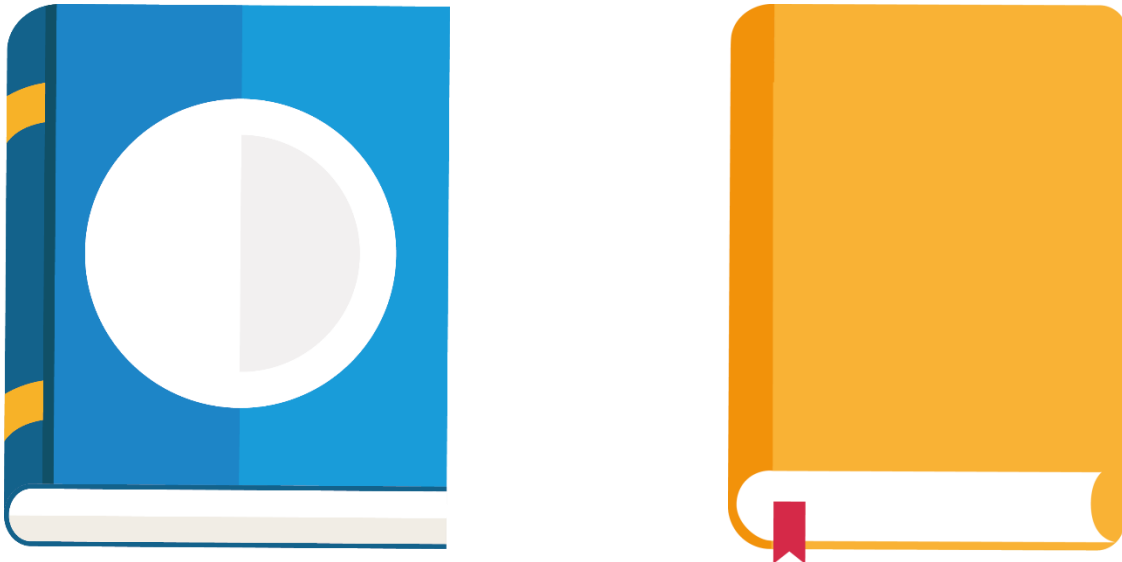


Figura 10. Casillas de preguntas. Diseño: Equipo investigador.

Como se mencionó las casillas de preguntas están relacionadas con libros leídos en clase durante el año escolar divididas por los géneros ciencia ficción, histórico y cuento maravilloso. Las casillas van en forma de espiral descendiendo por los tres niveles hasta llevar al isotipo de Lectopus en el centro, hay veinticuatro casillas de preguntas y doce casillas trampa.



Las tarjetas

Las tarjetas son la esencia del juego pues en ellas son las que contienen las preguntas que los estudiantes deben responder, dentro de las cartas existen tres mazos principales, los cuales representan un género diferente, los géneros son: Histórico, cuento maravilloso y ciencia ficción, cada mazo de cartas trae preguntas diferentes alusivas directamente a su género correspondiente, las cartas traen un icono que identifica cada uno de su género en la parte posterior esto para que sea más fácil identificarlas también traen escrito el nombre del género y en cuanto a preguntas hay de tipo abiertas y con múltiples opciones de respuesta.



Figura 11. Tarjeta género Cuento Maravilloso
Diseño: Nelson Mendez y Tania Figueroa



Figura 12. Tarjeta género Ciencia Ficción. Diseño: Nelson Mendez y Tania Figueroa

Como se observa (figura 8,9,10) los iconos que identifican cada género se encuentran en la parte posterior de la tarjeta, el género cuento maravilloso está identificada con un icono de una rana con una corona, la rana es un elemento recurrente en muchos cuentos donde generalmente la rana se convierte en príncipe por ellos se eligió como icono para dicho género literario, para ciencia

ficción se utilizó una nave espacial de igual manera un icono relacionado con el tipo de literatura, con lo sobrenatural, haciendo referencia directa con la ficción y por ultimo para histórico se eligió como icono representativo un libro que identifica claramente en la historia contada a través de los libros, en la portada del libro lleva una “H” que simboliza el género.

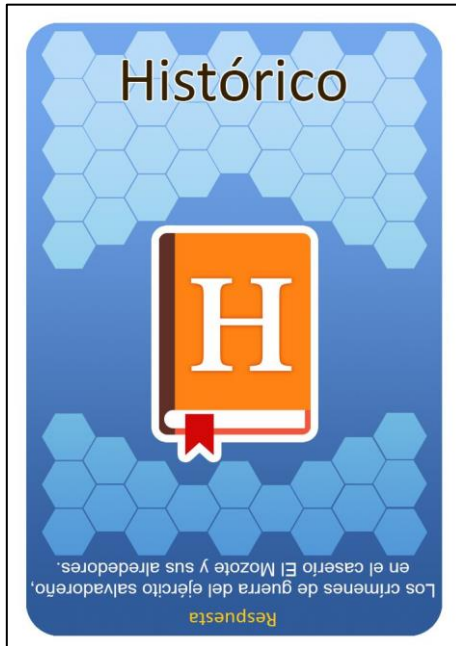


Figura 13. Tarjeta genero Histórico.
Diseño: Nelson Mendez y Tania Figueroa

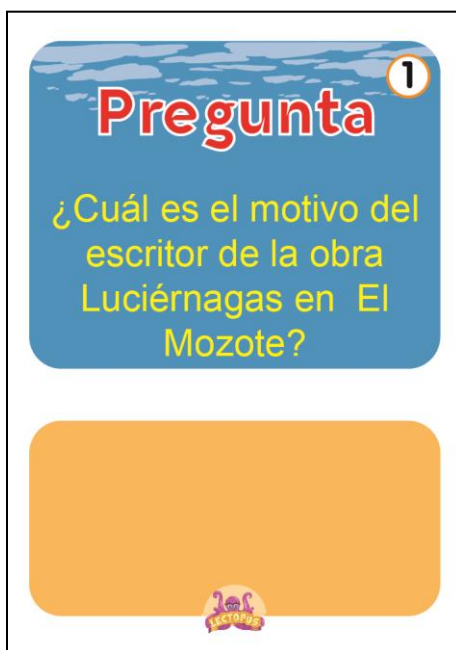


Figura 14. Tarjeta tiro. Diseño por: Nelson Méndez

En cuanto al diseño en la parte posterior de las tarjetas predomina el color azul como base, jugando con el concepto marino, con unas decoraciones hexagonales referentes a la forma del tablero y con el icono en medio para resalte como elemento principal, en la parte superior se encuentra el género literario al que pertenece y en la parte inferior esta la respuesta a la pregunta contenida al inverso de la carta, la respuesta está en posición de 180 gradas con el objetivo que los estudiantes no puedan leerla antes de responder la pregunta, de igual manera la letra se redujo de tamaño con el mismo objetivo.

Al reverso encontramos la parte más importante de la tarjeta, el diseño principal el cual es minimalista ya que consta únicamente de 2 rectángulos uno de color amarillo y el otro de color azul, en la parte superior tenemos la pregunta enmarcada en el rectángulo azul y en la parte inferior las opciones de respuesta en caso que lleve enmarcado en color amarillo. (ver figura 12)

Elementos de las tarjetas

Preguntas

Las preguntas siempre están en la parte superior de la carta, resaltadas en color amarillo y con un tamaño de letra lo suficientemente legible para los jugadores.

Pregunta 2

Si los conocimientos históricos no tuvieran contenido político, entonces:

Para responder esta pregunta debes leer el texto Entrevista de Lora Cam a Guillermo Lumbrers proporcionado en el folleto textos históricos

- A) Serían irrelevantes en la formación de la conciencia
- B) No habría forma de transformar las sociedades
- C) El saber científico carecería de fundamentación



Opciones

Las tarjetas pueden ser de opción múltiple en este caso aparecen las opciones de respuesta para que los estudiantes elijan una de ellas en base al texto leído

Indicaciones

Hay cartas que necesitan complementos adicionales para ser respondidas, en estos textos que van incluidos en Lectopus.

Las instrucciones indican el nombre del texto a leer para poder responder y el género al que pertenece.



Figura 15. Fotografía de tarjetas por Tania Figueroa



Figura 16. Fotografía de mazos para cada género por Tania Figueroa



Figura 17. Fotografía de tarjetas por Tania Figueroa.



18. Fotografía de tarjetas por Tania Figueroa.

Tarjetas Trampa

Las cartas trampa están diseñadas para añadir retos extra a los estudiantes pues estas contienen preguntas de cultura general siempre relacionada con la lectura, además; retos ortográficos para hacer más interesante el desarrollo del juego. Las trampas se caracterizan por que llevan atrás el logo de Lectopus.



Las preguntas de las trampas son variadas y se caracterizan por su diseño de fondo marino y sobre un libro va la pregunta.



Sobre la esquina superior derecha encontramos el puntaje equivalente de la carta enmarcada en un círculo blanco con un trazado naranja

La respuesta a la pregunta aparece en la parte posterior de la carta y esta girada para que los estudiantes no puedan leerla fácilmente.

Figuras 19. Tarjetas trampa. Diseño por: Nelson Mendez y Tania Figueroa



Figuras 20 y 21. Tarjetas trampa. Fotografía por Andrea Serrano

Tarjeta Reto

Las cartas reto, como su mismo nombre lo dice indican que el grupo que le corresponde dicha carta debe realizar una prueba para obtener los 2 puntos correspondientes al realizar exitosamente el reto.

Dentro de las cartas reto podemos encontrar 4 tipos, Dramatiza, Inventa una historia, Dibuja y Mímica, cada una te reta a realizar la acción que indica, estas cartas dan una variedad de contenido y cabe mencionar que todos los retos deben participar todos los integrantes del equipo al que le toca la prueba.

En el aspecto grafico las cartas son minimalistas la parte posterior tiene el logo sobre un fondo de color que identifica al tipo de reto y en su parte principal contiene un icono alusivo a la actividad a realizar y la descripción del reto que corresponde al grupo, sobre un fondo blanco para no interferir en la legibilidad del texto.

Para estas cartas se pensó en un formato diferente para que se distinguirán más fácilmente de las cartas pregunta y cartas trampa, por ello se cambiaron las medidas acoplándolas a un diseño cuadrado con unas dimensiones de 5 x 5 centímetros e impresas en papel Foldcote 16 para que tenga un grosor considerable y no se doblen fácilmente.

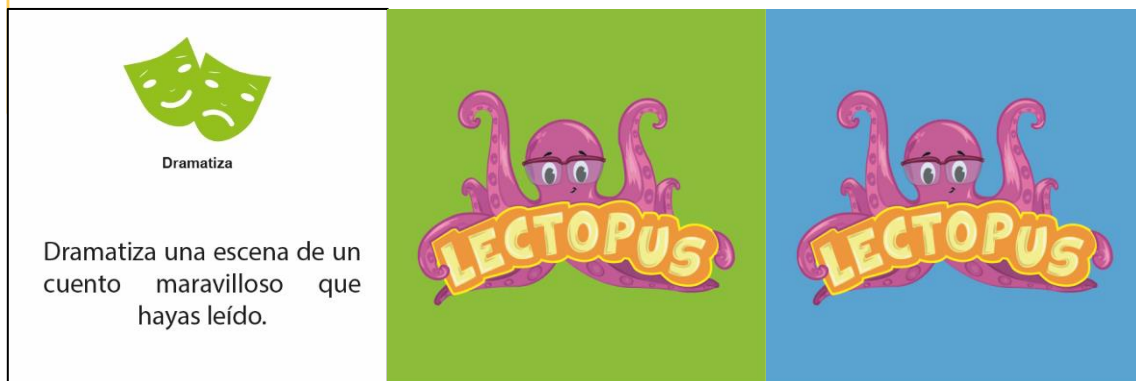




Figura 22. Tarjetas de reto. Diseño por Nelson Mendez y Tania Figueroa



Figura 23. Fotografía por Tania Figueroa

Fichas

Lectopus al ser un juego de mesa donde participan 4 equipos como máximo, requiere de fichas para que los equipos puedan desplazarse dentro del tablero, para ello pensando en el concepto del juego se decidió que las fichas fuesen pulpos haciendo referencia al nombre y al logo de Lectopus.

Las fichas tienen 4 colores distintos para que puedan ser fácilmente identificados por cada grupo, los colores son azul, verde, amarillo y rojo, la forma es una simplificación de un pulpo con un toque más caricaturesco para que sea más divertido y llamativo, así como también la imagen de ser pulpos con lentes haciendo referencia que son pulpos lectores y enfatizando en el concepto y a la vez con toques de caricatura.



Figura 24. Diseño de fichas para jugadores, diseño por Tania Figueroa

Las fichas están diseñadas para moverse dentro del juego, por el material son livianas para que sea fácil el desplazamiento de las mismas alrededor del tablero y sobre todo resistentes para mayor durabilidad en caso de golpes, el tamaño las hace fácil de agarrar y los colores los identifican fácilmente para ser diferenciadas por cada equipo.



Figura 25. Fichas de juego, fotografía por Nelson Mendez

Las fichas fueron hechas con un compuesto de maicena, Resistol y limón, los cuales se mezclan para formar una macilla con la cual se modelaron cada una de las fichas, posteriormente se dejó endurecer la masa para que quedara sólido y proceder con la aplicación de la pintura, para lo cual se aplicó pintura acrílica y para finalizar el proceso se le dio un acabado con barniz.

Las medidas son de 3 centímetros de alto por 3.5 centímetros de ancho, el tamaño se consideró en base al tamaño del tablero y se diseñó para ser trasladado dentro del tablero con facilidad, por lo que el tamaño y la forma se adaptan a las necesidades de los estudiantes y puedan tomarlos y moverlos con facilidad.



Figura 26, pieza de juego parte frontal, fotografía por Nelson



Figura 27, pieza de juego parte posterior, fotografía por Nelson Mendez



Adicionalmente a las fichas para que los equipos se desplacen por las casillas de Lectopus, se diseñaron fichas para llevar el puntaje de cada equipo, ya que las cartas tienen un valor acumulativo de puntos se vio la necesidad de diseñar una forma de contra los puntos para cada equipo, pensando en un método fácil de usar se decidió crear fichas, las cuales cada una equivale a un punto, por lo cual; cada equipo debe tomar una ficha por cada punto que gane en el juego y deberá guardarlas para hacer un recuento al finalizar la partida.

El diseño para estas fichas es una forma geométrica, un triángulo realizado con el mismo material que las fichas para los jugadores macilla de maicena, Resistol y limón, las fichas fueron pintadas de distintos colores para hacerlas más llamativas y divertidas, los colores utilizados son: Azul, amarillo, verde, naranja, morado y rojo, los colores no representan nada en particular, simplemente tienen la función de hacer las fichas más vistosas, cada ficha tiene el mismo valor, 1 punto.



Figura 28. Diseño de fichas de puntaje por Equipo investigador





Figuras 29 y 30, fotografía por Lineth Paz

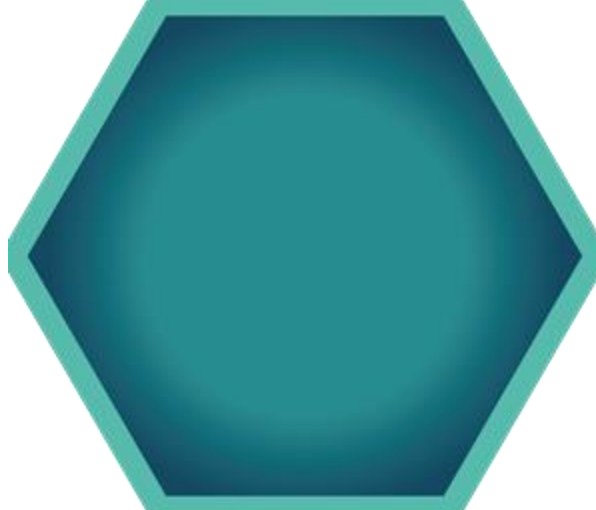
Textos

Los textos tienen como objetivo estimular la comprensión lectora pues el reto es contestar preguntas en base a los mismos, estos tienen una extensión corta pues la idea es que puedan ser leídos rápidamente y así analizarlos en base a las interrogantes.

Para que esto no fuese tedioso utilizo diseños llamativos para los textos empezando por la forma del soporte pues es figura hexagonal en cuyo interior posee las lecturas de acuerdo a su género, cada color identifica un género literario, naranja representa el histórico, el verde cuento maravilloso y el azul ciencia ficción, cada uno con su portada con el género al que pertenece y en el caso de los textos más extensos es un doble hexágono que se abre y cierra para conservar el diseño.



Figura 31. Diseño de Texto, diseño por Tania Figueroa



Una Ciudad bajo el Mar

Los futuristas dicen que, en el siglo XXI, los seres humanos tendrán por lo menos tres lugares donde vivir: la luna, la tierra y el mar. En el mar, las viviendas serán subacuáticas y de una forma muy curiosa. Una ciudad submarina, dicen, debe estar protegida por cúpulas de vidrio especial, tan resistente como el acero. Solamente un material así puede soportar la fuerte presión del agua y conseguir la visibilidad precisa. El emplazamiento ha de fijarse en las zonas próximas a la costa, a unos 200 metros de la superficie. De ese modo, podrá aprovecharse la luz solar.

Toda la ciudad será como un enorme barco totalmente cubierto que quedase varado para siempre bajo las aguas. Dentro, habrá casas y calles. Una central de reactores nucleares suministrará energía a toda la población. Grandes cámaras de oxígeno mantendrán permanentemente una atmósfera apropiada para que no falte el aire.

El alumbrado quedará solucionado con un sistema de células de combustible. El agua será extraída del mar por medio de máquinas potabilizadoras y almacenadas en grandes depósitos para el suministro diario. Habrá servicios de comunicación con el exterior. Podrá hablarse con los habitantes de la tierra a través de un aparato parecido al videófono. Una flota de submarinos hará las veces de los trenes y transportará viajeros y mercancías del fondo de la

superficie y viceversa. Por su parte, los acuanautas dispondrán de una "cámara estanca" que les permitirá entrar y salir libremente por un sistema de compuertas.

Para estas entradas y salidas, el comandante Jacques Cousteau, un famoso oceanógrafo, ha concebido un sistema diferente: unos tubos o túneles comunican directamente el agua profunda con la parte inferior de las instalaciones habitadas; la presión del aire en el interior de éstas impide al agua penetrar en la ciudad submarina.

Los futuristas aseguran que por el fondo del mar circularán no sólo submarinos, sino pequeños vehículos de tipo, como la "motoneta", especie de torpedo provisto de motor acuático que remolca al ser humano por las profundidades a gran velocidad. Los acuanautas harán excursiones con su familia y los parques de algas servirán de puntos de reunión a familias de distintas ciudades que existirán en el fondo del mar.

Figuras 32,33 y 34. Diseño de Textos Cuentos Maravillosos y Ciencia Ficción, diseño por Tania Fiaueroa



Revista científica Newton

La Edad Media, generaciones de alquimistas habían tratado inútilmente de transformar los elementos naturales. Con la llegada de los primeros instrumentos de experimentación, que permitieron a los físicos bombardear los núcleos con partículas cargadas de energía, el viejo sueño de los alquimistas se hizo por fin realidad.

En 1919, Rutherford observó, mientras bombardeaba con rayos alfa (núcleos de helio) el hidrógeno contenido en un cilindro, que la colisión de los núcleos con el hidrógeno liberaba protones transformando este elemento en oxígeno. Por primera vez en la historia se había logrado la transformación artificial de un elemento en otro.

Aunque se había demostrado la posibilidad de producir una transformación nuclear de forma artificial, el objetivo que realmente perseguían los físicos era dividir literalmente el núcleo atómico y obtener así dos nuevos núcleos distintos del original. Esto es lo que se proponían conseguir Cockcroft y Walton. Ambos sabían que en determinadas condiciones, los protones eran capaces de penetrar en el núcleo atómico y desintegrarlo y diseñaron un

dispositivo capaz de extraer los protones del hidrógeno y de lanzarlos a gran velocidad contra átomos de litio. El experimento fue un éxito.

Por primera vez se había logrado la desintegración de un núcleo atómico en dos átomos de otro elemento con partículas sub-atómicas aceleradas artificialmente.

Entrevista de Lora Cam a Guillermo Lumbreras

La historia y la teoría en su conjunto la historia es parte de la teoría son instrumentos de lucha social, siempre. La ciencia en su conjunto es instrumento de lucha social: lo fue desde su creación y lo sigue siendo. Es usada por cada clase social en función de sus intereses, en los que cada clase social tiene la defensa de su destino histórico. En consecuencia, la historia es un instrumento que tiene un contenido mucho más directo que las otras ciencias en el proceso de consolidación de la conciencia, que es la que finalmente pone a las armas un destino y una dirección.

La conciencia es la parte hacia donde se dirige la teoría con el objeto de crear condiciones para que la lucha social tenga una dirección determinada. En este sentido, definitivamente, no hay manipulación, simple y llanamente existe una concepción.

O sea son maneras de ver la historia que orientan, en una u otra dirección, el análisis de los procesos. El no entender categorías como el de modo de producción o entenderlas de manera distorsionada es probablemente un defecto de concepción, un defecto ideológico, un defecto teórico. Eso afecta, en última instancia, el aspecto científico, la rigurosidad con la cual se maneja el dato histórico.

Figuras 35 y 36. Diseño de Textos Históricos, diseño por Tania Figueroa



Dados

Lectopus siendo un juego de mesa para el aprendizaje y hacer más dinámica las actividades evaluativas dentro del salón de clase, utiliza un elemento que está presente en la mayoría de los juegos de mesa, el dado, el cual está destinado a decidir cuantas casillas avanza el equipo que lo lance, por ello se ha denominado dado de avance el cual es un dado tradicional, con numeración de 1 a 6 siendo el 6 el número máximo de casillas que se puede avanzar en cada turno, el diseño es convencional como cualquier otro dado.

Adicionalmente a este, se diseñó el dado de retos, que es un dado especial cuya función es decidir que categoría de reto le corresponde al equipo lanzador, como se explicó anteriormente se tienen 4 categorías de retos, dibuja, inventa, mímica y dramatiza, para definir y hacer más emocionantes los retos se decidió diseñar un dado para que fuera aleatoria la categoría que le corresponde a cada grupo, peor también existe la posibilidad del comodín que da la opción al equipo de elegir cual categoría prefieren, hay 2 comodines en caras opuestas del dado.



Figura 37. Dado de retos, diseño por Nelson Mendez

El dado esta personalizado cada cara contienen un icono que representa cada categoría de retos, estos son los mismos que se utilizaron en las cartas, los iconos están en relieve y adicionalmente llevan el nombre de la categoría a la que pertenecen, para los comodines se utilizó la silueta del isologotipo de Lectopus.

Para la creación del dado se realizó mediante impresión 3D, como material se utilizó el plástico, las medidas sonde de 4 centímetros de alto y ancho.



Figura 38. Dado de retos, diseño por Nelson Mendez

Contenedor

Viendo la funcionalidad de Lectopus, se vio la necesidad de crear y diseñar un elemento que pudiera contener las cartas y que los estudiantes pudieran sacar la carta que les corresponde de una práctica por ello se pensó un elemento que pudiera suplir esta necesidad, por tanto; se realizó el diseño de un contenedor de cartas en el cual se pudieran introducir las cartas y sacar una carta mediante una hendidura en un extremo de la misma, este diseño contempla la colocación de un resorte en un extremo el cual hará la función de empujar las cartas hasta el extremo donde los estudiantes la tomaran un mecanismo similar al de una engrapadora, en la parte superior se puede colocar un cronómetro incluido el cual tienen la función de llevar el tiempo ya que cada pregunta tiene un tiempo limitado para ser respondida, también; se pueden colocar las cartas trampa para mayor comodidad, los materiales para el contenedor es acrílico y el resorte, este contenedor ayuda a la preservación de las cartas para evitar que se arruinen o se ensucien fácilmente.



Figura 39. Diseño de contenedor de cartas. fotografía por Andrea Serrano



Figura 40. Cronómetro del juego, fotografía por Andrea Serrano

Dentro del juego también se utiliza un cronómetro con el fin de añadir una limitante para los estudiantes y que puedan estimular sus conocimientos. Cada prueba tiene un límite de tiempo y el equipo debe completarlo en el rango estipulado para poder acumular puntos.

Instrucciones y reglas

La propuesta contempla manual de marca del juego donde se encuentra todo lo relativo a los aspectos gráficos isologotipo, pantones, medidas etc. A la vez, se incluye un instructivo con la descripción de la funcionalidad del juego para que el docente pueda aplicar y ser el mediador en el juego, para dirigir correctamente la dinámica dentro de la clase es importante que el maestro sepa la funcionalidad y reglas del juego para poder aplicarlo correctamente dentro de la clase, de igual forma; la propuesta no está limitada a los géneros que se han incluido dentro de la propuesta.

La caja donde se guarda todo el contenido de Lectopus, se ha hecho funcional y se ha aprovechado al máximo por lo que la parte que divide ambos niveles de la caja se ha utilizado para colocar las reglas del juego y las instrucciones de uso de ciertos elementos, como el cronometro, el tablero, el contenedor de cartas y la caja misma. La división al ser un hexágono se ha utilizado ambas caras una para instrucciones y otra para reglas, el tamaño es de 25 centímetros, pensado para evitar que se pierda si fuera un folleto tradicional o que se arruine fácilmente además de disminuir costos y aprovechar al máximo cada elemento del embalaje.

La institución puede hacer uso de cada elemento del juego y extenderlo en cuanto a géneros literarios pueden crear nuevos mazos con géneros diferentes e incluso aplicarlo a grados superiores pues el objetivo es apoyar el desarrollo de la comprensión lectora mediante guías lúdicas con elementos gráficos atractivos para los estudiantes este método no se limita a un grado en específico como lo es el séptimo grado ni a edades específicas ya que la lúdica es importante en todo el desarrollo escolar, romper la rutina con evaluaciones divertidas y que incluyan el trabajo en equipo, puede modificar el estrés y tedio diario al que se someten los estudiantes con las actividades académicas sobre todo con actividades de lectura.



Figura 41. Diseño de reglas LECTOPUS, diseño por Tania Figueroa

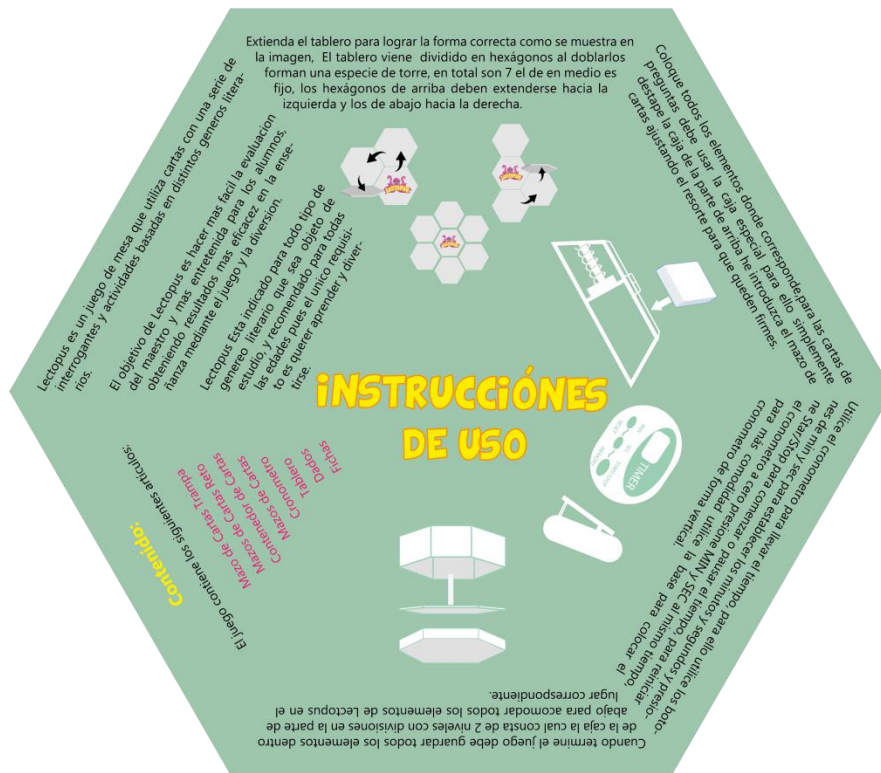


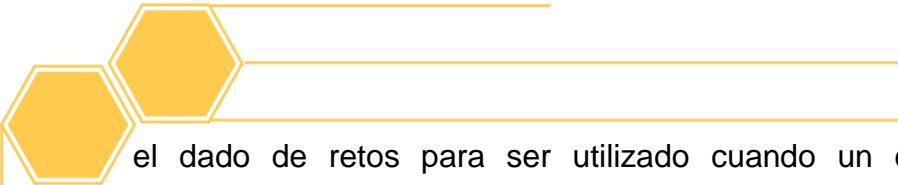
Figura 42. Diseño de instructivo para uso del juego, diseño por Nelson Mendez

Dinámica del juego

Para entender mejor el concepto de Lectopus se detallará como funciona y las reglas que se deben seguir para completar exitosamente el juego.

Primero Lectopus puede dar inicio al tener 2 equipos dispuestos a jugar estos equipos deben ser de 3 a jugadores y el máximo de equipos es de 4, cada equipo debe elegir una ficha con la cual se desplazará por las casillas del tablero, esta ficha debe colocarse en inicio ya que aquí comienza el juego, para elegir el equipo que comienza primero se debe lanzar el dado, el que saque el número mayor es que comienza primero el orden de los otros equipos será en base al número de mayor a menor valor.

Los equipos deben abrir el tablero colocar las cartas en el contenedor y las trampas en la parte superior, los retos van en el tablero, se debe tener a la mano



el dado de retos para ser utilizado cuando un equipo avance a la casilla correspondiente, también deben tener listas las libretas de dibujo y lápices; el cronometro será el elemento que tomara el tiempo que cada grupo tienen como límite para contestar correctamente la pregunta o realizar el reto.

Objetivo del Juego:

Debes avanzar a lo largo de los libros colocados en los estantes siguiendo su orden hasta llegar al fondo de la biblioteca submarina respondiendo las preguntas de las tarjetas, superando las trampas y realizando los retos que encuentres en el camino.

El equipo que acumule más puntos gana

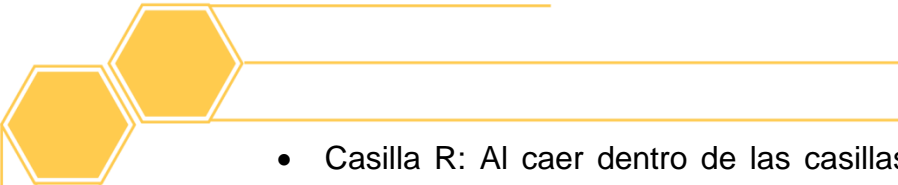
1. Los equipos deben lanzar el dado para avanzar e iniciará aquel que saque el número mayor, los demás equipos deberán tirar el dado de nuevo para definir los demás turnos.
2. Los equipos deben lanzar el dado una vez más pero esta vez será para avanzar el número de casillas que el dado indique.

Casillas:

Dentro del tablero se encuentran 3 tipos de casillas:

- Casilla numerada: Al caer dentro de estas casillas el equipo debe tomar una de las cartas preguntas, si el equipo contesta correctamente podrá seguir avanzando a lo largo del tablero; por el contrario, si el equipo falla a la pregunta no podrá pasar de esa casilla y deberá sacar otra carta en cada turno hasta que conteste correctamente.
- Casilla T: Al caer dentro de las casillas T el equipo debe elegir una carta trampa y si el equipo acierta podrá seguir avanzando alrededor del tablero; por el contrario, si el equipo falla deberá escoger otra trampa en su próximo turno hasta que conteste correctamente.



- 
- Casilla R: Al caer dentro de las casillas R el equipo debe tomar el dado de retos y lanzarlo, dependiendo de la actividad se tomará una carta para poder realizarla, si el equipo acierta podrá seguir avanzando alrededor del tablero; por el contrario, si el equipo falla deberá escoger otra trampa en su próximo turno hasta que acierte.

El tiempo límite para cada actividad es de un minuto para las preguntas y trampas y para los retos se les otorga 3 minutos ya que son actividades más elaboradas y requieren mayor tiempo para su realización y planeación

Una de las reglas a la hora de contestar una pregunta es que si el equipo acierta podrá tirar el dado en su siguiente turno, si el equipo no acierta deberá mantenerse en la casilla hasta contestar las preguntas o acertar los retos correctamente.

Tarjetas:

Encontramos 3 tipos de tarjetas

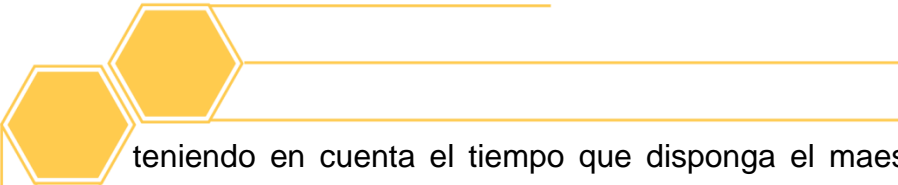
Deben trabajar en equipo para poder acumular puntos, todos los integrantes del equipo deben ayudar a contestar las preguntas, las trampas y a realizar los retos, es decir, deberán decidir cuál es la respuesta correcta y decir una sola opción.

Los puntos ganados se especifican en la parte superior derecha de la tarjeta las tarjetas tienen valores de 1 y 2 puntos, las tarjetas reto por su complejidad valen 2 puntos.

Para el recuento de puntos se debe tomar una ficha por cada punto ganado para que al finalizar se haga el debido recuento de puntos, para las fichas el tablero tiene un área donde los equipos pueden colocarlas y tenerlas a la vista de todos.

El equipo ganador se consagrará el vencedor al llegar al logo de Lectopus en el centro del tablero o el que acumule primero 20 puntos, en última instancia y





teniendo en cuenta el tiempo que disponga el maestro se declarará ganador al equipo que finalice con más puntos.

El maestro será en todo momento el mediador del juego pues él será el encargado de verificar que las reglas se cumplan y que los equipos no hagan trampa, también dispondrá de cuánto tiempo se le dará a la actividad, en base a las necesidades evaluativas, también será el encargado de contar las fichas de cada equipo y programar un ganador.

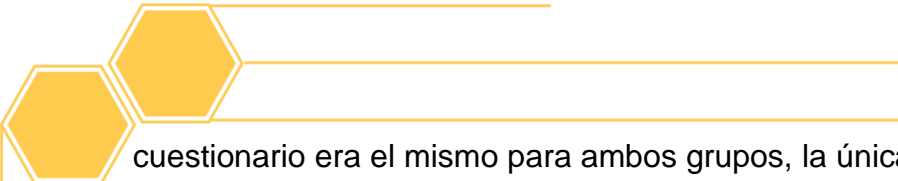
Finalmente queda a discreción del docente el análisis y evaluación de la participación de cada alumno y ponderar una nota tomando como referencia los aciertos de que los alumnos tengan dentro del juego, peor fundamentalmente en retroalimentación que entre los mismos alumnos tengan al trabajar en equipo, ya que la finalidad de Lectopus es que todos aprendan de forma divertida y el trabajo en equipo estimula la participación y aprendizaje de lo leído en clase.

3.2 EVALUACIÓN Y FOCUS GROUP

Como parte de la investigación acerca del funcionamiento de material lúdico con elementos gráficos dentro del salón de clases se acordó una evaluación posterior a la prueba piloto que realizarían los estudiantes de séptimo grado C en conjunto con la maestra encargada del área de lenguaje y literatura del nivel de tercer ciclo del Instituto Técnico Ricaldone.

Los estudiantes fueron puestos a prueba mediante dos métodos de evaluación: la forma tradicional y mediante material lúdico con elementos gráficos realizado específicamente por el equipo investigador después de un estudio previo para su elaboración; para esto, se optó por separarlos en dos grupos y colocarlos en salones diferentes.

Para la realización de estas pruebas se contó con la ayuda de la profesora Raquel Malyori Benítez, encargada de la asignatura de Lenguaje y Literatura quien preparó ambos cuestionarios para los estudiantes, cabe recalcar que el



cuestionario era el mismo para ambos grupos, la única diferencia era el método de evaluación.

Cada prueba contaba con un límite de tiempo debido a la hora clase y demás actividades de la institución educativa. Los alumnos tenían 25 minutos para realizar las pruebas y contestar la mayor cantidad de preguntas.

El grupo al cual se le asignó la prueba tradicional, grupo al que llamaremos “grupo A”, debía resolver un cuestionario de 38 preguntas, de las cuales un porcentaje de ellas era opción múltiple; el cuestionario fue elaborado de manera tradicional, impreso en unas cuantas páginas de papel con un espacio para la respuesta. Por otro lado el “grupo B” tomó el mismo cuestionario, con las mismas 38 preguntas y el objetivo principal, contestar la mayor cantidad de preguntas pero con la diferencia que ellos pudieron optar por un método más entretenido, un método de juego en donde pudieran no solo aprender, si no, que pudieran expresar su creatividad con diferentes actividades propias a la asignatura.

Posterior a esta prueba se realizó un focus group donde ambos grupos dieron sus opiniones y reacciones acerca de sus respectivas pruebas y los métodos de evaluación de cada una. Para el equipo investigador esta técnica de estudio era la más apropiada para recabar la mayor cantidad de datos debido a que existe una interacción de los estudiantes, y no solo esto, si no que ayuda a visualizar las actitudes de cada uno de ellos.

3.2 PRUEBA PILOTO Y CONCLUSIONES DE LOS ESTUDIANTES

Los estudiantes del séptimo grado sección “C” del Instituto Técnico Ricaldone fueron sometidos a una prueba piloto en base a métodos didácticos dentro de la asignatura de Lenguaje y Literatura. Dicha prueba fue elaborada en conjunto con la profesora Raquel Malyori Benítez quien es la docente encargada de la asignatura a nivel de séptimo grado y quien dio los parámetros para su elaboración a nivel gráfico.

Para la realización del juego lúdico el equipo investigador tuvo reuniones con la docente para discutir géneros literarios a utilizar y la modalidad que se seguiría con los jóvenes, así mismo, los elementos gráficos que conformarían el juego, en este caso se habla de cartas, tablero, material de lectura, fichas de juego y aspectos más técnicos como logo, el diseño del tablero a nivel de composición y modalidad. Así mismo se propuso la elaboración de un cuestionario tradicional, ambas guías tendrían las mismas preguntas en contenido y cantidad, de esa manera existe un mejor estudio en cuanto a efectividad de cada guía.

Posterior a esto el equipo investigador elaboró una propuesta para cada guía y estas se pusieron a prueba el día martes 6 de octubre en hora clase. Los estudiantes fueron separados en dos salones para realizar las respectivas pruebas sin ninguna distracción fuera de ellas. (Ver Figura 25)



Figura 43. Estudiantes realizando prueba de conocimientos tradicional.

El “grupo A” contaba con 16 estudiantes, los cuales conformaron grupos de 3 personas y de 2 personas, cabe recalcar que solo una estudiante decidió hacer la prueba de manera individual. Para realizar una prueba escrita de 38 preguntas con

un tiempo límite de 25 minutos y según estas pruebas los resultados son los siguientes:

Grupo Evaluado	Cantidad de respuestas correctas	Cantidad de respuestas incorrectas
Grupo 1	24	14
Grupo 2	18	20
Grupo 3	18	20
Grupo 4	17	19
Grupo 5	17	19
Grupo 6	10	28

Respecto a los resultados obtenidos con la prueba tradicional se pudieron observar diferentes reacciones, los jóvenes sintieron un ambiente de estrés, aun cuando en su mayoría la prueba fue realizada en grupos de tres personas o 2 con excepción de una estudiante. Solamente un grupo tuvo una cantidad bastante aceptable de respuestas correctas, por el contrario la mayoría de los grupos se mantuvieron en un nivel intermedio a excepción de un grupo que se encuentra de manera deficiente en cuanto al análisis y comprensión lectora.



Figura 44. Estudiante realizando prueba de conocimientos tradicional.

Los estudiantes reaccionaron de manera negativa al saber que se enfrentarían a una prueba escrita tradicional, calificándola de tediosa y aburrida y esto se vió reflejado en sus resultados. Si bien es cierto no puede descartarse la evaluación

tradicional dentro del salón de clases se pueden incluir otros métodos para que los estudiantes no tengan la percepción de que el estudio como tal es monotonía y sobre todo en la asignatura de lenguaje y literatura, donde la lectura se ve como solo un proceso que deben pasar porque es un requisito obligatorio para optar por un grado superior. (Ver Figuras 45 y 46)

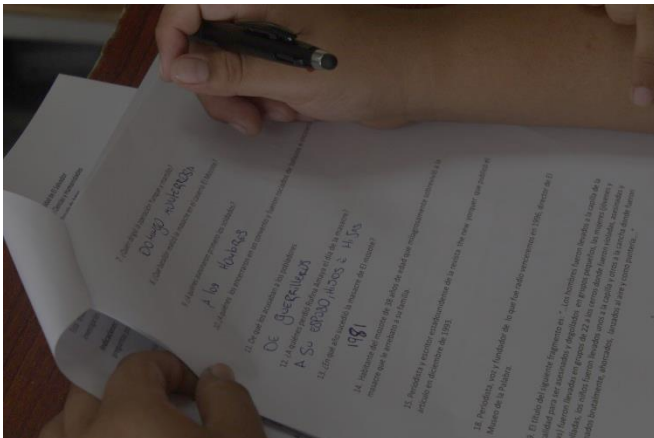


Figura 45. Prueba tradicional realizada.



Figura 46. Estudiantes Instituto Técnico Ricaldone realizando prueba.

Por otro lado el “grupo B” contaba con 15 estudiantes, los cuales formaron 3 grupos de 5 personas por afinidad. Los cuales resolvieron el cuestionario de 38 preguntas al igual que el “grupo A”, con la diferencia de que este grupo tuvo la oportunidad de realizar esta prueba de una manera poco común. Estos estudiantes pusieron a prueba sus conocimientos a través de métodos lúdicos. El

equipo investigador realizó una propuesta en base a la guía tradicional realizada por la docente Raquel Malyori Benítez y por parámetros anteriormente discutidos en reuniones anteriores. (Ver figura 47)

Al igual que los estudiantes con el cuestionario tradicional, el “grupo B” contaba con 25 minutos para realizar la prueba lúdica. Los resultados de esta prueba fueron los siguientes:

Grupo Evaluado	Porcentaje de respuestas correctas	Porcentaje de respuestas incorrectas
Grupo 1	100%	-
Grupo 2	90%	10%
Grupo 3	100%	-



Figura 47. Alumnos Instituto Técnico Ricaldone realizando prueba lúdica.

Al contrario de los estudiantes que realizaron la prueba tradicional, el “grupo B” tuvo una buena reacción ante este método de evaluación y esto se refleja en los resultados obtenidos. Debido a que en el juego de prueba llamado “Lectopus” no solo se encuentran preguntas de carácter educativo, sino que también preguntas de carácter cultural y actividades variadas el equipo investigador decidió hacer una evaluación en porcentaje.

Las reacciones de los estudiantes ante Lectopus fueron bastante positivas, no solo de manera educativa; en cuanto al aspecto gráfico les resultó agradable y divertido, fuera de lo común. Comentaban que les pareció un juego entretenido y diferente. Si bien algunos de ellos aclaraban que no los incentivaba a tomar un libro y leer por diversión les parecía un juego entretenido y una manera de evaluación divertida y que les gustaría que fuese implementada dentro del salón de clases en la metodología de la asignatura de Lenguaje y Literatura. De hecho un número considerable de los estudiantes querían proseguir con el juego después del tiempo estipulado. (Ver Figura 48)



Figura 48. Alumnos Instituto Técnico Ricaldone haciendo uso del juego lúdico Lectopus.

El juego en si puso los conocimientos teóricos y analíticos de los estudiantes, pero también puso a prueba su capacidad imaginativa ya que según la temática del juego se encuentran actividades de acuerdo a la asignatura, como por ejemplo dramatizar una escena de algún cuento o dibujar un personaje principal. Todo esto desarrolla el aprendizaje de los estudiantes teniendo mejores resultados educativos.



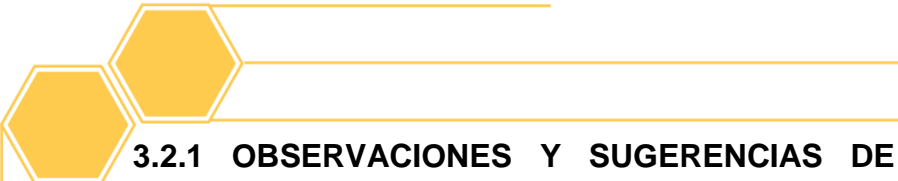
Figura 49. Alumnos Instituto Técnico Ricaldone trabajando en equipo en preguntas de análisis.

Los comentarios por parte de la docente encargada fueron bastante positivos con respecto a la prueba piloto realizada ya que ella se encontró presente durante toda la evaluación. Ella aseguraba que puede ser un material muy útil dentro del salón de clases y con un valor muy valioso para la educación.

El juego es parte fundamental del aprendizaje siendo este parte de la vida del niño desde su temprana edad, a medida que los jóvenes avanzan en su etapa educativa el aprendizaje se vuelve algo aburrido con el único objetivo de que el estudiante guarde información dentro de su cerebro, pero se deja de lado un factor muy importante y es la habilidad de crear un criterio propio a partir de conocimientos otorgados por los docentes.



Figura 50. Alumnos Instituto Técnico Ricaldone dramatizando el cuento “Los tres cerditos”



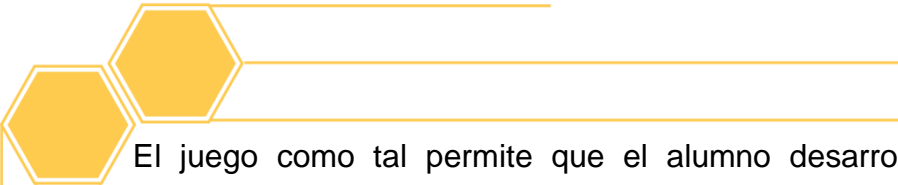
3.2.1 OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS DE LA DOCENTE RAQUEL MALYORI BENÍTEZ, ENCARGADA DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y LITERATURA.

Una de las claras observaciones es que permitió a la docente darse cuenta que se pueden crear diferentes opciones de cómo dar por aprendido una lectura, sin que esta parezca aburrida, siendo así más creativa y divertida para llegar a sus alumnos. Ella observó detenidamente cada detalle desde la elaboración del juego hasta llevarlo en ejecución.

Con respecto posteriormente a la prueba piloto la docente comentó: *“El juego permitió que los estudiantes descubrieran nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para mejorar la comprensión lectora, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento al analizar y realizar comentarios literarios de una obra específica y subgénero literario. Hubo integración grupal respetando las habilidades y capacidades de cada miembro. Este tipo de juego rescata la fantasía y las inteligencias múltiples de los estudiantes de cualquier nivel educativo”.*

Esto es muy importante porque abraza desde un desarrollo íntegro hasta individual, es decir, que el trabajo en grupo ayuda más al interés de los jóvenes en conocer y desarrollar tanto sus habilidades y capacidades. Los jóvenes al trabajar de esta forma abren más su mente a nuevas ideas y crean diferentes opiniones alternas a sus ideas.

Puntualizó que: *“Al incluir este tipo de juego en la metodología y evaluaciones cotidianas en el aula logra que los alumnos aprendan de forma fácil y divertida, lo cual va despertando poco a poco la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Es de suma importancia aplicar este juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de competencias significativas de la asignatura de Lenguaje y Literatura”.*



El juego como tal permite que el alumno desarrolle diversas cualidades que ayudan al aula a crear un ambiente más idóneo para ellos, ya que al abrir su mente en diferentes situaciones crea más participación en el aula, por lo que crea un entorno participativo e integral.

Otra de las observaciones de la maestra fue: *“La lectura es personal pero el aprendizaje es grupal. Este tipo de juego despierta sana competencia e interés a la lectura, ya que es indispensable leer para un mayor conocimiento a la dificultad del juego”*.

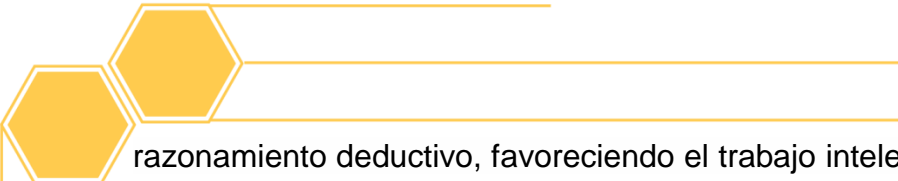
Entre las sugerencias acerca del juego la docente comentaba: *“Examinar y descomponer la información en unidades más pequeñas que permitan su comprensión, representación y aprendizaje.”* De esta manera la información poseía aún más valor y era más perceptible para los estudiantes. Por otro lado también sugería: *“Una mayor variedad de actividades dentro de los retos y la combinación de los géneros en un solo juego sería lo ideal para darles a los estudiantes un reto y que el juego sea más entretenido”*.

En cuanto al diseño se dice que el juego es lo suficientemente práctico, con sus colores es muy llamativo para los jóvenes, además es bastante creativo, y en la actualidad está bien visto por docentes y alumnos.

Esto vuelve factible en diversas formas, es decir, puede aplicarse también en los diferentes niveles y su grado de dificultad. Es diseñado específicamente para el área de Lectura y Escritura, pero puede ampliarse a otras asignaturas con ninguna dificultad, tanto como en otras temáticas. El tiempo de duración del juego es adecuada a la clase.

Se considera como un buen aporte a la comprensión lectora, con un fin pedagógico para evaluaciones o controles de lectura. Es bastante orientado al desarrollo de capacidades como el análisis de textos literarios, comprensión oral y escrita, relación, orden lógico y síntesis; poniendo en práctica la capacidad de concisión, precisión y claridad en la representación de un texto. Potencia el





razonamiento deductivo, favoreciendo el trabajo intelectual ordenado, estructurado y activo.

Entre otras observaciones específicas:

- Forma recreativa, atractiva y agradable para mejorar los niveles de lectura: inferencial, literal, crítica y creativa.
- Existe una interacción con los subgéneros literarios.
- Aprender a presentar de forma visual, ordenada y lógica las ideas contenidas en un texto literario.
- Facilitar la comprensión, la memorización y la recuperación de la información de obras literarias en estudio.
- Recuperar la información (datos, conceptos, ideas).
- Identificar y seleccionar las ideas principales y secundarias de un texto o subgénero literario.
- Entender el significado de la información para poder describirla, esquematizarla, organizarla, interpretarla, jerarquizarla, relacionarla y exponerla.

Opiniones de los estudiantes:

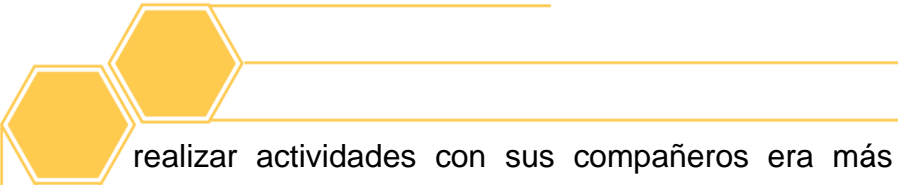
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia y el aprendizaje.
- Un método muy eficaz para aprender Literatura.
- La competencia genera emoción y compromiso grupal.
- Todas las evaluaciones de las obras utilizarán juegos lúdicos.



CONCLUSIÓN

En este capítulo se pudo comprobar la importancia del diseño gráfico en la educación pues como se planteó al inicio estimular la creatividad hacer las actividades escolares más divertidas mediante la lúdica y sobre todo con un aspecto visual mucho más atractivo que genere interés en los alumnos, que les de otra perspectiva sobre las actividades educativas cambiando el tedio por la diversión, sobre todo ese aspecto importante que es aprender con el juego que es tan importante en los jóvenes para que asimilen mejor los contenidos educativos.

Como se pudo comprobar mediante la prueba piloto realizada en el instituto técnico Ricaldone , los estudiantes que fueron participe de la metodología con el juego Lectopus obtuvieron mejores resultados que los que se sometieron a la prueba tradicional, como puntos importantes a resaltar sin duda alguna se debe mencionar que no solo el concepto grafico que fue pensado especialmente para ser atractivo para los alumnos por lo que se buscó un diseño llamativo para jóvenes de su rango de edad, sino también las dinámicas realizadas dentro del juego ya que se trató de que cada dinámica reflejara un aspecto evaluativo del programa de la maestra como lo es la comprensión lectora, la ortografía, características de los géneros literarios entre otros aspecto, es importante mencionar que Lectopus puede ser modificado a las necesidades del centro educativo pues la diversidad de actividades es muy amplia y por lo tanto se puede ir ampliando el catálogo de géneros literarios y actividades a realizar, por otro lado cabe mencionar que la forma en la que los alumnos enfrentan ambas pruebas es totalmente diferente, ya que al dividir a los alumnos del séptimo grado en 2 grupos, la forma en que cada grupo afronto la evaluación fue totalmente diferente pues el grupo que realizo la prueba tradicional evidentemente tuvo un rechazo inmediato a la misma, con expresión de aburrimiento y sobre todo de estrés ante la evaluación, por el contrario los alumnos que jugaron Lectopus la motivación fue evidente, de conocer algo nuevo, de realizar una actividad fuera de lo común y sobre todo que fuera algo divertido que pudieran realizar en grupo, pues el poder



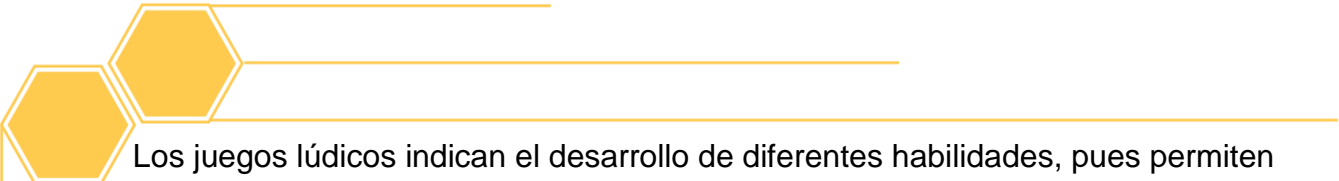
realizar actividades con sus compañeros era más divertido y les motivaba a trabajar en equipo y a resolver mejor las interrogantes presentadas dentro de Lectopus.

Como se ha mencionado el diseño es una herramienta que puede ser utilizada de manera eficaz por las instituciones educativas, los beneficios son evidentes, presentar actividades de aprendizaje de una forma divertida y entretenida además de ayudar y estimular la comprensión no solo lectora pues se puede aplicar en otras como matemáticas, ciencias, etc. Enseñar mediante un método divertido logra mejores resultados que una prueba estresante pues la actitud con la que se toma la prueba es fundamental a la hora del aprendizaje un juego llamativo que fomente el trabajo en equipo, la memorización y el análisis mediante la diversión sin duda alguna es mucho más eficaz que pruebas tradicionales que se hacen sin motivación.

Conclusiones Sobre los resultados de la prueba

1. Los resultados obtenidos por el grupo control en comparación al resto de los estudiantes comprueban que los juegos Lúdicos para la asignatura de Lenguaje y literatura son funcionales.
2. La aplicación de juegos lúdicos, incrementa el nivel de conocimiento y la comprensión de textos literarios, en los alumnos de séptimo grado, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados..
3. Se determinó la influencia de la metodología aplicada con Lectopus, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los alumnos afrontan de mejor forma las actividades evaluativas mediante una metodología participativa y divertida.





Los juegos lúdicos indican el desarrollo de diferentes habilidades, pues permiten que la mente de los alumnos sea más receptiva y por lo tanto puedan aprender más y de una forma creativa y estimulante para ellos.





COROLARIO

Conclusiones de documento

Recomendaciones





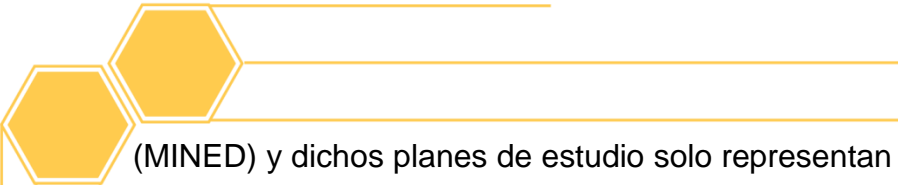
CONCLUSIONES DEL DOCUMENTO

A lo largo del tiempo la lectura ha ido evolucionando de la mano con la escritura, así mismo su importancia dentro de la sociedad al ser visto un privilegio de la monarquía y de la iglesia en los primeros siglos. A medida que el tiempo pasa, la lectura se transforma en un instrumento de conocimiento hasta llegar a nuestros días. El libro como tal es fuente de información para muchos y a pesar de encontrarse en una era donde la tecnología se encuentra en su apogeo ha sabido mantener su importancia entre los amantes de la lectura, así mismo, ha sabido evolucionar en conjunto con la tecnología. En la actualidad no es necesario un libro en físico como tal, solo basta con entrar a internet y leerlo digitalmente.

Actualmente los estudiantes no poseen un interés por la literatura y esto ocurre por muchos factores, principalmente en el hogar, donde los padres no han inculcado un hábito de la lectura y esto se arraiga a medida que pasa por los diferentes niveles educativos. El estudiante no encuentra un estímulo para la lectura y lo deja a segundo plano. Esto conlleva a que no exista un desarrollo cognitivo que ayude al desarrollo del estudiante dentro de los diferentes niveles académicos.

Existe otro factor importante dentro de este problema y es el maestro; los docentes muchas veces solo se preocupan de la buena pronunciación y a una lectura fluida pero dejan de lado el análisis de los textos dejando a la lectura como algo superficial. La escuela ha sido la encargada de fomentar los hábitos de lectura pero solo ha logrado una mala percepción acerca de esta actividad, dado que solo lo ve como un aspecto académico más, por lo que la parte emocional y divertida se ha dejado de lado; no solo eso, ha dejado de lado el aspecto gráfico de los libros y como esto puede aportar a generar cierta empatía con los textos.

Los métodos educativos no deben quedarse atrás y deben ser actualizados constantemente y esto solo pueden lograrlo los docentes encargados de las asignaturas en los diferentes centros educativos. En el país el ente encargado de los planes de estudio de las diferentes asignaturas es el Ministerio de Educación



(MINED) y dichos planes de estudio solo representan cuestionarios que no poseen un mayor impacto en los estudiantes. Los docentes están obligados a buscar nuevos métodos educativos para que los estudiantes tengan una mejor perspectiva de la educación y en este caso a la lectura.

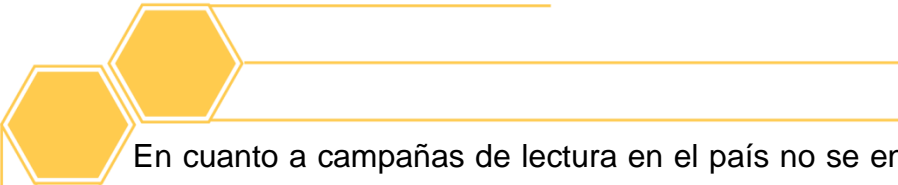
Entre algunos métodos que podrían ser utilizados dentro del salón de clases se encuentran las actividades lúdicas que no hagan ver la lectura como una obligación. Si bien es cierto no existe un modelo infalible para que los estudiantes puedan tener un mejor análisis y comprensión de las obras literarias si existen métodos que hacen más llevadera la lectura y logra un mayor interés por parte de los alumnos.

En el país no existen documentos que hagan constar el uso de material lúdico dentro de los salones de clases, la información de este método es escasa, por no decir nula. La falta de métodos didácticos nuevos dentro de la asignatura de lenguaje y literatura, en este caso el objetivo principal es ver a la obra literaria como una actividad de gozo personal y esto influirá directamente en el interés y en un mejor análisis y comprensión lectora.

Algunos estudiosos de este método afirman que la lúdica es una contribución para la educación y que siendo bien aplicada significa un aporte positivo y determinante dentro de la vida de los jóvenes estudiantes.

Según datos la población salvadoreña es indiferente a la lectura, con un índice de más del 50% de la población que no ha terminado ni siquiera de leer un libro completo. Estos números son preocupantes porque a medida que pasan las generaciones se vuelven más indiferentes a las obras literarias como tal, cabe recalcar que los jóvenes si poseen cierto grado de lectura, pero son los llamados “Best Sellers” modernos, donde no se encuentra un contenido de provecho, sino todo lo contrario. Con estos datos se demuestran las deficiencias que ha arraigado el sector educativo a lo largo del tiempo y como esto está afectando a los estudiantes que actualmente se encuentran en el nivel de tercer ciclo.





En cuanto a campañas de lectura en el país no se encuentran muchas, si bien es cierto que se han realizado algunos proyectos para cambiar la opinión acerca de las obras literarias no ha sido del todo exitosas. También se creó un programa de fortalecimiento de red de bibliotecas en el país logrando que exista por lo menos una biblioteca en cada departamento del país.

El MINED afirma que el nivel de tercer ciclo debe ser un complemento de la educación primaria donde no solo desarrollará sus conocimientos académicos, sino que también su personalidad, para esto se desarrollan programas educativos de acuerdo a cada nivel educativo, indiferentemente si asisten a una institución pública o privada donde se combinan aspectos académicos y momentos de descanso.

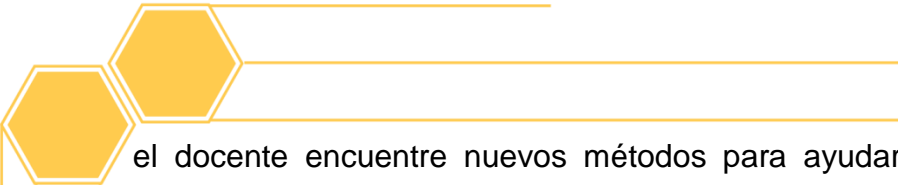
Si bien es cierto que existe una metodología plasmada dentro de los programas educativos no es el único método de enseñanza, como docentes deben buscar nuevas metodologías para adaptarse a nuevas maneras de enseñanza tomando en cuenta los niveles educativos.

El Instituto Técnico Ricaldone fue el objeto de estudio, se realizó un sondeo entre los estudiantes de séptimo grado donde hizo constar que los estudiantes poseen una deficiencia en cuanto al análisis y comprensión de las obras literarias. La lectura tiene como finalidad el desarrollo intelectual y social que serán puntos clave dentro de la educación superior.

Dentro de los programas de estudio se encuentran contenidos actitudinales como contenidos conceptuales pero no se tiene un conocimiento exacto en base a que fueron creados, cuáles son sus fundamentos principales. Si bien es cierto la educación en El Salvador ha tenido sus altas y bajas no cuenta con métodos innovadores dentro del salón de clases, en cambio se queda dentro de contenidos procedimentales que solo influyen en el aspecto negativo dentro de los estudiantes.

Cada estudiante posee habilidades y capacidades muy diferentes, no todos los estudiantes aprenden de igual manera la información, por esto mismo es ideal que





el docente encuentre nuevos métodos para ayudar a que estas habilidades y capacidades se desarrollen o se adquieran. Muchos de los docentes se enfocan en que el estudiante llegue a comprender el vocabulario utilizado dentro de las obras literarias impuestas por las instituciones más no se preocupan por la comprensión y análisis profundo. Cada estudiante posee un grado de comprensión que va ligado al interés por la lectura.

Las evaluaciones juegan un papel muy importante dentro del salón de clases ya que los estudiantes se enfocan más en aprobar las actividades impuestas por el plan de trabajo y dejan de lado el aprendizaje y dejan de lado los conocimientos que pueden adquirir dentro del centro educativo.

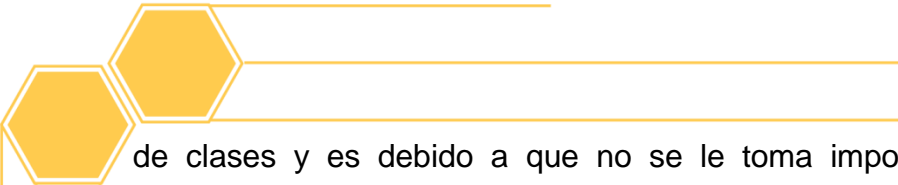
Según la maestra encargada de la asignatura de Lenguaje y Literatura del Instituto Técnico Ricaldone un porcentaje considerable de estudiantes de séptimo grado tiene problemas al momento de análisis y comprensión lectora y esto es consecuencia de la procedencia de centros educativos de cada estudiante. Cabe recalcar que la institución comienza su grado de estudio a nivel de tercer ciclo y muchos de los estudiantes que llegan no han tenido un incentivo previo o una educación lectora.

Debido a esto los estudiantes van dejando de lado la lectura, viéndola solo como una evaluación más, un cuestionario o resumen más para ganar una nota llegando a ser una actividad tediosa y aburrida.

Los estudiantes del séptimo grado se encuentran en una encrucijada tanto educativa como emocional ya que están pasando por la etapa de la adolescencia, donde la educación tradicional les parece aburrida y con la era de la digitalización donde la información está a un click de distancia los libros han quedado en el pasado y los docentes muchas veces no pueden darles una respuesta debido a que es un tema fuera de su alcance.

Un incentivo dentro del salón de clases es el uso de una guía lúdica y es por eso que este proyecto enfatizó en nuevos métodos educativos. Dentro del país no se cuentan con materiales y metodologías como ésta implementadas dentro del salón





de clases y es debido a que no se le toma importancia a la parte gráfica e innovadora de la educación. Este proyecto se elaboró dentro del Instituto Técnico Ricaldone para probar que la educación puede ser divertida y al mismo tiempo enriquecedora para los estudiantes, en lugar de un examen o cuestionario como tradicionalmente se evalúan las obras literarias existen otras maneras en las que el estudiante disfrutará aprender.

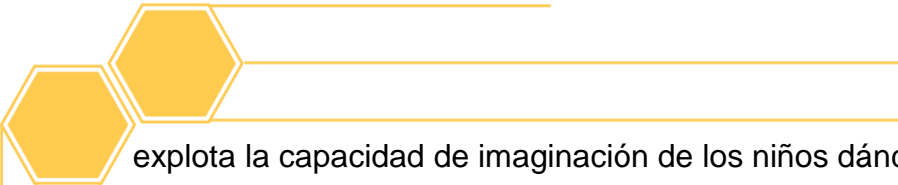
Fueron los mismos estudiantes que tacharon la asignatura como aburrida y tediosa, una de las respuestas más escuchadas fue “no me interesa” o el famoso “no entiendo” pero lo más preocupante fue la razón de estas respuestas, ¿Por qué? “por la maestra, no me gusta lenguaje por ser aburrida, mucho trabajo, muchas actividades, no hay respuestas a las preguntas que le hacemos a la maestra, no es entretenida” Comentaban las actividades evaluativas de cada obra literaria y eran las evaluaciones tradicionales, es decir, resúmenes, cuestionarios y preguntas en clase.

Por otro lado se vió reflejado el poco interés por las obras literarias salvadoreñas, siendo las más rechazadas por los estudiantes de este nivel y siendo el género de ciencia ficción el preferido de los estudiantes, así mismo revelando un gusto por la lectura histórica. Un porcentaje considerable aceptó su gusto por la lectura pero por los llamados “Best Sellers” actuales, que reflejan lecturas poco culturales, con una trama sin ningún fundamento educativo o cultural, lectura light.

Uno de los comentarios que sobresalieron en los estudiantes fue el querer actividades evaluativas más entretenidas que incluyan dinámicas o dibujo. En cuanto a la opinión que tenían acerca de la docente fue poco favorable, comentaban que muchas veces sus preguntas quedaban sin respuestas y en otras ocasiones no quieren hacer preguntas debido al temperamento de la docente.

Visto desde el punto de vista académico es preocupante el poco interés que estos jóvenes poseen por las obras literarias tomando en cuenta que gracias a la lectura se adquiere un conocimiento general no solo de la situación cultural del país, si no que abre las puertas a nuevas culturas y ayuda a un análisis de hechos. La lectura





explota la capacidad de imaginación de los niños dándoles la capacidad de recrear los distintos paisajes descritos.

Ya que los estudiantes del séptimo grado se encuentran en la edad crítica de la adolescencia se necesitan nuevos métodos para que vean el conocimiento como algo entretenido y esto se logrará a base de métodos lúdicos que no solo explotaran sus habilidades de análisis en base a los aspectos gráficos y a juegos de acuerdo a su edad y a la asignatura si no que puede ser un proyecto que puede implementarse en cada nivel educativo.

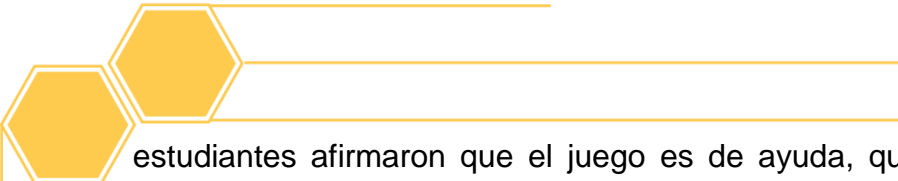
Los aportes didácticos de esta metodología son considerablemente efectivos ya que se rigen por reglas simbólicas, si bien es cierto el juego es un instrumento que puede ser implementado no es lo mismo al ser utilizado como instrumento didáctico. Este proyecto se enfocó en realizar un juego de acuerdo a las capacidades de los estudiantes de acuerdo a sus edades y a su nivel académico para promover el análisis y la comprensión lectora. Implementa actividades donde los alumnos pueden desenvolverse y tomar la lectura como algo entretenido.

La docente puede hacer uso de este material cuando lo crea conveniente y sobre todo tomar el porcentaje de alguna evaluación en cambio de un cuestionario tradicional. Dicha guía incluyó tres géneros literarios que según el plan de estudios son los adecuados para su nivel de estudios y pedidos específicamente por la docente.

Esta guía es más bien un juego de mesa que mezcla los conocimientos con actividades entretenidas y una línea gráfica llamativa y acorde a la edad. Las dinámicas están pensadas para el desarrollo analítico y sobre todo para que los estudiantes desarrollen su imaginación de una manera creativa y divertida. El proyecto ha sido supervisado y trabajado en conjunto con la docente encargada de la asignatura de Lenguaje y Literatura.

Al realizar la prueba piloto con los estudiantes se tomaron en cuenta las reacciones tanto positivas como negativas. Un porcentaje considerable de





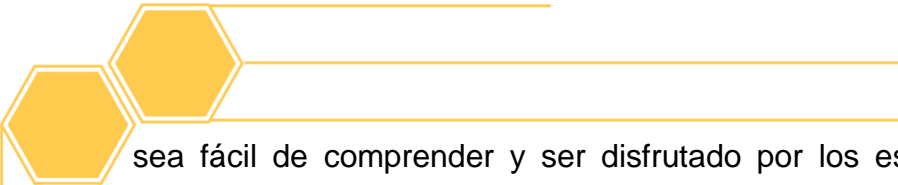
estudiantes afirmaron que el juego es de ayuda, que fue interesante y muchos expresaron que deseaban volver a jugar.

Al ser divididos la mitad de los estudiantes realizó una prueba escrita que contenía las mismas preguntas que en el juego lúdico “Lectopus”, con la diferencia que la prueba consistía en un cuestionario tradicional y si bien era una prueba que podían realizar en equipos se vió una considerable baja. Los estudiantes tuvieron un bajo rendimiento y en cuanto a las opiniones acerca de esta prueba fueron bastante negativas, al mencionar las palabras “prueba escrita” se observó una actitud de desinterés, de tedio y aburrimiento. Al finalizar la prueba dieron su opinión y admitieron que no le habían puesto mucho interés ya que no representaba una calificación.

Por otro lado, los estudiantes que realizaron la prueba de juego tuvieron otra reacción al escuchar que ellos jugarían en lugar de realizar una prueba escrita. Lectopus logró su objetivo principal, el cual es que los estudiantes comprendan de una mejor manera los textos reflejados dentro de las obras literarias y si bien no incentivó a algunos a tomar un libro por diversión si afirmaron que tanto la parte gráfica como el diseño del juego les resultó agradable y divertido poniendo a prueba los conocimientos teóricos y analíticos y al ser un juego por equipos se observó que todos trabajaban para poder contestar o hacer las actividades para poder acumular puntos.

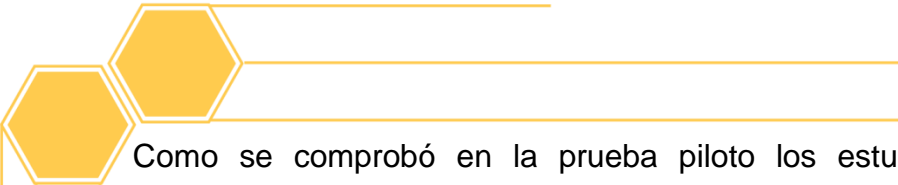
La docente encargada estuvo presente en ambas pruebas y realizó sus observaciones en las etapas de ambas. Dentro de la prueba de juego admitió que los estudiantes estaban más abiertos a la actividad, se presentaban muy atentos y lograron descubrir nuevas facetas dentro de su imaginación, actitud que no había observado antes en ellos, advirtió el trabajo en equipo por parte de los estudiantes y como los que poseían mejor comprensión lectora ayudaban e incentivaban a sus compañeros que tenían deficiencias en este aspecto.

Lectopus está diseñado para ser utilizado tanto dentro del salón de clases como fuera de él, siendo un instrumento interactivo y agradable tanto visual como educativamente, posee un orden específico y lógico de sus contenidos para que



sea fácil de comprender y ser disfrutado por los estudiantes. En este caso se utilizó a los estudiantes del séptimo grado como prueba, pero es un proyecto que puede ser implementado en todos los niveles educativos siempre de acuerdo a las edades y los planes de estudio de cada grado dentro de la institución y puede ser utilizado como una forma evaluativa o como una ayuda de repaso para los estudiantes.

Con esto el proyecto demostró que la parte gráfica dentro del salón de clases está subvalorada ya que es dejada de lado. La importancia de los aspectos gráficos ayuda al estudiante a tener una mejor perspectiva del mundo, en este caso el mundo literario, logrando crear contextos y maneras de aprendizaje que más adelante serán utilizados en los niveles superiores de la educación y llenando un vacío con respecto a la comprensión y el análisis, además; es un incentivo para los estudiantes ya que los saca del tedio que viven a diario en las instituciones educativas fomentando la creatividad y el trabajo en equipo, ayudando de esta manera a sus compañeros que puedan presentar bajo de nivel de comprensión lectora pues al final los juegos lúdicos ayudan a que todos compartan las respuestas por lo que los estudiantes que no las sabían puedan adquirir ese conocimiento de una forma divertida y entretenida, otro aspecto importante es la distracción que generan las tecnologías y redes sociales pues los estudiantes pasan mucho tiempo dentro de las redes sociales por lo cual se distraen fácilmente, esto sumado a los pocos hábitos de lectura genera que los libros no los lean y simplemente se busquen resúmenes en internet; si bien este trabajo se enfocó en guías lúdicas como métodos que ayuden a la evaluación de los estudiantes es recomendable aplicar este método no solo para evaluaciones sino también para la lectura, como recomendación se enfatiza en la búsqueda de nuevos métodos de enseñanza tanto en el aula como fuera de ella, buscar alternativas más entretenidas y que estimulen el desarrollo intelectual y social de los estudiantes mediante actividades menos tediosas tendrán un efecto positivo por parte de los alumnos y su percepción sobre las actividades escolares será más estimulante y serán atraídos hacia ellas sin que sea algo aburrido para ellos.



Como se comprobó en la prueba piloto los estudiantes tuvieron una mejor disposición y resultados ante la guía lúdica con respecto a la guía tradicional y se incentivó el trabajo en equipo y la socialización de ideas respecto a los textos y actividades realizadas durante la prueba, por ello el diseño puede ser la herramienta perfecta para reformular las estrategias educativas siendo aplicable no solo a lenguaje y literatura sino también a otras materias que puedan tener bajos resultados académicos por parte de los estudiantes.

El diseño es una herramienta poco utilizada en la actualidad, pero si se utiliza adecuadamente puede generar cambios positivos tanto a nivel de comprensión como motivación hacia una actividad determinada ya que la parte grafica la hace más atractiva y divertida, combinando el diseño con la lúdica se obtienen resultados satisfactorios, dos herramientas que pueden revolucionar la forma de enseñanza dentro de las instituciones educativas.





RECOMENDACIONES

Aplicar guías lúdicas que ayuden a los estudiantes a mejorar la asimilación de los contenidos de estudios dentro del salón de clase, buscando formas más creativas para incentivar el aprendizaje.

Actualizar las metodologías de enseñanza para la obtención de mejores resultados en aprendizaje de los estudiantes sobre todo para que los estudiantes nuevos puedan entrar en una dinámica más flexible de enseñanza y acoplarse en mismo nivel con el resto de estudiantes.

Promover los juegos lúdicos no solo en la asignatura de Lenguaje y Literatura sino en el resto de asignaturas siendo un eje importante dentro del aprendizaje, pues los beneficios son evidentes y pueden ayudar tanto al alumno como al maestro.

Utilizar el diseño gráfico como medio fundamental para la comunicación de contenidos educativos y material pedagógico, siendo la forma de comunicación que utiliza el maestro un elemento fundamental en la comprensión, aprendizaje y desarrollo competencias de los alumnos.

Incentivar mediante recursos gráficos el aprendizaje, motivando y cambiando la idea tradicional sobre la escuela y el aprendizaje, enseñando con actividades divertidas que puedan ser impartidas dentro y fuera del salón de clase.





BIBLIOGRAFÍA

Felipe IV, Madrid (2015), Real Academia Española

Enciclopedia en línea Definición.de (2008-2015) Retomado de:
<http://definicion.de/>

Plan de estudios de Lenguaje y Literatura del año 2015 MINED
Recuperado de:
<http://www.mined.gob.sv/index.php/index.php/component/jdownloads/viewcategory/18.html>

Moncada A., 1985 (P. 51) Retomado de:
<http://www.uv.mx/psicologia/files/2013/06/El-Aburrimiento-En-Clases.pdf>

Tapia, Jesús Alonso (2005). Claves para la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista de Educación* (P. 63-93) Retomado de:
http://www.oei.es/fomentolectura/claves_ensenanza_comprension_lectora_alonso_tapia.pdf

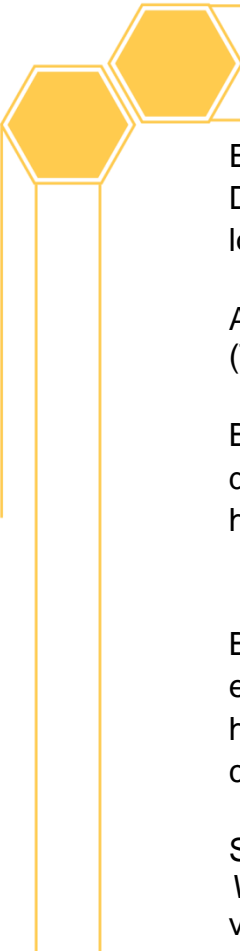
Velásquez, Enrique (2015) Ludica, Creatividad y Desarrollo Humano. *Pañuelos en Rebeldía*. Retomado de:
http://www.panuelosenrebeldia.com.ar/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=245

Jean Jacques Rousseau, en su Emilio o sobre la investigación

Centro de Opinión Pública (COP) de la Universidad Francisco Gavidia y Opinímetro de El Salvador
Jesús Alonso Tapia en su ensayo *Dificultades de comprensión lectora: Origen, entrenamiento y evaluación*. Retomado de:
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepc3/competencias/lengua/asp_generales/Dificultades_CL.pdf (De Almeida, 2003).

Ramos, Carmen *La Caja de las Palabras Mágicas*.

Gregorio Rodríguez Gómez y otros, METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA, 1996:72



ESTUDIANTES DE LA CÁTEDRA DE INVESTIGACIÓN I DE LA ESCUELA DE COMUNICACIONES (2005). "Diagnóstico de los hábitos de lectura de los estudiantes de bachillerato del área metropolitana de San Salvador"

Aparicio, S. (2014). *Consumo y fiscalidad de bebidas alcohólicas en España* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, España.

Barrera, L. (2002) Lectura y nuevas tecnologías: Una relación constructiva y dinámica. *Revista Palabra-Clave*, (6). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64900601> .

Barragán, C. (2006) Medios masivos de comunicación y su influencia en la educación. *Odiseo Revista Electrónica de Pedagogía*, (6). Recuperado de: <http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/2006/06/medios-masivos-comunicacion-su-influencia-educacion>

Sáez, C. (7 de marzo de 2014) El porqué de la ley del mínimo esfuerzo. *La Vanguardia*. Recuperado de: <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20140307/54402043939/el-porque-de-la-ley-del-minimo-esfuerzo.html>

Ramos, C. (1995) La caja de las palabras mágicas. *La práctica*. Recuperado de: <http://www.fundaciongsr.org/documentos/5052.pdf>

Nunez de Almeida, Paulo (2002) Libro, tercera edición: *Educación Lúdica*. Recuperado de: https://books.google.com.sv/books?id=AHi_OJSXRGAC&pg=PA2&lpg=PA2&dq=paulo+nunez+de+almeida&source=bl&ots=F5SR5Xb694&sig=JDh2czW4FkbX_s3k5NybxH05cMI&hl=es&sa=X&ei=B9gpVZXmAYfuoATj9ILQDA&ved=0CCIQ6AEwAQ#v=onepage&q=paulo%20nunez%20de%20almeida&f=false

PRESUPUESTO

MATERIALES

Materiales que se utilizaron para la prueba y resultado final del juego didáctico.

Cantidad	Descripción	Precio por unidad	Total
20	Impresión de papelería (tabloides de partes armables del juego, tarjetas)	\$2	\$40
1	Vinil	\$12	\$12
1	Cubo en impresión 3d	\$18	\$18
1	Cartón base para estructura del juego	\$22	\$22
1	Pegamento industrial	\$4	\$4
4	Plástico protector	\$1.50	\$6
1	Caja de acrílico protector de cartas	\$23	\$23
4	Cinta adhesiva	\$1	\$4
4	libretas	\$0.50	\$2
70	Fichas	-	\$15
4	Fichas	\$2.50	\$10
1	Cronómetro	\$3	\$3
	Total	-	\$159

SERVICIOS

Descripción	Total \$*	Valor**
Planeación de idea creativa	-	2,000
Internet	\$90	270
Luz	\$120	360
Transporte	\$50	150
Diseño de artes gráficos	-	1,200
Armar el producto de final	-	200

*Cantidad en dólares en consumo de servicios.

**Valor de servicio al realizarlo.

ANEXOS

Entrevista N° 1



Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

La presente entrevista pretende conocer las opiniones de los docentes a partir del proyecto de guías lúdicas para la asignatura de Lenguaje y Literatura del séptimo grado C, Instituto Técnico Ricaldone.

Preguntas:

1. De acuerdo a los resultados obtenidos con las guías lúdicas ¿Es factible implementar técnicas lúdicas dentro de la educación de los jóvenes de séptimo grado? ¿Por qué?

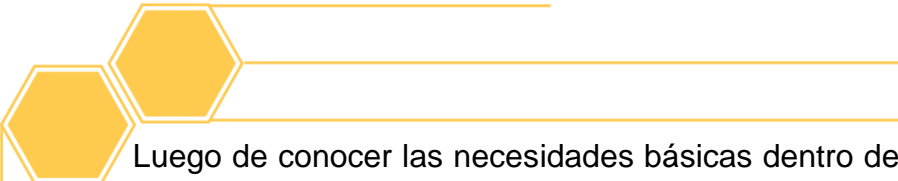
2. ¿Qué opina sobre la implementación de elementos gráficos en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado?

3. En base a los resultados observados ¿Cuál sería el nivel de estudio más apropiado para la implementación de este tipo de guías?

4. ¿Considera que los elementos gráficos han ayudado en el análisis y comprensión de los estudiantes del séptimo grado A en la asignatura de Lenguaje y Literatura? ¿De qué manera?

5. ¿Qué otros elementos gráficos le gustaría emplear dentro del salón de clases?

6. ¿Qué beneficios podrían generar estas guías lúdicas dentro de la educación en la asignatura de Lenguaje y Literatura de los estudiantes de séptimo grado?



Luego de conocer las necesidades básicas dentro del instituto Técnico Ricaldone, específicamente en el séptimo grado C; se creó un cuestionario para conocer más a fondo los problemas arraigados en la asignatura de Lenguaje y Literatura. La docente Malyori Benitez dio a conocer los retos constantes con los estudiantes y su poco interés por la lectura.

Como muestra se anexa la entrevista realizada previamente a todo el proyecto Lectopus. Esta entrevista dio las bases para la planeación y la creación de propuestas, tanto de cuestionarios como de arte gráfico.

Entrevista N° 2

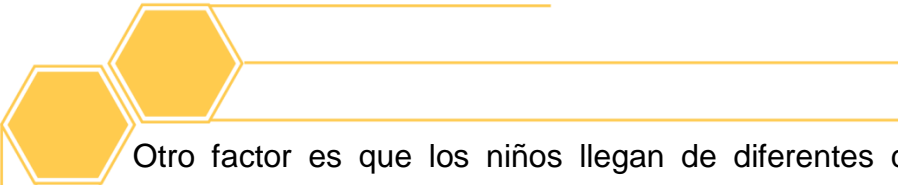
Comentario por la Docente Malyori Benitez :

En el Instituto Técnico Ricaldone específicamente en el séptimo grado la metodología no se cierra solo al uso del libro, tenemos aulas virtuales, se utilizan videos y hay uso de recortes para ciertas actividades, por ejemplo la creación de un comic así como también juegos adaptados para la asignatura (dominó de adjetivos, acento STOP entre otros).

La institución implementa la metodología de pedagogía digital, las herramientas que se tienen bajo la teoría del constructivismo y el desarrollo de competencias que es trabajar las habilidades de los muchachos para el desarrollo para la vida pero no se pueden descuidar ciertos elementos de la educación tradicional que era buena y no solo quedarse con una sola metodología y estas ser integradas porque la metodología de investigación-acción tiene sus fortalezas, así como también el constructivismo, la pedagogía digital tiene sus fortalezas pero llegar al extremo de abusar de ella como pasar videos o trabajos en blogs se cae en una monotonía, entonces se debe ir cambiando porque los muchachos en la etapa en que están es decir la adolescencia se aburren rápido y muchas veces ellos investigan las cosas antes que los profesores y hacen preguntas a las cuales no encuentran una respuesta.

Un proyecto de lectura siempre se hace por obligación y si no ha habido un proceso desde temprana edad en casa es realmente difícil que el alumno pueda tener algún interés en dicho proyecto. El hábito de la lectura inicia en el vientre de la madre y posteriormente se debe ir cultivando ese hábito con la lectura de cuentos o en la compra de libros que incentiven al niño a leer, aunque muchas mamás no usan esta herramienta o los niños no ven a sus padres leer y por otro lado están los niños que si han tenido esta formación en casa no les cuesta leer.






Otro factor es que los niños llegan de diferentes centros escolares ya que el colegio como tal inicia su formación académica desde el séptimo grado y algunos de ellos nunca han tocado una obra literaria y cuando se les dice en clase que deben leer una obra ellos no lo ven de manera interesante porque son obras del programa y ellos preguntan que por qué no se pueden leer otros libros de otros géneros, como por ejemplo de superación o de ciencia ficción pero nosotros como maestros debemos aclarar que hay libros para entretener y hay libros que nos ayudan para la estructuración de los contenidos o de los indicadores de logros que debemos desarrollar como institución. Dependiendo de la estrategia del maestro el alumno leerá el libro completo ya que si se evalúa una obra en grupos o en parejas es obvio que no todos la leen entonces debe ir por partes y en mi caso siempre empiezo con un control oral y de igual manera se pueden usar algunas opciones de juegos. Para saber si los estudiantes han leído utilizo varias estrategias por ejemplo si la obra tiene 10 capítulos lo hago en grupos y le doy a cada grupo un capítulo para hacer una práctica literaria en el salón de clases y posteriormente exponen lo leído sin saber quién pasará primero y quienes proseguirán o se utiliza la búsqueda de oraciones sintácticas. Otra estrategia es que mientras ellos estén trabajando por orden de lista dan sus opiniones y con ellos se van viendo los avances de lectura y como no son las mismas preguntas se ven obligados a leer.

Quizas un 50% de ellos no logran terminar un libro completo por muchos factores, por ejemplo que no han comprado la obra. Cuando es poesía se les deja una declamación o que ilustre o representarlos en una maqueta o un álbum de figuras literarias. Muchas veces como docentes cometemos el error de dejar las mismas actividades para todos y ellos se dan copia, pero esto se da cuando no sabemos organizar el tiempo de clases. También el colegio cuenta con el aula virtual y se hacen pruebas de comprensión lectora de a, b, c y d con un aproximado de 50 items pero a cada uno le aparecerán 10 y los alumnos no saben cuáles le aparecerán, estas pruebas se hacen con tiempo porque de lo contrario acuden a ayuda virtual o entre los mismos alumnos se dan las respuestas y en lo virtual nunca se tiene una certeza clara de que ellos lo hayan hecho por su cuenta.

Los que no tienen problemas de comprensión lectora participan en algunas actividades escolares como en las lecturas cuando hay misa, como maestros de ceremonia en actividades culturales y su expresión oral mejora, con la diferencia de los que tienen un nivel bajo de comprensión lectora lo vemos reflejado no solo en la asignatura de lenguaje, si no que en todas las asignaturas ya que no pueden analizar, sintetizar o realizar un comentario. Todo esto es de vital importancia ya que el sistema nacional los evalúa con una PAES y para el ingreso de la

universidad es necesario un examen y cuando se enfrenten a un trabajo es otro examen y que deben analizar situaciones de la vida cotidiana.

Cuestionario a los Alumnos



Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

La presente encuesta pretende recabar información sobre los hábitos de lectura y gustos literarios de los estudiantes de lenguaje y literatura de Séptimo grado C, del Instituto Técnico Ricaldone.

Indicaciones: Marca con una "X" el literal idóneo a tu caso o situación.

Genero M F

- ¿Te gusta leer?
 - Si
 - No
- ¿La mayor parte de tu lectura es por?:
 - hobbie
 - Estudio
 - Pasatiempo
 - Informativo
 - Otro: _____
- ¿Cuánto tiempo le dedicas a la lectura?
 - una vez por semana
 - todos los días
 - no me gusta leer
 - estudio lo necesario
- ¿Que opinión te merece las obras literarias que te dejan en el colegio?
 - Aburridas
 - Entretenidas
 - No las entiendo
 - Otro _____
- ¿Te gustan las dinámicas que tú maestra usa en clases para la evaluación de la obra literaria?
 - Si
 - No

6. ¿Tienes algún género favorito?

- Si
- No

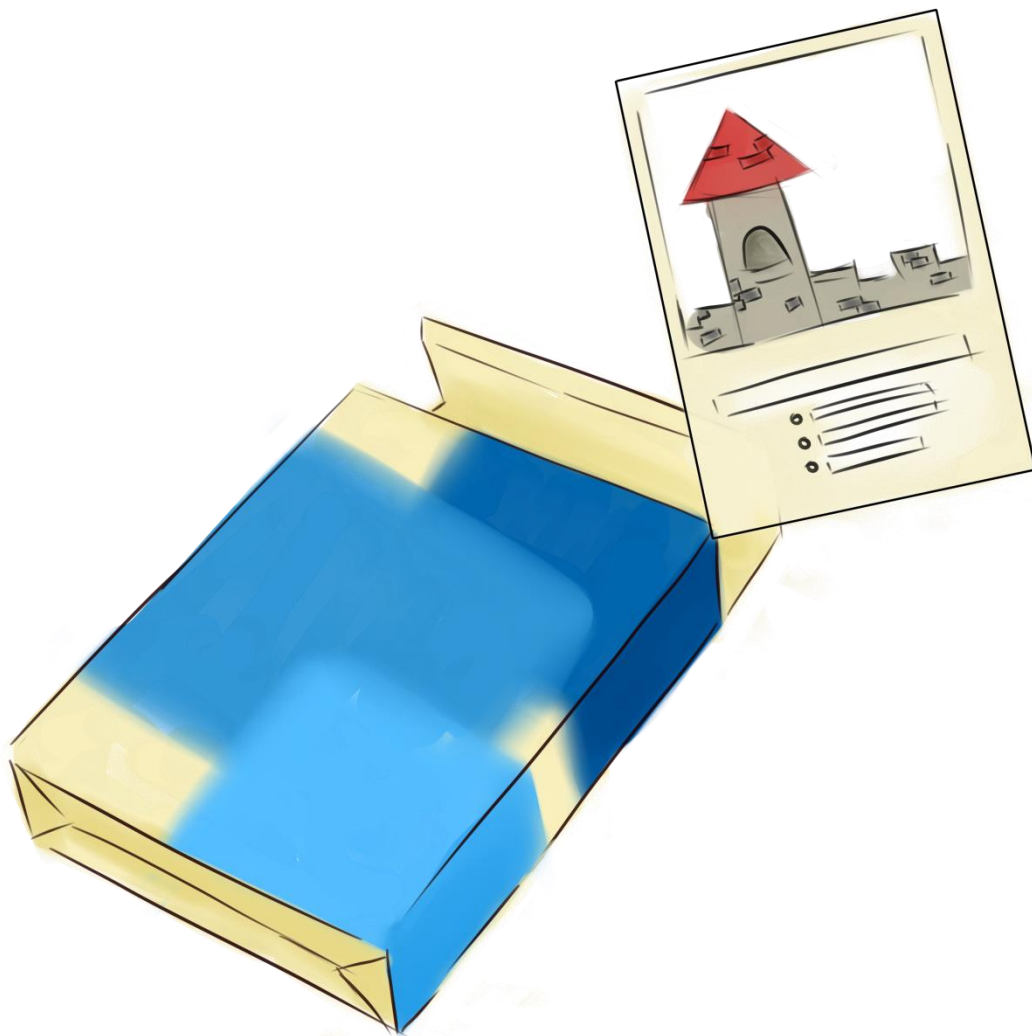
7. En caso de respuesta afirmativa ¿Cuáles son tus géneros literarios favoritos?

- Ciencia-Ficción
- Poesía
- Novelas
- Cuentos
- Otro: _____

8. ¿Crees que leer obras literarias es importante?

- Si
- No

Este fue el modelo de cuestionario para los estudiantes del séptimo grado sección C, este cuestionario dió oportunidad de conocer la opinión de los alumnos con respecto a la asignatura a las actividades que realizaban. Muchos de ellos admitieron que leer no les interesaba en absoluto y que solo lo hacían porque es requisito del programa de estudios y para poder obtener una nota aprobatoria. Por otro lado un número considerable de estudiantes admitió su gusto por la lectura pero fue enfático al decir que preferían otros géneros literarios como los llamados BEST SELLERS y no la lectura recomendada por el plan de estudios del MINED.

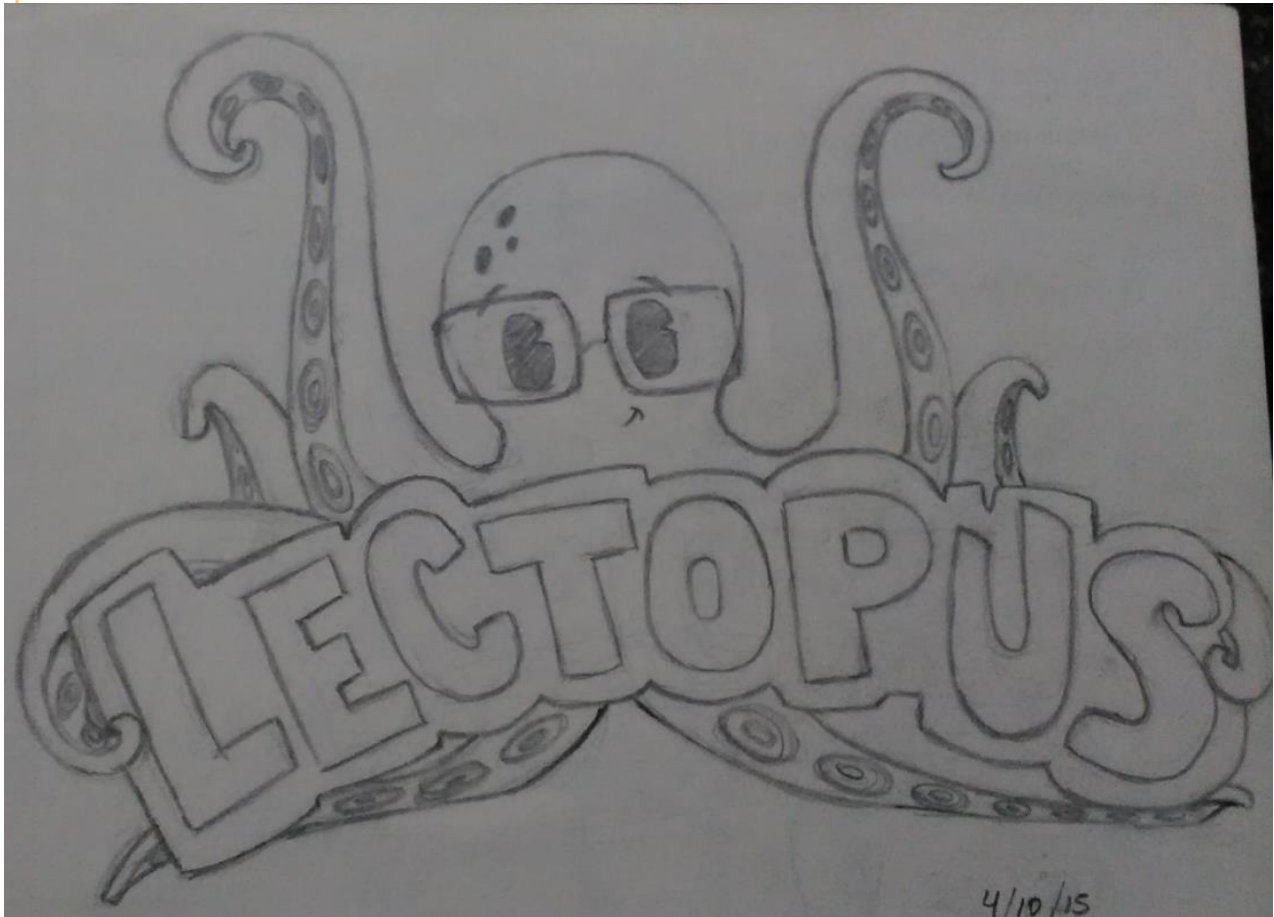


Propuesta de Juego Lúdico Lectopus, ilustración por Tania Figueroa.

Como primer instancia se pensó en un juego más compacto y simple, el cual constaba de un mazo de cartas de cada uno de los géneros literarios pedidos por la docente Malyori Benitez. Al realizar un estudio más profundo y al presentar la opción a la docente se acordó pensar en un juego más completo, un juego que representara un mayor reto intelectual e imaginativo, es por eso que esta opción quedó descartada más sin embargo ayudó a la creación de un juego que representara un reto para los estudiantes y los incentivara a fomentar el hábito de la lectura.

Algunos Bocetos

Logo Lectopus.



Boceto de logo Lectopus, dibujo por Tania Figueroa

El boceto representa la opción para el juego lúdico, posteriormente se le realizaron algunas modificaciones y se presentó una propuesta con las correcciones realizadas.



Logo final Lectopus, diseño por Tania Figueroa.

Fichas de juego



Boceto de fichas de juego por equipo, por Tania Figueroa.

Manteniendo la idea del

pulpo como la mascota principal se realizaron bocetos para las fichas de los equipos. La idea era representar una forma caricaturizada y amigable del logo que se eligió. Cada ficha posee un color diferente para cada equipo.



Modelado de fichas de juego, fotografía por Lineth Paz.

Para el modelado de las fichas se realizó un estudio de material y de presupuesto siendo la porcelana fría la opción más viable debido a que posee una textura lisa y conserva su maleabilidad al momento de trabajarla, además de eso a que se utilizan ingredientes de bajos costos para lograr moldear masa dura.





Modelado de fichas de puntaje, fotografía por Lineth Paz.

Debido a la efectividad del material utilizado para las fichas de juego, se realizaron pruebas para el modelado de las fichas de puntaje. Estas fichas serán de 7 colores diferentes y cada una tendrá el valor de un punto.



Diagnóstico Lectopus

El proyecto Lectopus se realizará para los estudiantes del nivel de séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone para la asignatura de Lenguaje y Literatura de la mano con la docente encargada, la profesora Raquel Malyori Benitez quien delimitará la metodología a utilizar y proporcionará los cuestionarios para la realización gráfica del proyecto.

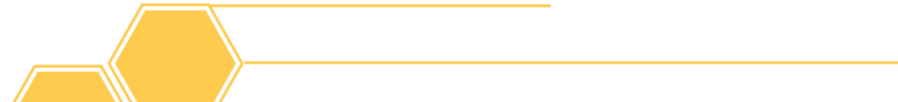
Dentro del salón de clases observamos distintos tipos de estudiantes, así como también metodologías utilizadas para hacer ver el aprendizaje de una forma más atractiva. Para esto se realizó el proyecto “Lectopus” con el apoyo de docentes del Instituto Técnico Ricaldone. En primera instancia se realizó una prueba piloto con un prototipo del proyecto con la finalidad de observar y comprobar su efectividad.

De acuerdo a la profesora Raquel Malyori Benitez una metodología lúdica puede llegar a ser un instrumento de mucha importancia dentro del salón de clases debido a que no solo es un método de aprendizaje, si no que puede llegar a ser un método evaluativo.

Los comentarios de los jóvenes acerca de la metodología utilizada dentro del salón de clases antes de la prueba piloto les parecía tediosa y aburrida. Las evaluaciones eran vistas con bastante recelo ya que constaban de cuestionarios o resúmenes que no los llevaban a un análisis de las obras literarias.

Si bien es cierto la lectura no es vista como algo entretenido por los estudiantes de séptimo grado el proyecto captó el interés deseado. De acuerdo a docentes observadores dentro de la prueba piloto la mezcla de lo gráfico con guías puramente teóricas lograron dar un giro a los métodos evaluativos comunes, comentaban la poca importancia que se le otorga a la enseñanza lúdica y el poco material para implementarla dentro del salón de clases.

El profesor Francisco Chavez, gestor escolar de dicha institución hacía ver la importancia de la guía lúdica queriendo implementarla no solo en el séptimo grado, si no que en todos los niveles y en las materias donde más se necesita.



En cuanto a la efectividad del proyecto se puede afirmar que tuvo un muy recibimiento por parte de los estudiantes, el trabajo en equipo, el desarrollo de sus habilidades analíticas y de comprensión son la pauta para realizar un instrumento más adecuado para su educación.





MANUAL GRAFICO



Sumario

Logotipo.....	4
Tipografía.....	5
Diseño de tablero.....	6
Casillas.....	9
Diseño de tarjetas.....	10
Carta trampa	12
Carta reto.....	13
Diseño de fichas.....	14
Diseño de textos.....	16
Fichas de puntos.....	18
Dado de retos.....	19
Reglas e instrucciones.....	20

Presentación

Lectopus es un juego de mesa que utiliza cartas con una serie de interrogantes y actividades basadas en distintos generos literarios.

El objetivo de Lectopus es hacer mas facil la evaluacion del maestro y mas entretenida para los alumnos, obteniendo resultados mas eficacez en la enseñanza mediante el juego y la diversion.

Lectopus Esta indicado para todo tipo de genero literario que sea objeto de estudio, y recomendado para todas las edades pues el unico requisito es querer aprender y divertirse.

El presente manual, es una recopilacion de los aspectos gráficos mas importantes, dando detalles importantes sobre el mismo, para que pueda ser utilizado de la mejor manera.





Isologotipo

El isologotipo esta compuesto por la combinación un logotipo (tipografía) y un isotipo (imagen), genera un mayor impacto visual al hacer uso de ambos elementos y se vuelve mas llamativo para el publico al cual se quiere llegar.

El logo se deriva del mismo nombre del juego, ya que un pulpo debido a su cantidad de tentáculos puede tomar diferentes objetos al mismo tiempo. El pulpo fue pensado con colores brillantes, los colores utilizados se encuentran en la gama de rosas y violetas y de acuerdo a la psicología del color, el color morado representa creatividad, éxito y sabiduría, por otra parte el color rosado representa tranquilidad, energía, emoción y juventud. El pulpo como tal presenta una técnica cartoon, debido a que el juego está dirigido para jóvenes de 13 años de edad, su aspecto es amigable y posee unos lentes grandes como los que usualmente están presentes en distintas caricaturas donde se muestran los personajes a los cuales les gusta leer.



Tipografía

Comic Loud

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Pantone 210 C
z z
z: 0
M: 72
Y: 3



Pantone 212 C
C: 0
M: 87
Y: 11
K: 0



Pantone 601 C
C: 12
M: 8
Y: 55
K: 0



Pantone 211 C
C: 0
M: 64
Y: 6
K: 0



Pantone 675 C
C: 23
M: 93
Y: 13
K: 0



Pantone 127 C
C: 16
M: 18
Y: 72
K: 0



Pantone 218 C
C: 3
M: 78
Y: 5
K: 0



Pantone 208 C
C: 47
M: 98
Y: 67
K: 14



Pantone 102 C
C: 10
M: 10
Y: 100
K: 0



Pantone 674 C
C: 18
M: 88
Y: 7
K: 0

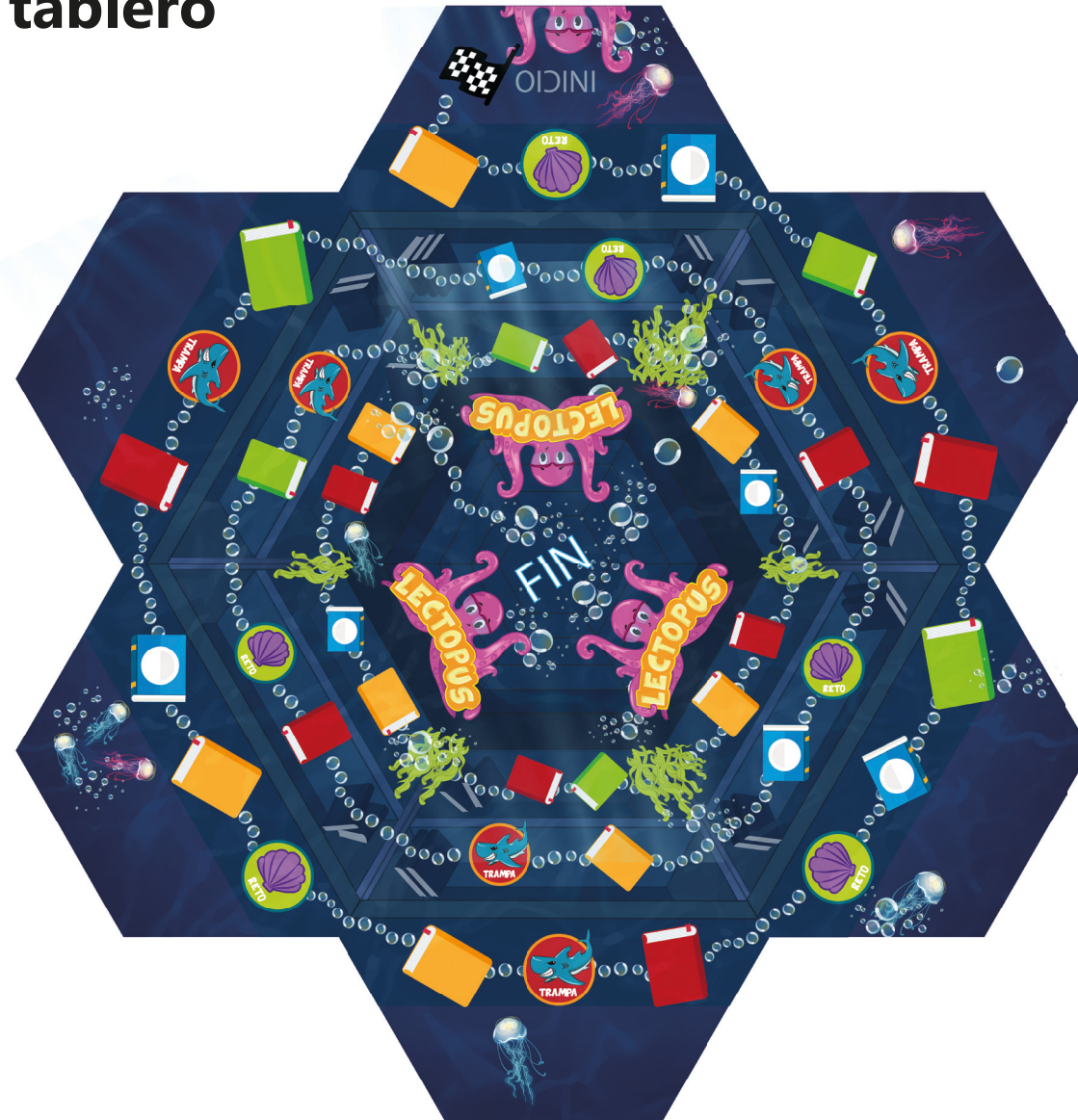


Pantone 7649 C
C: 45
M: 95
Y: 30
K: 0



Pantone 1375 C
C: 0
M: 51
Y: 89
K: 0

Diseño de tablero



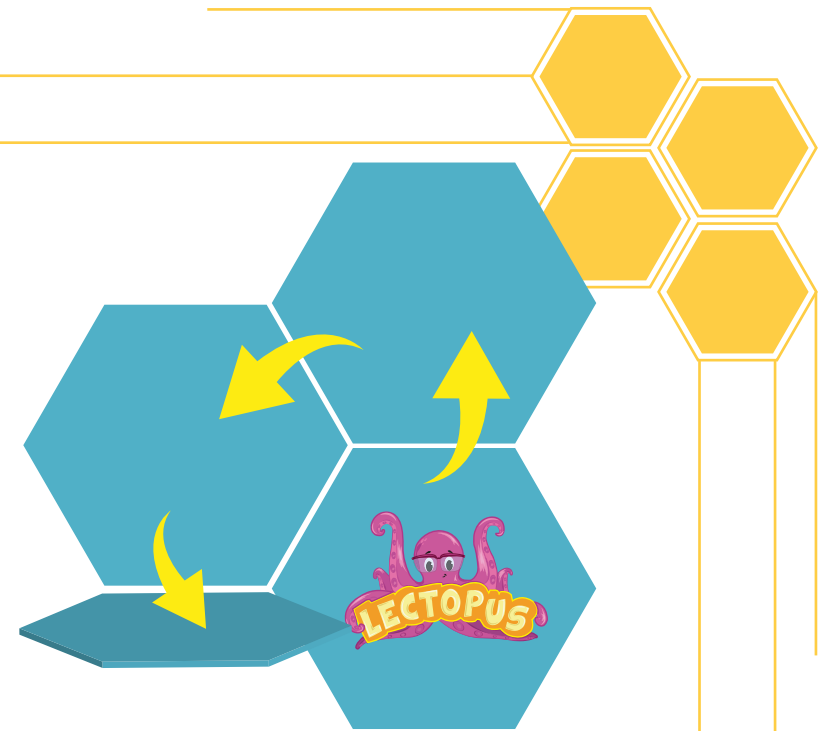
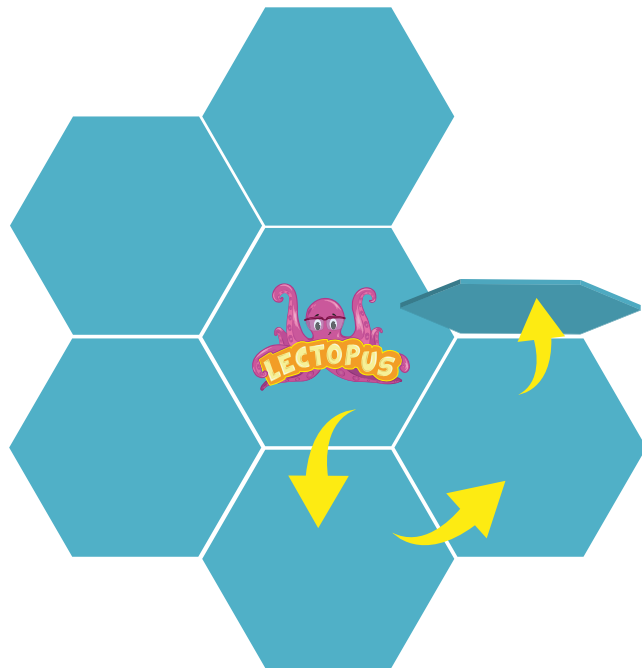
Tablero

Dimensiones: 62 x 64 cm.

Forma: Exagonal, (plegable).

Material: Cartón Espuma, Sticker Mate.

El tablero tiene un diseño hexagonal, consta de 7 hexágonos, el diseño es plegable, cada hexágono se dobla en zigzag, tres de lado derecho hasta llegar al centro y tres del lado izquierdo hasta llegar al hexágono central, el hexágono central es la base para los demás al doblar el tablero queda como una pila de hexágonos y al desdoblarlo queda como una forma de panal, el diseño es diferente a la mayoría de tableros de juegos de mesa además está diseñado para ocupar el menor espacio posible a la hora guardar el juego pues el tablero extendido tiene un aproximado de 68 centímetros y al doblarlo mide 25 centímetros lo cual lo hace fácil de guardar en lugares poco espaciosos en la institución, así mismo; lo hace un diseño atractivo a los estudiantes.



Como se muestra en las imágenes el diseño plegable es muy fácil de utilizar, únicamente se debe extender los 3 hexagonales superiores y luego los 3 hexágonos inferiores en dirección opuesta a los superiores, partiendo como base el de en medio que es el que posee el logo de lectopus, el diseño plegable es muy útil para no utilizar mucho espacio, pero a la ves requiere que se coloque sobre una superficie plana para que ningún hexágono se mueva de su forma.

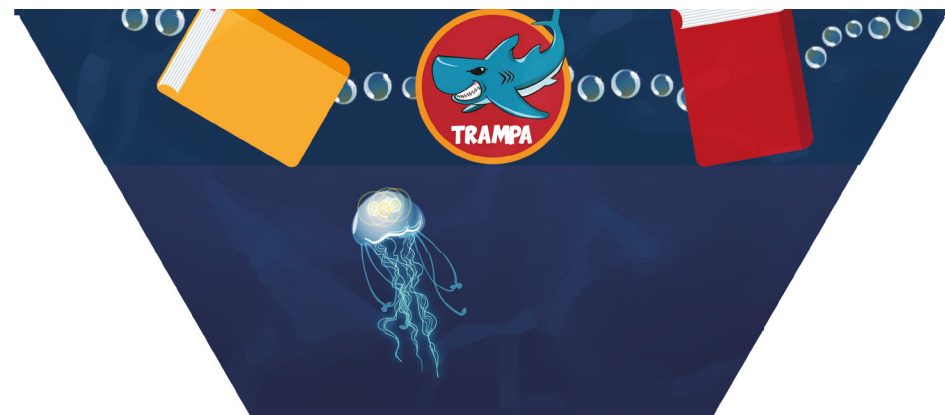
La intención de la forma es que sea mas fácil para el maestro como los estudiantes poder guardar el tablero cuando se termine de utilizar ademas de ser un diseño divertido e interactivo para los estudiantes.

En el apartado gráfico como se hacía referencia, el concepto consiste en una biblioteca submarina la cual está conformada por estantes, un estante por cada hexágono estos estantes tienen 3 niveles en cada nivel se encuentran las casillas para avanzar en el juego, las casillas están unidas mediante burbujas, estas son las que indican el orden en que se debe ir avanzando dentro de los tres niveles.

Los elementos gráficos dentro del tablero son decoraciones marinas, algas, medusas, burbujas y libros, también; al inicio del juego tienen una bandera que indica el inicio donde todos los equipos deben empezar y al final tiene el logo de lectopus pues el que llegue primero al logo gana o el que acumule más puntos.

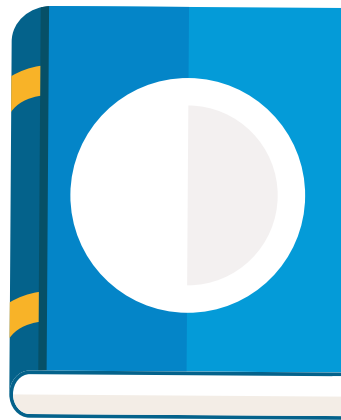


Como se aprecia en las imágenes tenemos 3 elementos principales dentro del tablero, el inicio el cual está identificado con una bandera a cuadros donde los jugadores empiezan el juego luego las casillas unidas por las burbujas para delimitar el orden de avance y por último la meta o "fin" que está ubicada en el centro del tablero y es donde el grupo que llegue primero gana el juego y está identificado por 3 logos de lectopus en posición circular.



Dentro del juego existen 3 tipos de casillas, las casillas numeradas, trampa y reto, cada casilla con una actividad diferente, la casilla trampa es una casilla especial la cual conlleva tareas especiales como preguntas de cultura general, ortografía entre otras. El icono es un tiburón dentro de un círculo rojo, pues siguiendo el concepto del juego en general el tiburón como depredador marino siempre ha sido considerado como peligroso y por ende se ha utilizado para representar las trampas pues son actividades que ponen en riesgo tus puntos por que no son directamente de las obras leídas en clase .

La casilla reto es una casilla especial la cual representa una actividad mas dinámica y mas participativa del equipo, hay una serie de retos de distinta clase por ello se elijio la almeja pues el reto es al azar y por ende no sabes lo que te puede salir, por ello esta representada con una almeja dentro de un círculo verde los colores se eligieron para resaltar sobre el fondo del tablero ya que es un color oscuro los colores brillantes hacen un contraste que los hace resaltar y ser identificados fácilmente



Las casillas principales son libros haciendo referencia al tema principal de Lectopus que es la lectura, los libros unicamente cambian de color esto para hacer mas llamativas las casillas los colores no representan ninguna diferencia en las casillas el orden esta dado por las burbujas que indican el orden de las casillas.

Diseño de tarjetas

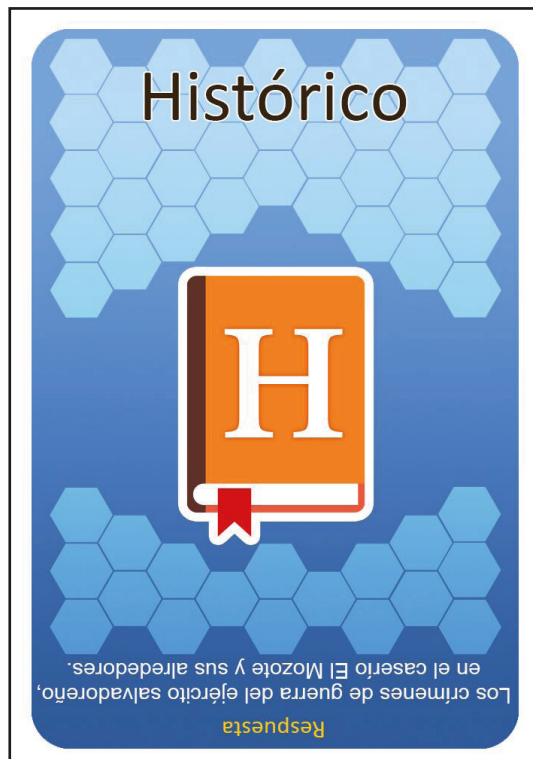
Dimensiones: 6 x 8.5 cm

Material: Papel Foldcote 16

Cantidad de mazos: 3 uno por cada genero

Software: Adobe Ilustrador/
Adobe Photoshop

Las tarjeta son la esencia del juego pues en ellas son las que contienen las preguntas que los estudiantes deben responder, dentro de las cartas existen tres mazos principales, los cuales representan un genero diferente, los géneros son: Histórico, cuento maravilloso y ciencia ficción, cada mazo de cartas trae preguntas diferentes alusivas directamente a su genero correspondiente, las cartas traen un icono que identifica cada uno de su genero en la parte posterior esto para que sea mas fácil identificarlas también traen escrito el nombre del genero y en cuanto a preguntas hay de tipo abiertas y con múltiples opciones de respuesta.





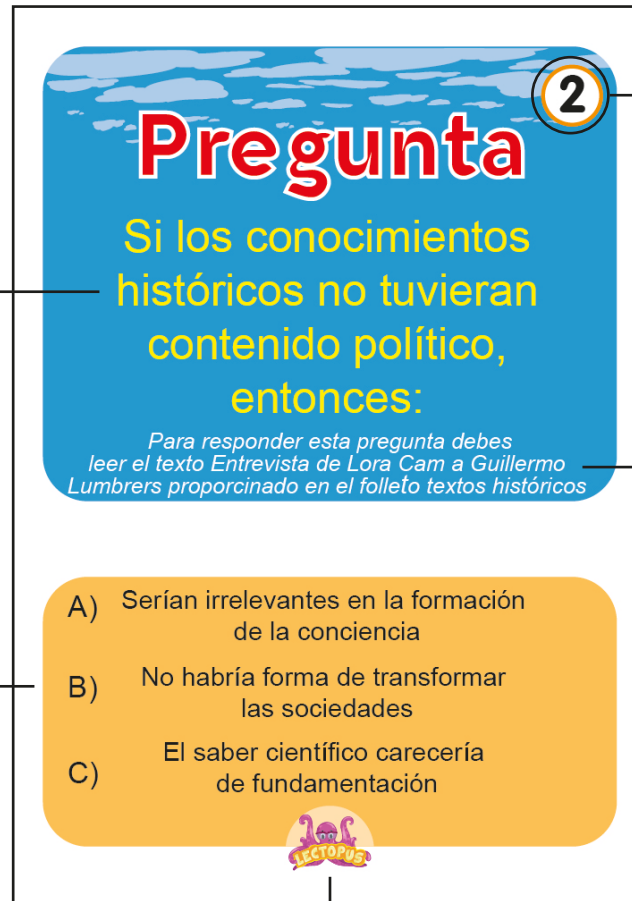
Elementos importantes

Preguntas

Las preguntas siempre están en la parte superior de la carta, resaltadas en color amarillo y con un tamaño de letra lo suficientemente legible para los jugadores.

Opciones

Las tarjetas pueden ser de opción múltiple en este caso aparecen las opciones de respuesta para que los estudiantes elijan una de ellas en base al texto leído



Puntaje

Hay 2 puntajes, las cartas que valen 1 punto y las equivalentes a 2, estos se obtienen al responder correctamente la pregunta

Instrucciones

Hay cartas que necesitan complementos adicionales para ser respondidas, en esto textos que van incluidos en lectopus. Las instrucciones indican el nombre del texto a leer para poder responder y el genero al que pertenece.

Logotipo

Carta Trampa

Las cartas trampa están diseñadas para añadir retos extra a los estudiantes pues estas contienen preguntas de cultura general siempre relacionada con la lectura, además; retos ortográficos para hacer más interesante el desarrollo del juego. Las trampas se caracterizan por que llevan atrás el logo de Lectopus.



Pregunta

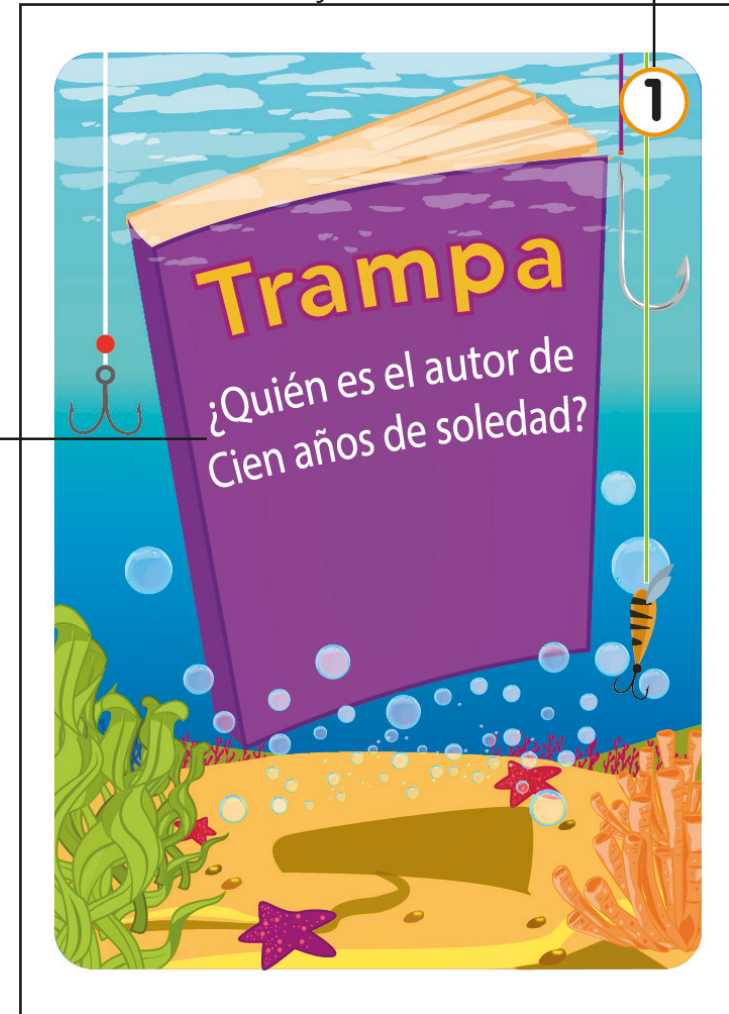
Las preguntas de las trampas son variadas y se caracterizan por su diseño de fondo marino y sobre un libro va la pregunta.

Respuesta

La respuesta a la pregunta aparece en la parte posterior de la carta y esta girada para que los estudiantes no puedan leerla fácilmente.

Puntaje

Sobre la esquina superior derecha encontramos el puntaje equivalente de la carta enmarcada en un círculo blanco con un trazado naranja



Carta Reto

Las cartas reto, como su mismo nombre lo dice indican que el grupo que le corresponde dicha carta debe realizar una prueba para obtener los 2 puntos correspondientes al realizar exitosamente el reto.

Dentro de las cartas reto podemos encontrar 4 tipos, Dramatiza, Inventa una historia, Dibuja y Mímica, cada una te reta a realizar la acción que indica, estas cartas dan una variedad de contenido y cabe mencionar que todos los retos deben participar todos los integrantes del equipo al que le toca la prueba.

En el aspecto gráfico las cartas son minimalistas la parte posterior tiene el logo sobre un fondo de color que identifica al tipo de reto y en su parte principal contiene un icono alusivo a la actividad a realizar y la descripción del reto que corresponde al grupo, sobre un fondo blanco para no interferir en la legibilidad del texto.

Carta reto

Formato: 5 x 5 cm

Material: Papel Foldcote 12

Software: Adobe Illustrator



Dramatiza

Imita al antagonista de un libro que hayas leído y tu equipo debe adivinar que personaje es.



Inventa una Historia

Inventa un final triste para una historia



Dibuja

Según el género en el que se juega dibuja un personaje principal a tu imaginación



Mímica

Has mímica para que tus compañeros de equipo adivinen la palabra

HADA



Diseño de Fichas

Dimensiones: 3 x 3.5 cm

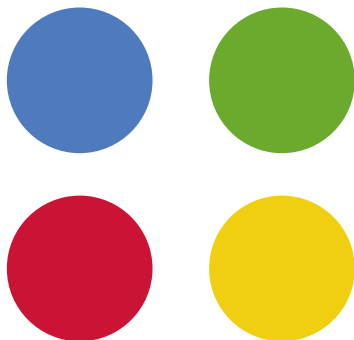
Material: porcelana en frío,
pintura acrílica

Cantidad de fichas: 4 uno para
cada equipo

Técnica: Modelado

Lectopus al ser un juego de mesa donde participan 4 equipos como máximo, requiere de fichas para que los equipos puedan desplazarse dentro del tablero, para ello pensando en el concepto del juego se decidió que las fichas fuesen pulpos haciendo referencia al nombre y al logo de Lectopus.

Las fichas tienen 4 colores distintos para que puedan ser fácilmente identificados por cada grupo, los colores son azul, verde, amarillo y rojo, la forma es una simplificación de un pulpo con un toque más caricaturesco para que sea más divertido y llamativo, así como también la imagen de ser pulpos lectores y enfatizando en el concepto y a la vez con toques de caricatura.



Las fichas están diseñadas para moverse dentro del juego, por el material son livianas para que sea fácil el desplazamiento de las mismas alrededor del tablero y sobre todo resistentes para mayor durabilidad en caso de golpes, el tamaño las hace fácil de agarrar y los colores los identifican fácilmente para ser diferenciadas por cada equipo .

Diseño de Textos

Dimensiones: 10 x 8.5 cm.

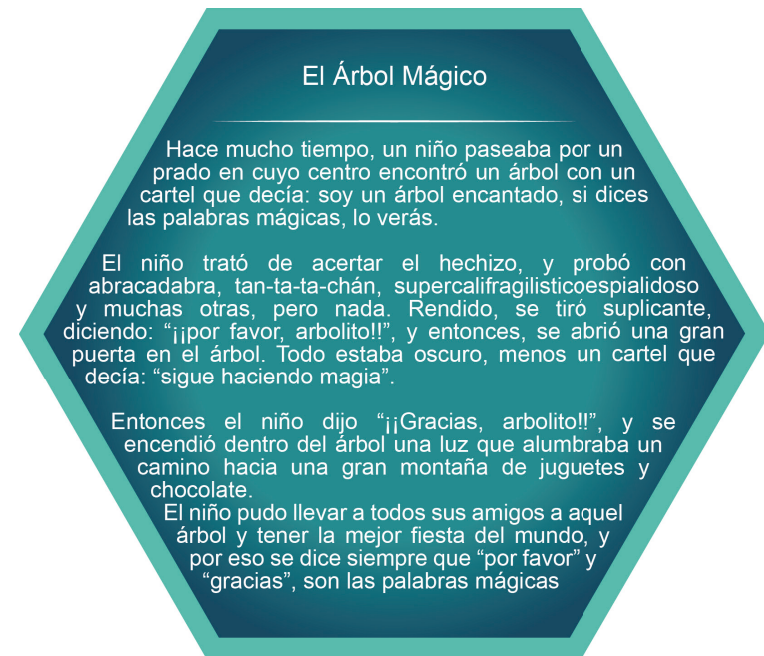
Materiales: Papel Couche.

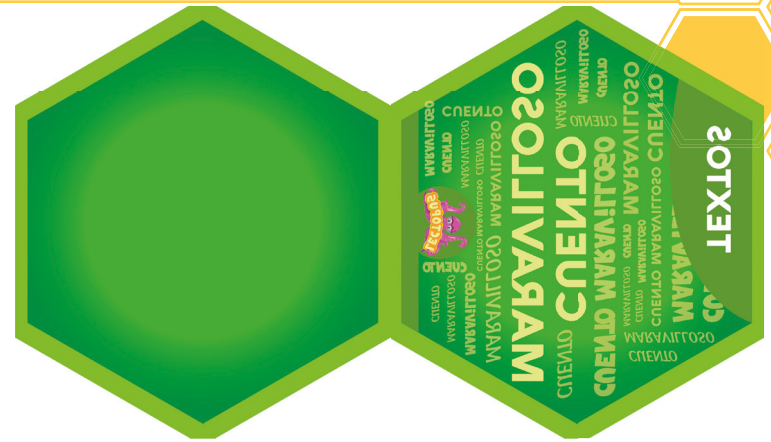
Software: Adobe Illustrator



Los textos tienen como objetivo estimular la comprensión lectora pues el reto es contestar preguntas en base a los mismos, estos tienen una extensión corta pues la idea es que puedan ser leídos rápidamente y así analizarlos en base a las interrogantes.

Para que esto no fuese tedioso utilizo diseños llamativos para los textos empezando por la forma del soporte pues es una figura hexagonal en cuyo interior posee las lecturas de acuerdo a su género, cada color identifica un género literario, naranja representa el histórico, el verde cuento maravilloso y el azul la ciencia ficción cada uno con su portada con el género al que pertenece y en el caso de los textos más extensos es un doble hexágono que se abre y cierra para conservar el diseño.





Texto 2

El alienígena gelatinoso por excelencia es The Blob, el invasor presentado en la película de culto dirigida por Irving S. Yearworth en 1958 (remake de Chuac Russell, 1988) y conocido en Hispanoamérica como la Mancha voraz.

El increíble monstruo del espacio —caído sobre la Tierra después de un viaje largo dentro del clásico meteorito— toma posesión en pocas horas de un pequeño pueblo de Estados Unidos. Solo la acción combinada de los extinguidores con dióxido de carbono y la explosión de un camión anque que contiene el mismo gas consigue detener a la mortal gelatina.

El blob termina congelado, lo que permite su traslado a las regiones árticas. Si bien no se trata de la primera aparición del alienígena amorfo, The Blob es un largometraje que, en su misma simplicidad, sintetiza a la ciencia ficción de los cincuenta la pequeña comunidad que debe afrontar la invasión alienígena, la incredulidad inicial de las autoridades, la solución de la crisis en el último minuto y el final abierto, son tópicos que en repetidas ocasiones han invadido la pantalla durante los años de la posguerra.

El largometraje de Yearworth es un clásico a todos los efectos; el remake de Chuck Russell, al proponer un blob, de origen terrestre (un arma bacteriológica fuera de control).

Solo se limitó a modificar algunas de las cartas en juego, sin aportar nada nuevo al universo de los invasores amorfos.

El gato con botas

Había una vez un molinero tan pobre que, al morir, sólo dejó en herencia el molino a su hijo mayor y un gato al menor.

El pobre chico estaba muy triste.

-¡Amo mío, no te pongas así, déjame tus botas y haz lo que te diga, vámonos pues.

-¿De quién son estas tierras y rebaños?

-Del terrible ogro del castillo.

-Desde ahora son del Marqués de Carabás, así lo diréis cuando pase el rey.

Cuando el rey llegó, preguntó a un pastor:

-¿De quién son estos rebaños?

-De Marqués de Carabás.

-¿Y de quién son estas tierras?

- También, señor.

Mientras tanto, el gato hizo que su amo se desnudara y se bañase en el río. Le escondió sus pobres ropas y esperaron la llegada del rey.

-¡Auxilio, Majestad, han robado los vestidos de Carabás!

El rey, al oírle, hizo parar la carroza inmediatamente.

-Soldados, en seguida, ayudad al Marqués de Carabás, -ordenó el rey, mientras descendía de su carroza para saludarle personalmente.

Entre tanto, el gato preguntaba al ogro:

-¿Sois vos el mago que puede transformarse en cualquier animal?

-¡Sí!

-¡No me lo creo, demostrádmelo!

El ogro cayó en la trampa cuando le dijo:

-¿Podéis convertirlos también en un ratón?

-¡Ja, ja, pues claro!

Al instante el gato se lo comió.

Precisamente entonces llegaron el rey y el Marqués al castillo.

-Entrad, Majestad, a la humilde mansión del Marqués de Carabás.

Gracias a la astucia del gato con botas, su amo, el hijo del molinero, pudo casarse con la hija del Rey y vivir feliz con ella toda su vida.

Cuento clásico

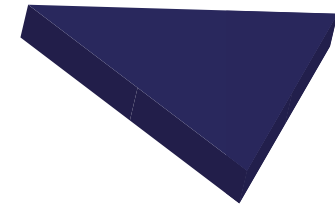
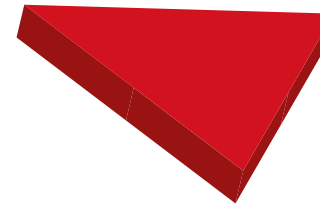
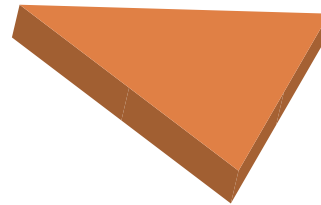
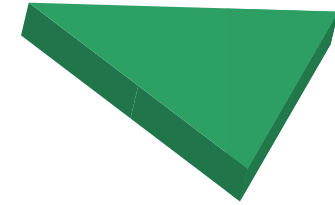
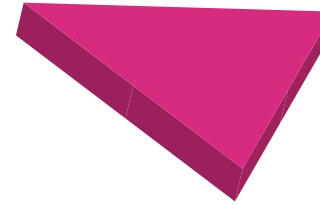
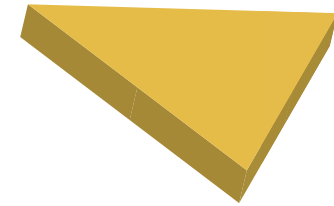
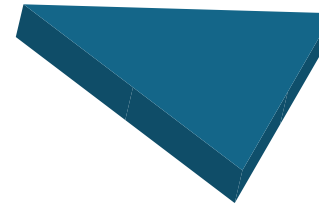
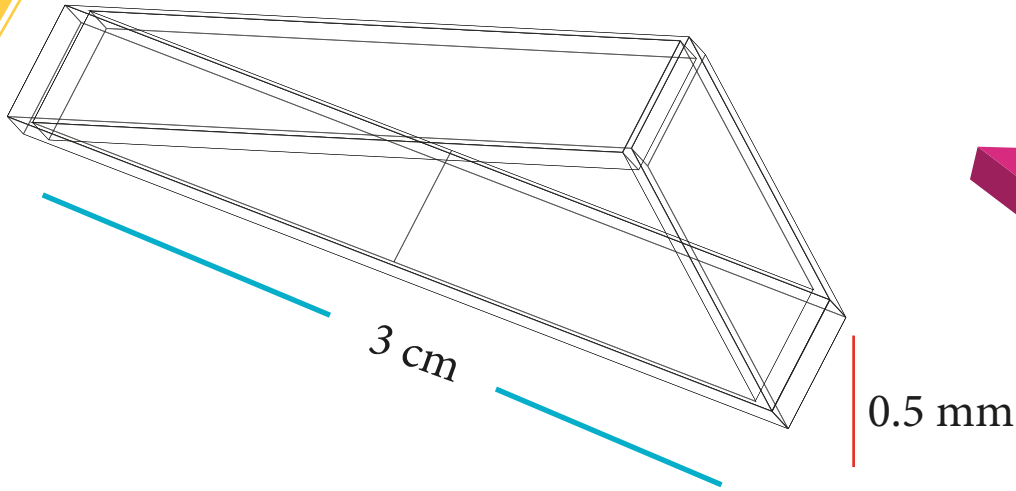
Revista científica Newton

La Edad Media, generaciones de alquimistas habían tratado inútilmente de transformar los elementos naturales. Con la llegada de los primeros instrumentos de experimentación, que permitieron a los físicos bombardear los núcleos con partículas cargadas de energía, el viejo sueño de los alquimistas se hizo por fin realidad.

En 1919, Rutherford observó, mientras bombardeaba con rayos alfa (núcleos de helio) al hidrógeno contenido en un cilindro, que la colisión de los núcleos con el hidrógeno liberaba protones transformando este elemento en oxígeno. Por primera vez en la historia se había logrado la transformación artificial de un elemento en otro.

Aunque se había demostrado la posibilidad de producir una transformación nuclear de forma artificial, el objetivo que realmente perseguían los físicos era dividir literalmente al núcleo atómico y obtener así dos nuevos núcleos distintos del original. Esto es lo que se proponían conseguir Cockcroft y Walton. Ambos sabían que en determinadas condiciones, los protones eran capaces de penetrar en el núcleo atómico y desintegrarlo y diseñaron un dispositivo capaz de extraer los protones del hidrógeno y de lanzarlos a gran velocidad contra átomos de litio. El experimento fue un éxito.

Por primera vez se había logrado la desintegración de un núcleo atómico en dos átomos de otro elemento con partículas sub-atómicas aceleradas artificialmente.



Fichas de Puntos

Dimensiones: 3 cm en sus lados y 0.5 milímetros de grosor

Material: Porcelana en Frió y pintura acrílica

Cantidad: 70 unidades

El diseño para estas fichas es una forma geométrica, un triángulo realizado con el mismo material que las fichas para los jugadores macilla de maicena, Resistol y limón, las fichas fueron pintadas de distintos colores para hacerlas más llamativas y divertidas, los colores utilizados son: Azul, amarillo, verde, naranja, morado y rojo



Dado de retos

Dimensiones: 3 cm en sus lados y 0.5 milímetros de grosor

Material: Porcelana en Frió y pintura acrílica

Cantidad: 70 unidades

El dado esta personalizado cada cara contienen un icono que representa cada categoría de retos, estos son los mismos que se utilizaron en las cartas, los iconos están en relieve y adicionalmente llevan el nombre de la categoría a la que pertenecen, para los comodines se utilizó la silueta del isologotipo de Lectopus.



Fichas de Puntos

Dimensiones: 25 cm

Material: Cartón Espuma y papel sticker

Las reglas e instrucciones de uso son parte del embalaje ya que este hexágono divide los niveles dentro de la caja y a la vez funciona de soporte para colocar el sticker con las reglas por un lado y las instrucciones al reverso, aprovechando el diseño lo mejor posible para ahorrar espacio.

Antes de jugar:

Objetivo del juego:
Debes avanzar a lo largo de los libros colocados en los estantes siguiendo su orden hasta llegar al fondo de la biblioteca submarina respondiendo las preguntas de las tarjetas, superando las trampas y realizando los retos que encuentres en el camino.

¡El equipo que acumule más puntos gana!

¡HEY! Lee las reglas

INSTRUCCIONES:

- Formen 4 equipos de 4 integrantes cada uno.
- Cada equipo debe elegir una ficha para jugar y situarla en la línea de salida (inicio).
- Ordenen las cartas, las cartas de preguntas, trampa y reto al alcance de los equipos deben estar ocultas.
- Preparen el tablero, el dado de los retos, las libretas de respuestas de dibujo y los lápices para avanzar y el dado de los cronómetro y claro, las ganas de jugar.

Dentro del lablero se encuentran 3 tipos de casillas:

- Casilla numerada:** El equipo debe tomar una de las cartas preguntadas, si el equipo contesta correctamente podrá seguir avanzando, por el turno hasta acertar.
- Casilla T:** El equipo debe elegir una carta trampa y si el equipo acierta podrá seguir avanzando, por el turno hasta acertar.
- Casilla R:** El equipo debe tomar el dado de retos y lanzarlo, si el equipo acierta podrá seguir avanzando, si el equipo falla deberá escoger otra trampa en su próximo turno hasta que acierte.

Tarjetas: Encontramos 3 tipos de tarjetas:
acertar los retos correctamente.
hasta contestar las preguntas o hasta contestar en la casilla acierta deberá mantenerse en la casilla dado en su siguiente turno, si el equipo no acierta podrá tirar el dado en su siguiente turno, si el equipo no acierta podrá avanzar, por el turno hasta acertar.

Tafeta pregunta: El equipo debe responder a un límite de tiempo, la respuesta se encuentra al reverso pero la debes ver hasta que hayas contestado.

Tafeta trampa: Deben trabajar en equipo para responder y ganar puntos correctamente.

Actividad:

Tarjeta reto: Para ganar puntos deben realizar las actividades que aparecen en el dado de los retos y todas deben realizarlas como un equipo.

NOTA: Coloquen las tarjetas que ya fueron usadas hasta el final para que no se repitan.

NOTA: Recuerden que cada actividad tiene un tiempo límite, no olviden colocar el cronómetro antes de contestar.

Y el ganador es...
A medida que los equipos contesten correctamente las preguntas, trampas, y retos irán acumulando puntos.

Genero

Respuesta

12 cm

Contenido:
El juego contiene los siguientes artículos:
Mazo de Cartas Trampa
Mazos de Cartas Reto
Contenedor de Cartas
Mazos de Cartas
Cronómetro
Tablero
Dados
Fichas

Quando termine el juego debe guardar todos los elementos dentro de la caja la cual consta de 2 niveles con divisiones en la parte de abajo para acomodar todos los elementos de Lectopus en el lugar correspondiente.

Extienda el tablero para lograr la forma correcta como se muestra en la imagen, El tablero viene dividido en hexágonos al doblarlos forman una especie de torre, en total son 7 el de en medio es fijo, los hexágonos de arriba deben extenderse hacia la izquierda y los de abajo hacia la derecha.

Lectopus es un juego de mesa que utiliza cartas con una serie de interrogantes y actividades basadas en distintos generos literarios.

El objetivo de Lectopus es hacer mas facil la evaluacion del maestro y mas entretenida para los alumnos, obteniendo resultados mas eficaces en la enseñanza mediante el juego y la diversion.

Lectopus Esta indicado para todo tipo de genero literario que sea objeto de estudio y recomendado para todas las edades pues el unico requisito es querer aprender y divertirse.

Coloque todos los elementos donde corresponde, para las cartas de preguntas debe usar la caja especial para ello simplemente destape la caja de la parte de arriba he introduzca el mazo de cartas ajustando el resorte para que queden firmes.

Utilice el cronometro para llevar el tiempo, para ello utilice los botones de min y sec para establecer los minutos y segundos y presione Star/Stop para establecer el tiempo, para reiniciar el cronometro a cero presione MIN Y SEC al mismo tiempo, para mas comodidad utilice la base para colocar el cronometro de forma vertical.

Utilice el cronometro para llevar el tiempo, para ello utilice los botones de min y sec para establecer los minutos y segundos y presione Star/Stop para establecer el tiempo, para reiniciar el cronometro a cero presione MIN Y SEC al mismo tiempo, para mas comodidad utilice la base para colocar el cronometro de forma vertical.

INSTRUCCIONES



**GUÍAS DIDÁCTICAS LÚDICAS DE OBRAS LITERARIAS PARA SU
INCLUSIÓN EN LA METODOLOGÍA DE LENGUAJE Y LITERATURA EN EL
SÉPTIMO GRADO EN INSTITUTO TÉCNICO RICARDONE DE SAN
SALVADOR, EN EL AÑO 2015**

Trabajo de Grado presentado por:

Figuroa Beltrán, Tania Beatriz FB09019, Licenciatura en Artes Plásticas,
Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y
Humanidades,
Universidad de El Salvador

Méndez Guevara, Nelson Geovanni MM09130, Licenciatura en Artes Plásticas,
Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y
Humanidades,
Universidad de El Salvador

Serrano Hernández, Andrea Esperanza SH09007, Licenciatura en Artes
Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y
Humanidades,
Universidad de El Salvador

RESUMEN

Esta investigación describe la importancia del uso de recursos gráficos y guías lúdicas dentro del salón de clases como herramientas de enseñanza, mejorando la comunicación de los contenidos a estudiar, por ende, contribuye a una mejor asimilación de dichos contenidos, ayudando a un mejor desarrollo de las habilidades de cada estudiante. Esta investigación se centra en la materia de Lenguaje y Literatura de séptimo grado del Instituto Técnico Ricaldone, mediante los instrumentos utilizados que fueron entrevistas y métodos de observación de campo se identificó la necesidad de implementar actividades lúdicas, para incentivar el aprendizaje de los estudiantes, los cuales mediante los insumos de las entrevistas expresaron que la clase era tediosa y aburrida, lo cual reducía el interés y se distraían con facilidad, lo que evidenció un desinterés por la lectura. Se tuvo como objetivo principal proponer una herramienta educativa mediante la creación de guías lúdicas de obras literarias impartidas durante el año escolar que ayudará al docente en las evaluaciones de dichas obras innovando y dejando de lado las guías tradicionales de evaluación. Para la muestra práctica se creó un juego de mesa con un concepto de biblioteca submarina, con diversidad de actividades. Habiendo hecho una prueba piloto para medir la efectividad de la guía lúdica, se obtuvieron resultados sobresalientes por parte de los estudiantes que se sometieron a dicha prueba respecto a los que se evaluaron mediante la guía tradicional, también se tuvieron comentarios positivos por parte de la docente encargada de la materia, validando el trabajo realizado.

Palabras clave: Guías lúdicas, Lenguaje y Literatura, lectura, séptimo grado, Instituto Técnico Ricaldone.

**PLAYFUL TEACHING GUIDES OF LITERARY WORKS FOR ITS
INCLUSION IN THE METHODOLOGY OF LANGUAGE AND LITERATURE
FOR SEVENTH GRADE AT RICARDONE TECHNICAL INSTITUTE OF SAN
SALVADOR, IN THE YEAR 2015**

Graduation Work presented by:

Figuroa Beltrán, Tania Beatriz FB09019, Bachelor of Arts, Option Graphic
Design, School of Arts, Faculty of Sciences and Humanities,
El Salvador University

Méndez Guevara, Nelson Geovanni MM09130, Bachelor of Arts, Option
Graphic Design, School of Arts, Faculty of Sciences and Humanities,
El Salvador University

Serrano Hernández, Andrea Esperanza SH09007, Bachelor of Arts, Option
Graphic Design, School of Arts, Faculty of Sciences and Humanities,
El Salvador University

SUMMARY

This research describes the importance of using graphic resources and recreational guides in the classroom as teaching tools, to improve communication of content on study, therefore contributes to a better assimilation of such content, helping to develop better the skills of each student. This research focuses on the subject of Language and Literature for seventh grade at Ricaldone Technical Institute, through the instruments used which were interviews and observation methods, the need to implement recreational activities was identify to encourage the learning of students, inputs which through interviews said that the class was tedious and boring, which reduced the interest and students get distracted easily, which showed a lack of interest in reading. As main objective we proposed an educational tool by creating playful literary guides for teaching during the school year to help teachers in evaluations of such works to innovate and leaving aside the traditional evaluation guides. As a practice, we created a board game with the concept of underwater library, with a variety of activities. Having done a pilot test to measure the effectiveness of playful guide, outstanding results were obtained by students who were subjected to this test compared to those who were evaluated by the traditional guide, positive comments were obtain by the teacher in charge of the subject, validating the work done.

Keywords: Playful Guides, Language and Literature, Reading, Seventh grade, Ricaldone Technical Institute.