

**ESCUELA NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**



**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA NEURODIDÁCTICA PARA  
FAVORECER LA COMPRESIÓN LECTORA EN ALUMNOS DE 4°  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

**PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL**

**PRESENTA:**

GABRIELA JIMÉNEZ LARA

**ASESOR:**

MTRO. JOSÉ DE JESÚS JIMÉNEZ NAVARRETE

SAN FELIPE DEL PROGRESO, MÉXICO, JUNIO DE 2020

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	4
--------------------	---

### CAPÍTULO I PLAN DE ACCIÓN

1.1 Contextualización.....	9
1.1.1 Comunidad.....	9
1.1.2 Institución .....	10
1.1.3 Aula.....	12
1.2 Descripción y focalización del problema .....	14
1.3 Propósitos.....	15
1.4 Revisión teórica.....	16
1.5 Conjunto de acciones y estrategias .....	37

### CAPÍTULO II DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

2.1 El juego como estrategia neurodidáctica en la comprensión lectora .....	42
2.1.1 Toma de decisiones .....	52
2.1.2 Oraciones narrativas y explicativas.....	56
2.1.2.1 Construcción del cuento .....	56
2.1.2.2 Anticipaciones e inferencias .....	57
2.1.3 Memorama de refranes .....	61
2.1.4 Comadrita la rana .....	62
2.1.5 Texto épico .....	63
2.1.6 Gallinita ciega .....	64
2.2 Modelo didáctico .....	67
2.2.1 Modalidad operativa.....	67
2.2.1.1 Juego “agua, tierra, fuego y aire” .....	67
2.2.1.2 El barco de Venezuela.....	69
2.2.1.3 Juego “La ensalada” .....	70
2.2.1.4 Palabras clave .....	70
2.2.2 Modalidad metodológica .....	71
2.2.2.1 Mapa conceptual .....	71
2.2.2.2 Mapas mentales.....	72
2.2.3 Modalidad socioemocional.....	73
2.2.3.1 Galería de personajes .....	74

## **CAPÍTULO III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

**3.1 Finalmente .....77**

**3.2 Recomendaciones.....78**

**REFERENCIAS.....80**

**ANEXOS**

## INTRODUCCIÓN

El informe de prácticas profesionales tuvo como propósito implementar, analizar y reflexionar el juego como estrategia neurodidáctica para favorecer la comprensión lectora dirigida a estudiantes de 4° grado de la Escuela Primaria “José María Morelos y Pavón”. El contexto donde se encuentra es semiurbano, lo que quiere decir que la mayoría de los padres son profesionistas o comerciantes, por lo tanto, satisfacen las necesidades básicas de sus hijos y algunos gastos económicos que requiere la escuela.

Por otro lado, la investigación para detectar la problemática se llevó a cabo con 26 alumnos, de los cuales el estilo de aprendizaje que sobresale más es el visual, sin embargo, se trabajó con los tres estilos para no excluir a ninguno de los dicentes. Se observaron y diagnosticaron algunos síntomas como la detección de ideas principales y secundarias, poca interpretación de un texto, coherencia y claridad en el texto, comprensión de problemas matemáticas, etc. Por lo que, se llegó a la conclusión que la problemática que resalta más en los alumnos es la falta de comprensión lectora, se tienen problemas en los tres niveles de la misma.

Se intervino con el uso del juego como estrategia porque en el aula los estudiantes tienen poca concentración en las actividades que se les dejan; asimismo, se considera a la neurodidáctica, porque ha demostrado que las emociones son imprescindibles en los procesos del aprendizaje y la toma de decisiones, permiten el desarrollo de las funciones ejecutivas y la atención. La neurodidáctica es un método que vale la pena investigar, estudiar, comprender y poner en práctica, y tiene a la emoción y la cognición como elementos esenciales en la construcción del aprendizaje, la primera permite que haya curiosidad e interés y el segundo necesita proveerse de información relevante y de estrategias que ayuden a desarrollarlo.

La problemática que se intentó mejorar fue la comprensión lectora porque facilita el desarrollo del lenguaje oral y escrito, con el juego neurodidáctico permite que se recuerde como una experiencia satisfactoria, además de que mejora la colaboración y atiende las necesidades de los estudiantes. Por otro lado, el juego se enfocó en la neurodidáctica porque valora los recursos didácticos importantes para el aprendizaje tales son: interés del alumno, sus conocimientos previos, la emoción, el trabajo colaborativo, la motivación y la curiosidad; por tal motivo supone una herramienta para favorecer la comprensión lectora, pues el lector a través del juego relaciona su experiencia y conocimientos previos al texto construyendo nuevos esquemas.

El presente trabajo tiene como propósito analizar y reflexionar el impacto que tuvo en los estudiantes el uso del juego para mejorar su comprensión lectora, asimismo,

fue importante la participación de los estudiantes y de la titular del grupo, en primer lugar, el centro del aprendizaje son los estudiantes que requieren de estrategias que les permitan desarrollar su aprendizaje y tal vez en un futuro puedan utilizarlas de manera autónoma. En segundo lugar, fue importante la intervención de la titular en las actividades, porque a los estudiantes les transmite confianza, además que, la maestra empezó a implementar estrategias de lectura en voz alta, el ejercicio entre clases y experimentos de ciencias naturales.

Por lo tanto, la problemática no solamente se trabajó de manera individual, sino colectivamente involucrando a los estudiantes, la titular y la docente en formación, sin embargo, los demás grados no fueron incluidos, aunque considero que es importante porque es una problemática que afecta a todos los grupos y debería trabajarse de manera conjunta.

Asimismo, una de las causas por las que los niños no comprenden, es a veces porque las actividades son poco interesantes, lo que me llevó a reflexionar sobre mi práctica y con la implementación de la estrategia me permitió fortalecer una competencia que tengo endeble en mi formación y se refiere a “Generar ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica”, la que fortalecí con la implementación de materiales didácticos, variedad de actividades y el uso de espacios fuera del aula para que los alumnos se sintieran motivados y centrados en sus actividades.

La comprensión lectora necesita de estrategias que permitan la construcción de significado, por lo que, se eligió la neurodidáctica que plantea posibles herramientas para atenderla, se llegó a ello por la realización de una búsqueda de información (revisión teórica) en torno a la comprensión lectora, es decir, su significado, sus elementos, su importancia y sus posibles alternativas para atenderla. Asimismo, se tuvo que valorar y relacionar como implementarla para atender el problema, por lo que, se llegó a una conclusión, que atendiera las causas y favoreciera la comprensión mediante el **¡juego!**

Este trabajo, se subdivide en tres capítulos, cada uno con un enfoque propio pero articulado. El primer capítulo, refiere al plan de acción, expone el contexto de los alumnos (aula, institucional y comunidad) importantes para determinar los factores que incidieron en la problemática, así como los posibles recursos materiales que se utilizaron, considerando la economía de los estudiantes. Las causas o factores que indicaron ser el referente a atender para mejorar la comprensión lectora se detallan en la focalización del problema.

En este mismo capítulo se describen brevemente los propósitos planteados que permitieron dirigir las acciones y el diseño de actividades focalizadas a atender la problemática, con base en el juego y la neurodidáctica. Finalmente, para cerrar el primer capítulo se describen las actividades que se llevaron a cabo en la escuela primaria mediante la estrategia del juego, tomando en cuenta los propósitos, el alcance que podrían tener y los posibles resultados en las competencias a desarrollar en los estudiantes.

En el segundo capítulo, se presenta el desarrollo de la estrategia “el juego neurodidáctico para favorecer la comprensión lectora”, cuyas actividades se diseñaron para atender el problema y sus causas, además considera las características particulares de los estudiantes: estilos de aprendizaje, necesidades e intereses en común. Por lo que, se consideró trabajar con lecturas interesantes, algunas de ellas requerían de análisis y reflexión y otras eran de recreamiento. Además, en esta parte se analizó, reflexionó y argumentaron los alcances, las mejoras y factores que faltaron por atender.

La reflexión está trabajada bajo las tres etapas que establece Schön (1986), donde se tuvo que analizar antes de implementar las actividades de mejora: las causas, el contexto y los intereses de los alumnos, la segunda refiere en cómo se dirigieron las actividades en el momento, ya que algunas veces se vieron perturbadas por incidentes, contratiempos y se tuvo que redirigir o darle otro enfoque para que mejores resultados.

La última fase, se refiere al después de la actividad, donde se evalúan las actividades, anotando en un diario del profesor las alternativas o los posibles aspectos a fortalecer en la enseñanza durante la práctica. También se describen las formas de evaluación (coevaluación) mediante escalas de valoración y listas de cotejo que representaron los indicadores de la comprensión lectora, mismas que permitieron un seguimiento de la problemática.

El tercer capítulo, está integrado por conclusiones y recomendaciones, producto de los alcances, lo significativo para los alumnos, los resultados en los aciertos y desaciertos que la estrategia del juego tuvo para favorecer la comprensión lectora. Asimismo, en las recomendaciones se escriben algunos aspectos o puntos a considerar en la práctica y en el desarrollo de estrategias para mejorar la comprensión lectora. Por último, cabe decir que el objetivo de esta estrategia es seguir investigando, adaptando y mejorando para la mejora de la práctica docente.

En el apartado de referencias se reflejan las obras de distintos autores sobre la comprensión lectora, la neurodidáctica y el juego y que, con ayuda de estos

neurólogos, doctores en lengua y psicólogos me permitieron argumentar los resultados, con lo que ellos describen, evitando ofrecer reflexiones sin fundamento, y por ende caer en “neuromitos”.

En el apartado de anexos se encuentran algunos cuestionarios resueltos por los alumnos que sirvieron como seguimiento de la estrategia. También hay fotografías que dan muestra de los trabajos de los estudiantes en el desarrollo a la mejora de la comprensión lectora, desde pasar de un nivel literal a un nivel crítico. Los resultados que se exponen, el alcance que tuvo en general la estrategia empleada, se presentan en este apartado.

# **Capítulo I**

## **PLAN DE ACCIÓN**

## **1.1 Contextualización**

El contexto es un importante recurso dentro de la educación porque es través de ello que los alumnos están próximos a su realidad, pues se comunican con diferentes agentes como la familia, la sociedad, la escuela, medios de comunicación, etc. Los alumnos construyen sus conocimientos en base lo que observan, preguntan el por qué y cómo es que funcionan las cosas, van entendiendo lo antes desconocido y tratan de darle significado o sentido en base a datos o evidencias que permiten constatar lo que se tiene, es ahí cuando los estudiantes van haciéndose de experiencias.

Se comete un error al no tomar en cuenta el contexto, pues nos brinda información acerca de los conocimientos previos del alumno, por lo tanto, no solamente la escuela es fuente de saber, sino que el contexto donde interactúan están presentes experiencias producto de sus acciones, problemas cuya solución necesitan de una toma de decisiones basadas en valores y conocimientos que tengan validez.

Actualmente los estudiantes están en constante interacción con las tecnologías de la información que les ofrece una gama impresionante de información de todo tipo, se ha observado en las aulas que los alumnos no están aislados de conocimientos, pues cada día aprenden algo diferente, solo falta relacionar su realidad con los contenidos de los programas de estudio de cada grado.

Un buen análisis acerca del contexto parte de un diagnóstico, basado en la realidad socioeconómica y cultural del entorno (aporta información de la población, de los servicios sociales, información de su familia), la realidad del centro educativo, su ubicación, infraestructura, situación administrativa, espacios de recreamiento, equipamientos, etc.) y el perfil del alumno (este es más personal porque parte de sus fortalezas, problemas, necesidades educativas, nivel cultural, intereses etc.).

### **1.1.1 Comunidad**

La escuela primaria “José María Morelos y Pavón” con clave 15EPR14671 se ubica en el Municipio de Atlacomulco centro en el Estado de México, entre las calles Antonio Monroy Y Oyamel S/N, con turno matutino, con una matrícula aproximada de 570 alumnos, cuenta con una población que va en vía de convertirse en una zona urbana, es decir, el aumento de población y los servicios con los que se cuenta, además de que hay una división entre zona urbana y el campo.

Es importante conocer el tipo de contexto de los docentes, por ejemplo, se debe analizar la situación socioeconómica, parte de la gente de este espacio se dedica al comercio, algunos son profesionistas, aunque todavía mantienen actividades con características rurales y cuentan con los servicios necesarios para cubrir sus necesidades básicas. En resumen, este contexto es el más amplio porque ocurren situaciones a la vista de todos, es decir, tener en cuenta este tipo de información para plantear y relacionar actividades que estén acordes a su realidad.

Por otra parte, los padres de familia tienen un nivel socioeconómico medio porque les alcanza para satisfacer las necesidades básicas de su familia y algunos gastos que se puedan generar en la escuela, pero hay situaciones en las que los papás no prestan mucha atención a sus hijos porque llegan tarde a casa y regresan muy cansados después del trabajo, por lo tanto, descuidan algunas tareas que se les deja a sus hijos, por ejemplo, la práctica de la lectura.

### **1.1.2 Institución**

La estructura de la institución es de 18 salones, hay tres grupos de un mismo grado, algunos salones son más grandes que otros, esto repercute en la dinámica y en un ambiente propicio para llevar a cabo actividades que requieren de más espacio o movilización para hacer equipos. Tiene dos canchas, una de basquetbol que sirve como espacio recreativo y para otras actividades que no se pueden realizar al interior del salón por ejemplo como juegos psicomotores o escritos que requieren de más espacio, y la otra cancha sirve como principal cuya función es para la realización de actividades cívicas-culturales, mayormente se hace presencia todos los lunes para la realización de homenajes.

Hay una biblioteca, necesaria para la consulta de libros que ofrecen información acerca de temas de interés, aunque no está muy equipada y necesita de más libros, un factor importante es que los maestros no la utilizan como un espacio para la búsqueda de información o de trabajo y solamente se queda como un salón más sin relevancia para los estudiantes, que solo la ven como el lugar donde se reúnen los maestros.

También cuenta con una sala de cómputo, este espacio es importante porque reconocen la funcionalidad de algunas herramientas tecnológicas; la distribución del lugar se encuentra poco organizada, pues hay computadoras para todos los estudiantes, pero algunas carecen de algunos componentes o ya no sirven. Por otro lado, la clase de computación es impartida por un maestro y da una hora de sesión a cada grupo a la semana.

Asimismo, se cuenta con un espacio de USAER (Unidades de Servicio de Apoyo a la Escuela Regular), impartida por una docente que focaliza a aquellos estudiantes con necesidades educativas y barreras de aprendizaje, su función es brindar orientación y acompañamiento junto con los docentes para el desarrollo de aulas inclusivas. También trabaja con todos los estudiantes, por ejemplo, con el lenguaje de señas, a los alumnos les resulta relevante conocer y poder aprender cómo comunicarse con otro sistema de comunicación que no sea el oral o escrito.

También cuenta con un auditorio donde se llevan a cabo actividades culturales (obras de teatro, conferencias, festividades, etc.) y también sirve como espacio de comedor, la dinámica del comedor corresponde a horarios específicos para los grados más pequeños (1° a 3°) es de 1:30 a 2:00 p.m. y los grados más grandes (4° a 6°) es de 2:45 p.m. a 3:30 p.m., el comedor surge por ser una escuela de tiempo completo y los estudiantes están mucho tiempo dentro de la escuela y la alimentación es importante para su mente y energía.

Tiene una cancha de fútbol que se utiliza para actividades que plantea el maestro de educación física y en la hora del recreo los estudiantes juegan fútbol, cabe recalcar que es la única cancha en donde se puede utilizar balón, ya que en las demás canchas solo se pueden utilizar pelotas de plástico para evitar accidentes, sobre todo con los niños más pequeños. También cuenta con tres espacios para baños, 2 bebedores que sirven para que los alumnos se refresquen y cuenta con una tienda escolar que abastece de alimentos a toda la comunidad estudiantil y dentro de este espacio se encuentran mesas para la convivencia entre alumnos y maestros.

Finalmente, se cuenta con una bodega donde se guardan materiales que en un determinado momento se utilizaban para actividades que lo requirieran y hay áreas verdes que se mantienen en un buen estado, cada grupo tenía la comisión de recoger la basura por una semana para mantener limpia la institución, este tipo de actividades fomentaba que los alumnos no tiraran basura si no estarían contribuyendo a generar más contaminación. Por otra parte, la escuela tiene un espacio administrativo donde laboran el director, la subdirectora y las secretarías, espacio donde se reúnen los maestros de la institución para tomar decisiones con respecto a la educación de los niños.

En cuanto al acceso de personas al interior de la institución, hay una intendente encargada que se ocupa de eso, control que se llevaba para evitar situaciones de riesgo, si se presentaba un familiar en caso de urgente se le avisaba a la maestra y ella acudía para analizar la situación y diera la autorización del ingreso de los padres, en caso contrario se les atendía en la puerta, por otro lado hay un control de puntualidad por grados y grupos, cuando se llegaba tarde se cerraba la puerta, e ingresaban con retardo por lo que se les anotaba en un registro. También hay un

intendente que se encargaba del mantenimiento de la escuela (jardines, tirar basura, entrada, etc.).

Conocer la dinámica de este tipo de contexto, es fundamental para tomar en cuenta las actividades a trabajar con los contenidos, ya que algunos requieren espacios como la biblioteca para la consulta de información o la realización de trabajos escritos a computadora, muy pocos cuentan con un dispositivo electrónico con servicio a internet para la realización de estas tareas. Y a veces el único espacio para realizarla es la sala de cómputo, por lo que, la docente tiene que pedir permiso o ponerse de acuerdo para la dinámica de trabajo que se va a hacer con el maestro de computo.

### 1.1.3 Aula

El propósito del contexto de aula es conocer cuáles son los intereses personales de los alumnos, las habilidades, las fortalezas, las áreas de oportunidad, los estilos de aprendizaje, así mismo para la identificación de la problemática que impregna en el grupo. Por esta razón hago referencia al diagnóstico aplicado en cuarto grado grupo "A", está conformado por 13 niñas y 13 niños, tienen un promedio de 9 a 11 años de edad y los estilos de aprendizaje que predominan son: un 40% son visuales, 20% auditivos, 30% visuales- kinestésicos y 10% son kinestésicos (Anexo 1, esquema 1).

En el aula de 4° grado se encuentran alumnos con diferentes habilidades, es decir, son heterogéneos y por lo tanto su ritmo de aprendizaje es diferente al de los demás, algunos aprenden cosas más rápido que otros, mientras que otros tienen capacidades al expresarse al público, otros por escrito y otros se abocan al área de las matemáticas o del arte.

En salón de clases de 4° "A" hubo un niño que no sabía leer y escribir de manera correcta y su forma de trabajo era más lenta (**Anexo 2**), estaba diagnosticado con el trastorno del lenguaje **disortografía**, es una dificultad para la escritura, que afecta al contenido y composición de palabras que se escriben: a la persona le resulta difícil asociar la escritura de las palabras con el código escrito y las normas ortográficas; es decir, problemas para reconocer, comprender y reproducir los símbolos escritos por lo que comete constantemente una serie de errores. Además, es un trastorno que, generalmente, va asociado a la dislexia: se confunden letras similares y, por ejemplo, no se escriben en el lugar correcto dentro de una palabra (Babarro, 2019).

Otro caso, es el de una niña que tenía el trastorno del lenguaje **disfemia o tartamudez**, que es la perturbación de la fluidez de la expresión verbal caracterizada por repeticiones, bloqueos, espasmos o prolongaciones involuntarias

de sonidos y silabas. Se acompaña frecuentemente de mutismo, retraimiento y evitación de situaciones en las que el niño se vea obligado a comunicarse (Menéndez, 2019). Sin embargo, su ritmo de trabajo es bueno, y tiende a tartamudear cuando se encuentra en situaciones de angustia y ansiedad.

También, está el caso de una niña que presentaba **discalculia**, es la dificultad para interpretar o traducir los símbolos aritméticos. No comprenden la relación entre los conceptos y los símbolos numéricos, es decir, se le dificulta sumar, restar, multiplicar y dividir ya sea de forma mental o escrita, la niña utilizaba sus dedos, pero aun así no dice la cantidad correcta, por ejemplo ¿cuánto es  $2+2$ ? y ella dice que son 3, por lo que estos alumnos requirieron de apoyo individualizado y de algunas adecuaciones curriculares utilizando materiales concretos, para que no se atrasaran en los contenidos, y para ayudarlos a avanzar en su aprendizaje.

Dentro de los resultados del SiSat los alumnos presentaban problemas en las tres competencias fundamentales en la educación básica, por ejemplo, comprensión lectora, textos escritos y cálculo mental, dentro del consejo escolar se llegó a un acuerdo de implementar estrategias para solucionar estos problemas, por ende se implementó la lectura diaria en casa, hay un compendio de lecturas que se trabajaban en clase y otro de desafíos matemáticos, además que se atienden a algunas cuestiones de claridad de ideas en los textos que los alumnos escribían.

Se decidió trabajar con el uso de estrategias en la comprensión lectora en cuarto grado de educación primaria, porque los alumnos no decodificaban lo que leían, era un acto mecánico o simulado de leer. Durante las primeras prácticas de conducción se leyó una pequeña poesía de un párrafo, y se les hizo algunas preguntas de tipo literal y crítico, y se comprobó que no identifican la información necesaria para responderlas y por consiguiente no interpretaban lo que el autor expresa; esto se debe a su cultura de donde proceden, es decir, los alumnos vienen de un contexto donde leer no es hábito y mucho menos placer, lo que reina en casa son los medios de comunicación y la desatención de los padres.

Nos enfrentamos a cuestiones donde los alumnos están más familiarizados con lo visual que a lo escrito, les aburre leer y más escribir, prefieren leer textos con poca calidad y que no les suponga un esfuerzo para pensar, además de otras cuestiones observadas, por ejemplo la pronunciación de palabras, cambian palabras por otras, escriben palabras incompletas, no hay una secuencia lógica de las ideas en lo que escriben, hacen las cosas por impulsividad, se van a la acción inmediata sin leer instrucciones y como consecuencia después no saben qué hacer, copian textos con poca claridad y no existe una interpretación de lo que se leyó.

Es necesario reforzar la comprensión lectora, pues en todas las asignaturas no hay atención, interés e interpretación de la información que se está leyendo, por ejemplo en matemáticas, cuando se encuentran en el acto de resolver problemas matemáticos no entienden lo que van a hacer (suma, resta o multiplicación) y por impulso la resuelven como “creen” que se hace, por tal motivo se llegó a la conclusión que el grupo de 4° presentó una problemática acerca de la falta de comprensión lectora.

## **1.2 Descripción y focalización del problema**

A partir de la observación y un diagnóstico que se enfocó en evaluar la comprensión lectora, la escritura y problemas matemáticos, se llegó a la conclusión que los estudiantes de 4° “A” no interpretaban los textos narrativos, científicos y textos expositivos, pues la lectura que ellos realizaban no la hacían a conciencia y era meramente superficial, por lo que se puede decir que no existe una correcta decodificación e interpretación de los textos.

Otros factores que se observaron fue una interpretación pobre del texto, poca reflexión y era difícil aspirar que los estudiantes desarrollaran la creatividad, por ejemplo cuando se les pedía que escribieran lo que entendieron de cierta lectura, más de la mayoría escribían muy poco y no le daban el significado que este requería, por otro lado, algunos otros copiaban retazos de la lectura que ellos consideraban que eran importantes, y su estructura carecía de coherencia y claridad al momento de leer su escrito.

También cuando se les daba una fotocopia o venía una actividad en el libro no leían las instrucciones y por consecuencia preguntaban ¿qué no entendían lo qué van hacer?, existía una impulsividad de hacer las cosas antes de leer y de una escucha activa hacia las instrucciones que se hacen de manera oral, lo cual se determinó que las causas es una falta de interés hacia la tarea lo que desencadena la poca atención del alumno e implica que no se concentre en lo que hace. En síntesis, hay una falta de autocontrol que puede ser el causante de comportamientos disruptivos y de bajo rendimiento.

En algunas actividades se les hacía preguntas literales que no respondían correctamente, además de que no eran capaces de expresarse de forma oral y escrita acerca de lo que entendieron de una lectura, algunas de las cosas básicas que se les preguntaba era ¿quiénes eran los personajes principales? ¿cuál fue el conflicto y como lo resolvieron?, evidencia de que hay poca concentración hacia la lectura y se constata que hacían una simulación de leer sin decodificar las palabras situándose en un nivel debajo de la comprensión.

La problemática se concretizó con la siguiente pregunta ¿Qué estrategias utilizar para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de 4° grado? Asimismo, se plantearon algunas preguntas que sirvieron de base para el diseño de la estrategia, tomando en cuenta las necesidades y causas que inciden en su aprendizaje hacia la lectura: ¿por qué es tan importante en la escuela y en la vida cotidiana?, ¿qué habilidades pueden construirse con la práctica de la lectura de los diferentes textos?, ¿cómo se desarrolla la capacidad de crear o recrear lo que leyeron? y por último ¿qué actividades son adecuadas para los alumnos en el proceso de la lectura para llamar su atención?

Uno de los aspectos que se tomó en cuenta para intervenir con la implementación del juego es la poca atención que le daban al acto de leer. El juego constituye uno de los elementos con los que trabaja la neurodidáctica y constituye una estrategia lúdica para desarrollar el aprendizaje con emociones a su vez para favorecer la comprensión lectora, ya que si no hay emoción no hay un aprendizaje significativo. Además de que el juego es una experiencia que se queda grabada en la memoria y es más fácil de recordar y generan un ambiente de aprendizaje estable.

Además, en algunas ocasiones, no todo es la culpa de los niños, al no comprender lo que leen, también influye la manera en que los docentes intervienen, pues las actividades suelen ser rutinarias de poca emotividad además de que no están adaptadas a las necesidades e intereses de los estudiantes, generando aburrimiento y en algunos casos estrés, porque hay alumnos que se desesperan al no entender algo y se presionan.

Finalmente, se decide trabajar como estrategias neurodidáctica el uso del juego porque permite incentivar la curiosidad, la atención, la motivación intrínseca y para que el alumno interprete y le dé significado a lo que lee, pero al mismo tiempo que el alumno desarrolle una competencia lectora, es decir, que sienta placer y sea creativo. Ante la problemática detectada se pretendió intervenir con la siguiente temática “el juego como estrategia neurodidáctica para favorecer la comprensión lectora en alumnos de 4° grado de primaria”, la temática se pretende abordar en el siguiente plan de intervención.

### **1.3 Propósitos**

#### **General**

- Implementar, analizar y reflexionar el impacto que tiene el juego como estrategia neurodidáctica para favorecer la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de educación primaria.

## Particulares

- Diseñar actividades que estimulen al niño a leer conscientemente mediante el juego, lecturas interesantes y trabajo en equipo.
- Emplear al juego como herramienta motivadora, capaz de favorecer la comprensión lectora y centrar la atención en tareas escolares para el aprendizaje.
- Generar ambientes de aprendizaje favorables a través del juego y recursos didácticos y metodológicos que estimulen la motivación y atención en los estudiantes.

### 1.4 Revisión teórica

Los niños se encontraban en un rango de edad de los 8 a los 11 años, “existen zonas internas del cerebro donde se generan las emociones y la memoria, aunque ésta es de corto plazo, pero todavía no se generan conexiones, por lo tanto, no se recuerda mucho de las experiencias que se tuvieron anteriormente” (Bueno y Forés, 2018, p.22). El interés que sobresale al recurrir a la neurociencia es saber ¿cómo aprende nuestro cerebro? y qué procesos y elementos son efectivos para desarrollar el aprendizaje. Tomando en cuenta las tres etapas que abarcan desde el nacimiento hasta la adolescencia, Mora y Bueno consideran que a la edad de 4 a 11 años:

Es la etapa que más influye en las destrezas académicas en las denominadas competencias básicas. Es cuando las niñas y los niños aprenden a leer, a escribir, los primeros razonamientos lógico-matemáticos, estrategias de memorización, etcétera. Cabe decir, sin embargo, que cada cerebro va madurando a un ritmo ligeramente diferente a los demás, lo que implica que la edad de aprender estas destrezas sea un poco variable. Esto implica que, si queremos sacar el máximo provecho al desarrollo del cerebro, se deben respetar los ritmos individuales, para evitar el aburrimiento en las personas que maduran más rápidamente y generar estrés en las que maduran con más lentitud. (Citado por Bueno y Forés, 2018, p.22)

Entre distintas estrategias se seleccionaron aquellas que se ajustaran a los aspectos que propone la neuroeducación para el desarrollo del aprendizaje, pero también para favorecer la comprensión lectora la principal problemática, ya que si está persiste, más adelante no se podrá comprender textos más complejos o para la resolución de problemas dentro y fuera de la escuela.

Tapia y cols., mencionan que la neurociencia está “enfocada en los procesos de aprendizaje, su origen viene de la unión de la Educación con la Neuropsicología infantil surge la *Neuroeducación* que, como su nombre indica, aplica los conocimientos y las técnicas derivadas de la neurociencia al contexto educativo” (citado por Pardos y González, 2018, p.29). Las estrategias expuestas a lo largo del documento fueron pensadas considerando la información que la neuroeducación ha aportado en el aprendizaje de los niños, Bueno y Forés expresan que los niños a la edad de los 4 a los 11 años:

Favorecen las conexiones de media distancia, entre la corteza cerebral y algunas zonas internas del cerebro, como las denominadas amígdalas, que generan las emociones, y el hipocampo, que es el centro gestor de la memoria. A este respecto cabe decir, sin embargo, que la memoria no reside en el hipocampo, sino en redes neurales y en patrones de conexiones distribuidos por todo el cerebro. El hipocampo vendría a ser como la lista de preferidos de un buscador de internet: contiene las direcciones de las redes donde se almacena la información para recuperarla cuando sea menester, pero no la información *per se*.

El hecho de que hasta los 3 o 4 años no se empiecen a formar conexiones entre la corteza y el hipocampo explica por qué casi nadie recuerda de forma consciente las experiencias anteriores a los 3 años de edad –lo que no quita que estas experiencias sean las más influyentes para la vida adulta, como ya se ha dicho.

Es la etapa que más influye en las destrezas académicas –en las denominadas competencias básicas. Es cuando las niñas y los niños aprenden a leer, a escribir, los primeros razonamientos lógico-matemáticos, estrategias de memorización, etcétera. Cabe decir, sin embargo, que cada cerebro va madurando a un ritmo ligeramente diferente a los demás, lo que implica que la edad de aprender estas destrezas sea un poco variable. Esto implica que, si queremos sacar el máximo provecho al desarrollo del cerebro, se deben respetar los ritmos individuales, para evitar el aburrimiento en las personas que maduran más rápidamente y generar estrés en las que maduran con más lentitud. (2018, p.22)

Las emociones, son indispensables en el aprendizaje de los estudiantes por eso resulta imprescindible crear y propiciar ambientes de aprendizaje favorables, de tal manera que los docentes y el docente sean activos en el proceso, es decir, que el docente diseñe e implemente y los alumnos ayuden a lograrlo mediante su participación y una buena comunicación entre pares, al respecto Campos menciona:

La neurociencia aporta conocimientos fundamentales acerca de las bases neurales del aprendizaje (tales como atención, memoria, razonamiento o lenguaje) y de otras funciones cerebrales, como las emociones o la conducta, que son, día tras día, estimuladas, evaluadas y fortalecidas y, a su vez, necesarias en el aula. (Citado por Pardos y González, 2018, p.29).

El juego como herramienta lúdica permite que el estudiante centre su atención en las actividades, pero existen otras estrategias que ponen al centro del aprendizaje a los alumnos, “la neuroeducación busca acercar al aula claves y herramientas para optimizar el aprendizaje de los alumnos y mejorar la preparación de los docentes Bastien, Mora y Sánchez basándose en la evidencia empírica” (citado por Pardos y González, 2018, p.30).

La neurodidáctica establece fundamentos acerca de los procesos de enseñanza partiendo de los conocimientos sobre el cerebro y orientarlos hacia el campo de la educación y ponerlos en práctica en las aulas; además de tomar en cuenta los aspectos fundamentales propuestos por Tapia y cols., que les hacen a los docentes:

- Conocer aspectos básicos del funcionamiento del cerebro humano y ser flexible en la metodología didáctica y de evaluación.
- Aprender a potenciar la atención durante el aprendizaje.
- Tener en cuenta la motivación, base del aprendizaje, y valorar tanto los procesos de aprendizaje (esfuerzo, actitud, evolución individual) como los resultados (notas).
- Llevar a cabo aprendizajes significativos y duraderos, en general más fáciles y eficaces que los puramente asociativos o memorísticos.
- Dejar a los niños el tiempo necesario para poder fijar y practicar los aprendizajes y adaptarse al ritmo de aprendizaje individual de cada niño.
- Valorar la importancia del entorno socio-emocional, del juego y del deporte.
- Reconocer las dificultades del aprendizaje de forma temprana para poder intervenir sobre ellas.
- Potenciar el autocontrol en el aula, habilidad fundamental para llevar a cabo aprendizajes eficaces. Se trata de un aspecto básico de las funciones ejecutivas. (Citado por Pardos y González, 2018, p.30)

La neurodidáctica es una nueva perspectiva de enseñanza, no una moda que; por lo general, está llena de neuromitos, que solo se basan en suposiciones del todo falsas o que carecen de validez, por el contrario, se encarga de averiguar qué aspectos son útiles para el aprendizaje. Francisco Mora menciona que el propósito:

Es encontrar herramientas que favorezcan el aprendizaje en general y de forma individual; que faciliten la localización de problemas neurológicos y psicológicos que afectan al aprendizaje; que formen ciudadanos con un pensamiento crítico donde encuentren el equilibrio entre la emoción y la cognición; y herramientas que faciliten no solo el aprendizaje, sino también la enseñanza. (Citado por Navarro, 2018, p.45)

“Entre los aspectos que pone en relieve, por su implicación en el aprendizaje del alumnado son: la emoción, la atención, el juego, la curiosidad, la motivación, la creatividad, el trabajo colectivo, entre otros” (Navarro, 2018, p.45). Dentro de las estrategias a utilizar resalta la implicación del juego, porque el estudiante desarrolla habilidades sociales y de aprendizaje, manteniéndolo emocionado y atento. El

juego implica curiosidad, riesgos, placer, emoción, recompensa... “La emoción, al igual que el juego viene impulsado por el placer, un placer provocado por la recompensa que recibe el cerebro” (Navarro, 2018, p.47).

## La neurodidáctica

Dentro del salón de clases nos encontramos con diversas problemáticas con las que trabajar y solucionar, entre las que destacan la lectura, el pensamiento matemático, la escritura, entre otros. Algunas de las razones es la falta de interés y motivación, por ello es necesario conocer el origen, las causas del problema y abordar y mejorar una metodología que tome en cuenta el contexto de los alumnos para que despierten el interés y deseo por aprender y desarrollar estas habilidades importantes para la vida cotidiana.

La falta de motivación e interés de mis alumnos, era una preocupación en mi práctica, sobre todo en las asignaturas que por lo general necesitan de reflexión y una postura crítica. Por ello, es importante buscar aquella metodología que atendiese a esta problemática, focalizándola hacia la comprensión lectora, me incliné hacia la neurodidáctica porque trabaja con aspectos del cómo aprenden los estudiantes. Ibarrola considera que:

el origen de la neurodidáctica tuvo una progresión histórica muy rápida pero no inmediata. Sus inicios guardan relación con los grandes avances llevados a cabo en la neurociencia a partir de los años 70 gracias a las mejoras de creación e interpretación de imágenes cerebrales. (Citado por Guirado, 2017, p.21)

Para adentrarnos más sobre la neurodidáctica y el porqué de su importancia en el ámbito educativo, Fernández menciona que el término de *neurodidáctica* surgió “por primera vez por Gerhard Friedrich y Preiss en 1988 a raíz de unas investigaciones educativas en las que se relacionaban los conocimientos propios de la neurología con los del aprendizaje, investigando sobre qué cambiaba en las regiones cerebrales” (citado por Guirado, 2017, p.22). De los autores comentados anteriormente, Gerhard Preiss, especialista en didáctica de las matemáticas, propuso en 1990 como definición de neurodidáctica lo siguiente:

Esta disciplina parte de la capacidad de aprendizaje de la especie humana e intenta encontrar las condiciones para que su desarrollo sea óptimo. La idea clave es la convicción de la existencia de una íntima relación entre la plasticidad del cerebro y la capacidad de aprendizaje. Los resultados de los estudios neurológicos permiten investigar dicha relación. La misión de la neurodidáctica sería orientar los conocimientos neurobiológicos hacia la didáctica y aplicarlos al proceso de educación y formación humanas. (Citado por Guirado, 2017, p.22)

De esta forma, la neurodidáctica valora como principales recursos que se producen en el aprendizaje: el interés de los dicentes, sus conocimientos previos, el fortalecimiento de las funciones ejecutivas, la colaboración y actividades que generen una comprensión de la realidad. Por tanto, la neurodidáctica supone una herramienta para la mejora y potencia del aprendizaje desde lo científico hasta una puesta en práctica dentro del salón de clases, esta herramienta toma en cuenta otras metodologías tales como lo cognitivo de Piaget (1923) y el trabajo con sus pares destacando la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky (1926). La autora Guirado menciona:

La neurodidáctica es una nueva visión de los procesos de aprendizaje en donde la diversidad queda identificada como un rasgo propio de los seres humanos al no existir dos personas con mismas conexiones neuronales debido a que, cada cual, construye su propia vida y experimenta diferentes momentos y sensaciones, teniendo todas y todos en el cerebro la propiedad de aprender. De este modo, el aprendizaje queda definido como un proceso en el cual se produce un cambio y se suman herramientas para comprender mejor el entorno que nos rodea mediante la creación de experiencias que despierten las emociones, alejándose de aquellas praxis educativas fijadas en el aumento de datos en la mente de los/as estudiantes. (2017, p.2)

Integrar lo lúdico en el aprendizaje constituye una estrategia motivadora potente. Las tecnologías de la información y la comunicación es una herramienta que ha resultado interesante para los estudiantes, y nos permite como docentes utilizar diversos recursos audiovisuales, para alcanzar los objetivos de aprendizaje, ya que para los dicentes es interesante y los mantiene más atentos. El juego y el ejercicio físico constituyen estrategias que potencian y optimizan los procesos de atención y motivación intrínseca que son imprescindibles para el aprendizaje.

Las estrategias didácticas son diseñadas en virtud de las necesidades de los estudiantes, adaptadas y ejecutadas por el docente tomando en cuenta el contexto, los intereses, los estilos de aprendizaje, bajo elementos necesarios a trabajar tales como la colaboración, emociones, desarrollando la reflexión, atendiendo la problemática que se presenta en el aula; en este caso de la comprensión lectora, donde la desmotivación se hace presente en textos que generalmente están ancladas a temas o contenidos de las asignaturas que se trabajan en clase, algunas causas que he identificado con los estudiantes es la falta de interés, a veces porque el material o la actividad no les resulta interesante y simplemente no le ponen la suficiente atención para aprenderlo. La autora Boscán sustenta que:

La Neurodidáctica es una disciplina que sugiere una forma de interacción entre las neurociencias y la educación que revelan condiciones bajo las cuales optimizan al máximo el aprendizaje humano. A grandes rasgos las estrategias didácticas son diseñadas, adaptadas y ejecutadas por el docente en virtud al perfil de la carrera, al

contexto, al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, bajo esquemas cooperativos, flexibles y autorreflexivos, susceptibles hacer aplicadas en la formación de docentes. (2011, p.1)

La autora Boscán (2011) especifica en el siguiente cuadro tres modalidades ideales que se trabajaron en la segunda etapa de la intervención didáctica adaptándolas a la estrategia del juego para favorecer la comprensión lectora, denominadas estrategias neurodidácticas, donde las clasifica en Operativas, Metodológicas y Socio-emocionales, donde se trabajaron en la asignatura de Ciencias Naturales, Historia y Geografía, cuidando la pertinencia y enfoque de cada una y que no se desfase de los aprendizajes esperados de las mismas.

<b>Modalidades de las Estrategias Neurodidácticas</b>	
<b>Modalidad</b>	<b>Definición</b>
Operativas	Constituyen un conjunto de estilos creativos de enseñanza desarrollados en función del interés del alumno y el contexto. Entre las cuales se pueden mencionar: los organizadores previos, mayéutica, mnemotécnica, metáfora, analogías, la tácticas de interacción
Metodológicas	Proporcionan procedimientos lógicos en la búsqueda y construcción del conocimiento que parten de estrategias operativas y socio-emocionales. Tales como: los mapas mentales, mapas conceptuales, ciencigramas, uso de las TIC, V. de Gowin y los neurografos
Socio-emocionales	Establecen la interacción de entre los aspectos fisiológicos, psicológicos y conductuales que comprometen al alumno en la experiencia educativa. Entre las estrategias socio-emocionales se distinguen: Peer-tutoring, reflexivas, relajación, retroalimentación, sensibilización.

Fuente: Boscán 2011

Dentro de cada modalidad se expresan una variedad de estrategias, que claramente no todas fueron puestas en práctica, sin embargo, se rescataron las que se adaptaban más al perfil de los educandos y de los intereses de la estrategia que se llevó a cabo con los alumnos. A continuación, se describen brevemente las distintas estrategias que se consideraron en la modalidad de estrategias neurodidácticas operativas, esto según Boscán:

**Organizadores Previos:** en referencia a Ausubel (2000) los denomina “ancladero provisional”, que sirven de puente los nuevos conocimientos y las ideas que tiene los estudiantes, es decir, los conceptos y proposiciones, sirven de material para que el docente le sea útil en la introducción a temas complejos, en otras palabras, es

averiguar los conocimientos previos, para darnos una idea desde donde comenzar y partir de ahí.

**Mnemotécnica:** como la etimología de la palabra refiere a una técnica que permite ayudar a recordar, en algunas ocasiones al apoyarse en imágenes, palabras claves, códigos o colores, resultan apropiados para lograr procesos de captación, asimilación e identificación de partes que resultan ser las ideas principales del texto, respecto a esta, resulta de gran utilidad emplear imágenes o materiales novedosos, coloridos y que sean palpables, porque los alumnos se interesan manteniendo anticipación hacia el tema. (2011, pp. 2-3)

En lo relativo a las estrategias didácticas metodológicas solamente se eligieron tres considerando la edad cognitiva y el nivel de dificultad que exigían, por lo que, se descartaron dos, estas estrategias favorecen la jerarquización de la información, la atención que atraen y la estimulación cerebral que adquieren con las imágenes que se utilizan que dan relativamente ideas sobre el texto o tema a trabajar, Boscán presenta las siguientes descripciones:

**Mapas Mentales:** es una estrategia cognitiva que funciona como sistema de ideas graficadas e interconectadas con un tema determinado. De este modo, el docente ejerce una actividad dual entre los razonamientos lógicos y la creatividad, estimulando la motivación del estudiante para captar su atención e intereses por la clase.

**Mapas Conceptuales:** permiten establecer un prototipo sistematizado y jerárquico que proporciona una sinopsis global del contenido presentado en clases. En este sentido, Díaz y Fernández (2002) indican que los mapas conceptuales contienen tres elementos fundamentales: concepto, proposición y palabras de enlace. Los conceptos son palabras o signos con los que se expresan regularidades; las proposiciones son dos o más términos conceptuales unidos por palabras de enlace para formar una unidad semántica; y las palabras de enlace, por tanto, sirven para relacionar los conceptos.

**TIC:** los recursos tecnológicos son idóneos para establecer conexión docente entre los participantes presenciales y a distancia, puesto, que el flujo de información es inmediato, amplificado por la gama de elementos que interaccionan, permitiendo crear, innovar, diseñar y compartir recursos a través de redes sociales, correo o chat y sobre todo los blogs. (2011, pp. 4-10)

De igual importancia se consideran las estrategias didácticas socio-emocionales, este tipo de estrategias trabajan con las emociones, pues la emoción despierta la curiosidad, pero también es un proceso inconsciente del ser humano importante para el aprendizaje, ya que los alumnos deben aprender a autocontrolarse, es decir gestionar sus emociones positivas y negativas, ya que al caer en las segundas,

pueden llegar a sufrir estrés por aburrimiento o fracaso hacia la tarea y poco favorable para su salud. La autora Boscán menciona las siguientes estrategias con su descripción:

**Peer-tutoring:** las interacciones en parejas contribuyen a reforzar la comunicación, el trabajo cooperativo y compromete a los estudiantes a la experiencia educativa, facilitando el aprendizaje. Asimismo, Goleman (2000) hace énfasis en la Inteligencia Social, resaltando que el cerebro humano está diseñado para la sociabilidad, donde existen conexiones neuronales de nuestro cerebro con el cerebro de quienes nos rodean.

**Relajación y Sensibilización:** permiten crear un clima interacción positiva y de relaciones emocionales para adecuar el ánimo del estudiante, de forma que se encuentre relajado y alerta a la participación en la clase. En algunas clases se trabajó con ejercicios de relajación o corporales activando su cerebro, trabajando con los dos hemisferios, por ejemplo, hacer lo contrario a los demás o seguir un esquema de movimientos por letras, respetando la secuencia que se estableció.

**Retroalimentación:** constituye una estrategia que refuerza el aprendizaje, generando los productos de la acción didáctica y sentimientos de logro, atendiendo a los aspectos positivos y limitados del proceso. En este sentido, se introducirán los correctivos, a la vez se afianzan los nexos cognitivos y afectivos, en este apartado se trabajó con un proceso de evaluación entre los mismos alumnos (coevaluación), donde ellos fueron los propios jueces de su trabajo, al final se hizo una lista de los elementos que les faltaba fortalecer en su escrito o representación. (2011, pp.11-12)

### **La atención ejecutiva: la atención selectiva para el estudio**

Uno de los rasgos más importantes que trabaja la neurodidáctica es la atención y las emociones, y dentro de la práctica al interior de salones de clase se ha observado que los estudiantes, cuando no les interesa el tema tienden a ignorar o a presentar aburrimiento, y por ende realizan las actividades con poca motivación intrínseca y no está presente una decodificación de lo que se hace. El neurólogo Guillén expone que las funciones ejecutivas, son:

Aquellas que nos permiten elegir, planificar y tomar decisiones de forma consciente y voluntaria. Es por ello que la atención ejecutiva es esa atención específica para el estudio que permite al alumno, mediante un foco atencional variable, seguir el proceso de resolución de una tarea o problema concreto, analizar un texto o seguir la explicación del maestro (2014, p.3)

El autor Davidson expresa “Cuando las emociones positivas nos impregnan de energía podemos concentrarnos mejor y empatizar más, ser más creativos y mantener el interés por las tareas” (citado por Guillén, 2014, p.5). Y es que la neurociencia ha demostrado la importancia del juego y de la actividad física en el aprendizaje y más si se da en entornos naturales.

### **La atención requiere autocontrol**

La atención es parte importante en el aula, es un punto favorecedor para el aprendizaje, se utilizan medios o recursos didácticos que provoquen en los dicentes curiosidad y permitan que hagan predicciones e inferencias a partir del material, lo que permite dar abertura al contenido a trabajar. Los autores Carrillo y Martínez mencionan que la atención:

Es la relación a aquellos instrumentos y medios que facilitan la atención del alumnado, en relación, por ejemplo, a los diferentes estímulos auditivos, visuales o táctiles que la pueden favorecer; haciendo las clases menos pasivas, el papel de la adecuada gesticulación al comunicarnos con el alumnado entre otros. (2018, p.159)

Cuando estamos trabajando un tema, lo que requerimos es atención por parte de los alumnos, pero a veces están cansados, aburridos o tienen sus propios problemas, aspectos que impiden su aprendizaje. Pero cuando se les presenta algo novedoso o materiales que atraen sus miradas, empiezan a preguntar y tienen curiosidad sobre lo que se va a hacer, entonces entra un periodo de atención donde el alumno se mantiene expectante a la actividad y mejora su aprendizaje, es justo eso lo que se quiere lograr, alejar los pensamientos malos y generar más risas que estrés en el aula. Por otro lado, Pardos y González mencionan:

La autorregulación o falta de inhibición es cuando los niños con dificultades en esta área tenderán a presentar comportamientos impulsivos y/o dispersos o excesiva inquietud motora ya que la falta de autorregulación puede darse a nivel conductual o cognitivo lo que resultara molesto en el ámbito académico y/o social y puede dificultar la adquisición de aprendizajes. Se trata de una habilidad especialmente afectada en niños con dificultades atencionales y/o de autocontrol, ya que suelen perder el hilo de la tarea cuando se producen distractores externos. (2018, p.31)

Durante las prácticas de intervención, se percató que algunos alumnos, son impulsivos a la hora de realizar una actividad, particularmente es en el área de las matemáticas, pero también se hace presente en las demás asignaturas, es decir, a que cuando escriben o realizan operaciones lo resuelven rápido sin percatarse si lo que escribieron está bien, se dejan llevar por el impulso de terminar la tarea y seguir con otra. Este tipo de comportamientos, son problemas que inhiben o afectan a la comprensión lectora, se saltan instrucciones o palabras clave importantes para entender el texto, también se van al proceso sin analizar lo que se les pide; aunque

también se hace presente en sus conductas hacia sus compañeros, es decir, cuando hay problemas se van a los golpes y dejan de lado el diálogo.

## **Comprensión lectora**

La comprensión lectora, es la principal problemática en el aula de 4° grado, y requiere de una enseñanza explícita de estrategias que faciliten esta habilidad necesaria para el ámbito educativo y social. Las estrategias se abocan al fortalecimiento de la comprensión lectora, en palabras de Yncán:

Leer es una de las experiencias más importantes del ser humano; nos da la posibilidad de entrar en contacto con otras formas de existencia, teorías y conocimientos. Es la puerta hacia la imaginación y la creatividad. La lectura es la puerta que se abre hacia el rescate de información y su principal objetivo es propiciar la imaginación, hacer posible la pregunta y el juicio a partir de la lectura, recrear cualquier cosa que sugiera el texto: construir castillos posibles, realidades virtuales, universos alternativos, que den apretura a formas diferentes de ver el mundo. (1997, p.9)

Hoy se puede asegurar que la escuela como institución educativa no ha logrado formar alumnos con una competencia lectora, que estos desarrollan la habilidad de acuerdo a su entorno cultural, por tal razón creo necesario implementar estrategias a trabajar en el aula para desarrollar una comprensión lectora para tener como meta que los estudiantes tengan las herramientas necesarias para desarrollar una competencia lectora que les permita interpretar textos, que desarrollen la capacidad de procesar información, rescatar significados y sentidos del texto y hacer conscientes algunas de las estrategias de aprendizaje.

## **La lectura, conceptos y procesos**

### **Concepto**

Sánchez menciona que “el sentido etimológico de leer tiene su origen en el verbo latino *legere*, connota las ideas de recoger, cosechar, adquirir un fruto. Leer es un acto por lo cual se otorga significado a hechos, cosas y fenómenos” (citado por Sastrías, 1997, p.2). El acto de leer es dar sentido al texto, construyendo una interpretación, donde entran tres elementos en juego el lector, el contexto y el texto, por lo que, cada lector le otorga un significado diferente al de los demás.

## **Importancia de la lectura**

La comprensión lectora consiste en darle sentido a un texto, reconstruyéndolo, dándole nuestra propia interpretación y si es posible emitir juicios críticos, ya que es la articulación de las experiencias previas y los conocimientos adquiridos, por lo que Días *et al.*, mencionan que la comprensión lectora:

Es esencial para el aprendizaje de diferentes disciplinas en el ámbito escolar: desde las que abordan temas sociales hasta las matemáticas y, por lo tanto, para el desempeño general de los estudiantes, esto sin contar el papel que juega en la autoeducación y, por lo tanto, en el acceso a una gran gama de información. (Citado por Méndez, 2018, p.4)

## **Niveles de la comprensión lectora**

Hay tres niveles de la comprensión lectora, los cuales requieren de estrategias desde lo más básico a lo exigente para poder superarlos, Sastrías menciona que la lectura:

Es un proceso por el cual el lector percibe correctamente los símbolos escritos, organiza mediante ellos lo que ha querido decir un emisor, infiere e interpreta los contenidos allí expuestos, los selecciona, valoriza y aplica en la solución de problemas en el mejoramiento personal y colectivo. Los niveles están graduados de menor a mayor complejidad, hecho que a su vez supone la ampliación sucesiva de conocimientos y el desarrollo de la inteligencia conceptual y abstracta (1997, p.18-19).

Los niveles de realización de la lectura que identifica Sastrías son:

- Los niveles de realización de la lectura que se identifican son:
- Literalidad. Recopilación de formas y contenidos explícitos del texto.
- Retención. Capacidad de captar y aprender los contenidos del texto.
- Organización. Ordenamiento de elementos y vinculaciones que se dan en el texto.
- Inferencia. Descubrimiento de aspectos implícitos en el texto.
- Interpretación. Reordenamiento con un nuevo enfoque de los contenidos del texto.
- Valoración. Formulación de juicios basándose en la experiencia y valores.
- Creación. Reacción con ideas propias integrando las ideas que ofrece el texto a situaciones parecidas de la realidad. (1997, p. 19-20)

## **Preferencias lectoras de acuerdo al desarrollo personal**

Sastrías (1997) ejemplifica en la siguiente tabla los intereses de los alumnos hacia la lectura, acerca de lo que condiciona el comportamiento lector, es necesario tener en cuenta que las personas aprecian los libros que corresponden a su

desarrollo personal, así tenemos que considerar algunos indicadores como las preferencias lectoras según la edad de niños y jóvenes.

Edad	Preferencias
2 a 5-6 años	Libro de imágenes y de poemas infantiles.
5 a 8-9 años	Cuentos de hadas
9 a 12 años	Historias reales y del medio que los rodea.
12 a 14-15	Historia de aventuras, lecturas orientadas a lo sensacional.
14 a 17 años	Historias de cualquier tema seleccionadas con madurez y gusto estético.

Fuente: Sastrías, 1997, p.23

Los estudiantes tienen diferentes preferencias en cuanto a lecturas, para algunos puede resultar interesante leer un comic que para otro le agrada leer un artículo científico, cada uno tiene un propósito, algunos solo leen porque así se lo piden en la escuela o en casa, otros para la búsqueda de información y algunos pocos lo hacen por entretenimiento o placer:

El lector es el sujeto que accede al texto con un determinado propósito, mismo que puede ir, desde el placer, la necesidad de evadirse, la obligación de “comprender”, la búsqueda de la información o el análisis del documento en su contenido y determinado por sus capacidades intelectuales y procesos estratégicos de comprensión. (Yncán, 1997, p.15).

## Elementos

En el proceso de la lectura, se articulan tres aspectos que son el lector-autor-texto, cada uno aporta elementos que le dan un significado al texto, es decir el lector aporta su perspectiva y la reconstruye con la del autor del texto, Gómez y cols., conciben a la lectura:

Como la relación que se establece entre el lector y el texto, una relación de significados, y a la comprensión lectora como una construcción del significado particular que realiza el lector, y que de este modo constituye una nueva adquisición cognoscitiva... En lo que se refiere a la lectura, cuya función social es la comunicación, se establece una relación entre el autor del texto, el lector y el texto mismo. (1995, pp.24 - 25)

Las características que le confieren al lector-texto-autor Gómez y cols., en el proceso de la lectura, “es que implica una transacción entre el lector y el texto y las características del lector son tan importantes para la lectura como las características

del texto” (1996, p.26), la importancia que tienen estos tres elementos se describen brevemente a continuación:

- Lector: posee un sistema de lengua, sistema de escritura y el mundo en general. Estos en conjunto constituyen conceptos, ideas y relaciones que utiliza el lector cuando es preciso. Durante la lectura, el lector utiliza su conocimiento previo a partir de la información del texto y lo relaciona con un esquema preexistente, lo que resulta una ampliación de tal esquema o la creación de uno nuevo. (Citado por Gómez y cols., 1995, p.26)
- Texto: es una unidad constituida por un conjunto de oraciones que, al agruparse en la escritura, conforman párrafos, capítulos u obras completas. María Elena Rodríguez puntualiza la importancia de reconocer que el texto permite un dialogo entre autor y lector, así como la creación de los efectos de sentido que le atañen en tanto es un discurso, es decir, en tanto intervienen los componentes y valores referenciales de la lengua, que son los mismos que permiten la construcción y la comprensión del texto. (Citado por Gómez y cols., 1995, p.31)

En la propuesta de intervención se utilizarán textos de tipo narrativo y expositivo, primero se trabajará con el narrativo para empezar a trabajar con la interpretación de este tipo de texto para después transitar hacia el texto expositivo que es más complicado de entender para los niños ya que abordan temas más complejos y necesitan de una postura reflexiva y critica.

Otro de los objetivos es que los alumnos al final logren resignificar el texto que se les dé, y no quedarnos con aquello que se le entendió a base de preguntas literales que solo reflejan lo superficial del texto, lo externo, es momento de analizar y reflexionar, para transitar a habilidades cognoscitivas más profundas como lo son la imaginación y la creatividad. Pero ¿qué es la resignificación? es darle un nuevo significado a lo que se lee, darle otra perspectiva diferente a la del autor, se le puede cambiar algún elemento por ejemplo el tiempo en que está escrito, el final, los personajes, el conflicto, proponer otras soluciones en las que el autor no pensó anteriormente, etc.

Pero para resignificar el texto primero se necesita que el lector comprenda lo que el autor quiere decir, que comprenda la situación y los personajes, es así como la autora Ynclán dice que “resignificar un texto es mirar más allá del texto” (1997, p.20). La comprensión lectora les permite a los alumnos desarrollar otras habilidades, como la comprensión de textos, habilidades sociales y planteamientos del problema, la atención y la escucha activa, además de que se pretende trabajar de la mano con la neurodidáctica que trabaja con la motivación, la atención y otros estímulos que reactiven emociones que conduzcan al aprendizaje, porque sin emoción en nuestros dicentes no hay aprendizaje.

Ynclán dice que “la comprensión lectora así planteada es interpretación de sucesos, rescate de sentidos, creación de significados y resignificación de acontecimientos” (1997, p.27). El lector pone en marcha sus conocimientos previos, sus experiencias y las reconstruye con los conocimientos nuevos que adquirió en su proceso de lectura.

La propuesta de intervención se trabajó con la implementación del juego como estrategia neurodidáctica, se empezó en primera instancia con textos narrativos y expositivos, tomando en cuenta los niveles de la comprensión lectora, asimismo se inició con el texto narrativo y luego con el expositivo, ya que con el primero están más familiarizados desde pequeños y el segundo es más informativo y con más detalles científicos. Se plantearon algunas preguntas de manera oral o escrita de índole literal y crítica, estas preguntas ayudaron al docente a identificar si interpretaron el texto, pero también para incentivar la resignificación que abre puertas hacia la imaginación y la creatividad.

### **El cuento como recurso lúdico**

El cuento es una narración breve, donde generalmente la trama es ficticia, permite que nos imaginemos las secuencias que les suceden a los personajes, y poco a poco vamos elaborando inferencias sobre el posible final que pueda tener la historia.

El cuento es una narración breve que trata de un solo tema o asunto de forma oral o escrita, donde generalmente se utilizan elementos ficticios, un ambiente y un número limitado de personajes. La palabra cuento tiene su origen del latín “computum” que significa cálculo, cómputo y enumeración. Del cálculo y la enumeración pasó al significado de enumeración de hechos o recuento de acciones reales o ficticias que tienen la finalidad de la distracción. Es como una pequeña novela, su acción es más rápida, intervienen pocos personajes, no admite divagaciones ni demasiados detalles y su trama es muy sencilla. (Anónimo, s.f, p.22)

### **¿Qué son las oraciones narrativas y explicativas?**

Se comenzó a trabajar con las oraciones narrativas, son aquellas ideas que engloban a un párrafo o lo principal, mientras que las explicativas exigen más conocimiento sobre el tema, así como la vinculación con las experiencias de cada uno de los estudiantes. La autora Ynclan menciona que:

Son aquellas acciones (texto narrativo) o proposiciones básicas (texto expositivo) transpuestas por el lector en forma de oraciones simples (con sujeto, verbo y complementos), que desprenden de un texto y estructuran las síntesis del mismo, las primeras son de menor rigor, mientras que las segundas requieren de mayor

conocimiento sobre el tema y de habilidades como el análisis y la reflexión. (1997, p.25)

Para que las oraciones narrativas o explicativas se consideren, es necesario que el texto se analice por pequeños párrafos, donde se analiza la idea principal o lo esencial de la narración. Las oraciones narrativas se trabajaron a partir de la producción de oraciones simples pero concretas que destacaron lo esencial que quisieran comunicar, es decir, encontrar el sentido general del texto, para posteriormente con textos más extensos y difíciles detectar ideas clave que los ayudara a una mejor comprensión del mismo.

Dentro del juego se trabajó con el uso del cuento, el apólogo, la historieta y algunos juegos que implicaron detectar palabras clave de un tema ya sea mediante palabras o imágenes en las asignaturas de Español, Formación Cívica y Ética y durante el transcurso de la estrategia a otras asignaturas. Se tomó en cuenta las estrategias que plantea Solé, tales estrategias son:

Se debe tener en cuenta primeramente las **anticipaciones** o hipótesis, las cuales consisten en ideas sobre lo que se encontrará en el texto. Estas predicciones no son siempre exactas, pero generalmente se ajustan y se establecen a partir de recapitulaciones como tipo de ilustraciones, textos, título, entre otros. Intervienen el conocimiento y la experiencia de la persona que se posee entorno al contenido.

De igual manera, se debe tomar en cuenta las preguntas a interrogar en el texto antes de comenzar la lectura, las cuales están relacionadas con las **predicciones**, anticipaciones e hipótesis, ya que con ellas puedes aplicar los conocimientos previos y reconocer lo que se sabe y lo que no, entorno a los elementos textuales y al contenido. El siguiente paso trata sobre el proceso interno de la persona de **verificar** las anticipaciones, ya que esta fase de la lectura debe ser sustituida o comprobada por otra

Al momento de verificar o sustituir la información que se aporta dentro de un texto, se va integrando los conocimientos del lector y al mismo tiempo se ejecuta la comprensión de la lectura. Seguidamente se tiene que aclarar las dudas conforme se va avanzando en la lectura y leyendo, pues en caso de no entender es necesario regresar al principio de la lectura y releer hasta solucionar el problema. El último paso es **recapitular** todo lo anteriormente leído, debido a que al momento de leer se va elaborando el significado del libro o artículo. La recapitulación permite poseer una idea ampliada del contenido y tomar del mismo las partes, que sirvan para darle un propósito a la lectura. (1994, p.20)

## Juego

El juego como estrategia para favorecer la comprensión lectora, es esencial, en primera porque permite trabajar con emociones necesarias para el aprendizaje, en segunda porque los estudiantes son muy participativos y es parte de su interés; por último, porque es algo nuevo, pues están acostumbrados a trabajar en el salón de clases y que el juego solo se hace presente en Educación Física. Navarro señala que “el juego es una herramienta motivadora, capaz de favorecer el aprendizaje y la participación, al minimizar e incluso eliminar el fallo o el error como signo de fracaso” (2018, p.44).

### Características del juego

Cuando se plantea un juego, los alumnos tienden a emocionarse, lo ven como un reto, y saben que hay un objetivo que tiene que ser cumplido, a esta edad los niños ya están acostumbrados al juego reglado y por consiguiente se muestran atentos a la actividad. Los autores Pecci *et.al.*, consideran que “el juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad. Sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y al contexto sociocultural en el que se han desarrollado” (2015, p.7).

Pecci *et al.*, definen el concepto de juego en base a otras interpretaciones y conceptos, considerando que no existe una definición única “El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales” (2015, p.7).

### Características del juego infantil

El juego genera bienestar e interés a los estudiantes, impactando en su motivación intrínseca, desarrollando la atención; el juego trabaja con canales multisensoriales lo que lleva a un aprendizaje significativo, Pecci *et al.*, señalan las características implícitas en el juego:

- ✚ Es **libre y voluntario**: el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.
- ✚ **Se centra en un espacio y un tiempo concretos**: el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.

- ✚ Es **autotélico**: se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.
  
- ✚ Es **universal e innato**: el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.
  
- ✚ Es **fuentes de satisfacción**: el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad.
  
- ✚ **Implica actividad**: el juego conlleva estar activo física o psíquicamente.
  
- ✚ **Tiene un carácter incierto**: al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.
  
- ✚ **Se desarrolla en una realidad ficticia**: mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.
  
- ✚ Es una **actividad inherente de la infancia**: aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia.
  
- ✚ **Permite al niño afirmarse**: en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.
  
- ✚ **Favorece la socialización**: el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.
  
- ✚ **Potencia el desarrollo integral**: el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
  
- ✚ **Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora**: el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.

- ✚ **Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño:** a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana. (2015, pp.7-8)

## **Clasificación del juego**

Las actividades propuestas en este trabajo se presentan con material concreto, por ejemplo, aros, cajas y cosas de uso personal, pero hay otras que se acercan o dan una idea general sobre el tema o contenido del texto, como fichas que se asocian a imágenes, imágenes del contexto real y preguntas de inferencia. Pero existen varios criterios para clasificar el juego, según Pecci *et al.*, se pueden establecer clasificaciones del juego. Algunos de ellos se basan en:

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde ocurre.
- La dimensión social.
- El número de participantes.
- El material que se usa. (2015, p.9)

## **Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla**

Asimismo, la estrategia se enfocó en la capacidad, porque hay una relación de lo emocional y lo cognitivo, por ejemplo, el juego el barco de Venezuela requiere de su atención y destreza al armar el rompecabezas de palabras que sugieren palabras clave del contenido, por lo que se inhiben en su memoria de trabajo y observan lo importante que es trabajar en equipo. Por lo que Pecci *et al.*, pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. A continuación, se describe cuales se trabajaron en la estrategia:

- **Juego psicomotor:** El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.
- **Juego cognitivo:** El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales.

### **Algunos tipos de juegos cognitivos son:**

- **Juegos de atención y memoria:** fomentan la observación y la concentración.
- **Juegos lingüísticos:** mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.

- **Juego social:** El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes:
- **Juegos de reglas:** son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- **Juegos cooperativos:** son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común. (2015, pp.9-10)

### **Relación que existe entre el trabajo de la neurodidáctica, el juego y la comprensión lectora.**

La neurodidáctica tiene como desarrollo el trabajo con la atención, las emociones, el razonamiento, la memoria y el lenguaje, los estudiantes en cuestión presentan dificultad en la comprensión lectora a partir del primer nivel que es el literal, se pretende trabajar desde la neurodidáctica porque pone en consideración el trabajo con las emociones, la atención del alumnado en la tarea, el razonamiento, la memoria, y eso es a través del juego que despierta los elementos planteados, además de que resulta ser interesante y motivador para los niños.

### **La comprensión lectora desde un enfoque neurodidáctico**

La lectura y la escritura son habilidades lingüísticas que requieren de estrategias ajustadas a sus intereses, necesidades y a objetivos que se quieren lograr, es un proceso lento, pero necesario para poder comprender textos con más dificultad. Además de que si se empieza desde una edad temprana podríamos lograr que el alumno utilice esas estrategias de manera autónoma. El Dr. Bello expone:

La adquisición y dominio de la lectoescritura, se han constituido en las bases conceptuales para el desarrollo cultural de los seres humanos, interviniendo en el desarrollo de la lectoescritura, una serie de procesos psicológicos como son: percepción, memoria, cognición, metacognición, capacidad inferencial y la conciencia. En la lectoescritura la conciencia del conocimiento psicolingüista mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, permite la operación de manera intencional y además la reflexión acerca de los principios del lenguaje escrito. (2014, p.49)

La comprensión lectora dentro de la neurodidáctica, se valora el contexto donde se desarrollan los alumnos, ya que el conocimiento cultural y su experiencia son diferentes y varían, pero son clave para el desarrollo de la comprensión, por

ejemplo, se plantea en algunas actividades el trabajo en equipo, los niños que tienen más conocimiento ayudan a los que tienen problemas para relacionar e interpretar el texto. Bello menciona que “el proceso psicológico de la cognición se encuentra relacionado con la organización del conocimiento. En el proceso cognitivo, los conocimientos previos de las personas facilitan la conceptualización, la comprensión y el dominio de la lectoescritura” (2014, p.49). Asimismo:

En la lectoescritura, la cognición incluye a los procesos psicológicos: la percepción interpreta el código visual-auditivo y activa esquemas conceptuales que aportan al sujeto una comprensión inicial del texto; la memoria operativa realiza la búsqueda de significados; la metacognición posibilita que el individuo sea cada vez más consciente del proceso de adquisición y dominio del conocimiento; la capacidad inferencial permite concluir ideas y generar expectativas, en el lector; la conciencia garantiza el control, consciente sobre las operación que se llevan a cabo. (Bello, 2014, p.49)

Por eso la importancia de utilizar materiales novedosos y atractivos a los ojos de los niños, y de emplear actividades donde los niños planten inferencias acerca del texto. Las estrategias que se trabajaron para atender la problemática se basaron en Goodman (citado por Gómez y cols.,1995), por ejemplo, el muestreo, que se trabajó con la portada, los subtítulos de un texto e imágenes que se proporcionaron para dar información del mismo. Algo que resultó de gran beneficio fueron las predicciones porque a los niños les divierte y los mantiene atentos ante la expectativa de las hipótesis echas si resultaron o no y por último esta la inferencia, que es la construcción y reconstrucción de los conocimientos previos con los nuevos que dan paso al significado del escrito:

Para analizar cómo establecer una tarea de lectura, y buscar definir significados a través de estrategias como: el muestreo, detectando índices que proporcionen una información relevante; la predicción, anticiparse al texto apoyándose en los conocimientos previos y en la expectativa acerca de lo que se va a encontrar; la inferencia: utilizando los conocimientos y esquemas preexistentes para completar las informaciones que se presentan en el texto; el autocontrol: controla la comprensión durante las actividades de lectura, evaluando la asertividad de las inferencias y predicciones y la autocorrección que detecta errores y considera nuevas hipótesis, y lee varias veces el texto. (Bello, 2014, p.50)

En la lectura en voz alta, la mayoría de los alumnos cuando leen no respetan los puntos y aparte y el final, por lo que su lectura es rápida, o cuando hay presencia de preguntas las leen como una oración normal y le quita significado, y llegan a procesar una información incompleta al no respetar la presencia de estos signos. El autor Bello analiza:

Mediante los procesos sintácticos se identifican las partes de la oración y su valor relativo, se establece una relación entre las palabras y se encuentra el significado de la oración. La evaluación de este proceso puede ser: de comprensión de distintas estructuras gramaticales: oraciones pasivas, interrogativas y activas, así como oraciones de mayor complejidad. (2014, p.51)

En el aula de 4° grado se llegó a presentar que los alumnos no jerarquizan la información, es decir, no establecen cuales son las ideas principales del tema y cuales las secundarias, importante a la hora de elaborar resumen o esquemas. “La comprensión del texto, es el resultado de la acumulación de informaciones, el lector jerarquiza la información según su relevancia para la comprensión total del texto, con el objetivo de integrarla a sus conocimientos previos, los cuales facilitan la comprensión” (Bello, 2014, p.51). De igual manera mediante la estructura semántica:

El niño hace referencia y obtiene informaciones del texto para la comprensión e integración total de las informaciones. El proceso semántico, constituye una dificultad en el aula, al no ser procesos que se adquieren de manera espontánea, pues estos requieren de una práctica constante mediante la utilización de estrategias cognitivas complejas. Una forma de evaluación de estos procesos es a través de cuestiones literales e inferenciales: a partir del texto se realizan preguntas sobre datos específicos que aparecen en el texto, e inferencias acerca de los datos no explícitos. Los resultados se muestran el nivel de comprensión alcanzado por los sujetos. (Bello, 2014, p.51)

## **El juego neurodidáctico**

Se busca trabajar con el juego desde un enfoque neurodidáctico para favorecer la comprensión lectora, la neurodidáctica desarrolla la atención, la memoria, el razonamiento y las emociones, el juego despierta los elementos mencionados. Cuando a un alumno no le interesa el tema, tiende a ignorarlo, le da poca importancia, hay aburrimiento, y realiza la actividad por impulso, cuando se trabaja con el juego los estudiantes se muestran atentos a la actividad, tienen curiosidad, siempre y cuando el propósito de favorecer la comprensión de la lectura no se desvíe. El juego desde un enfoque neurodidáctico, menciona Guillén es:

Un mecanismo natural imprescindible para el aprendizaje y es especialmente importante en matemáticas. Podemos jugar a que el niño adivine un número y lo vamos guiando con un “más” o “menos”, o utilizar juegos de Lego o similares para pedirle que añada piezas del conjunto pequeño al más grande hasta que tengan el mismo número o al revés, o ábacos o juegos de mesa para entrenar el sistema de representación numérico y su relación espacial. (2018, p.18)

Con relación a esto, no se trabajó específicamente con matemáticas, pero si con otras asignaturas, se hizo uso de rompecabezas de palabras, memorama, juegos de atención acompañados de canciones tradicionales y de ejercicio físico, aunque considero que en la asignatura de matemáticas es importante el juego porque los niños se desesperan con un problema que no pueden resolver y se empiezan a frustrar, esta estrategia permite que el alumno se divierta y no se estrese.

Finalmente, se reconoce que la neurodidáctica, tiene muchos aportes hacia la educación, y que hay que ir paso a paso para evitar caer en neuromitos, esta herramienta trabaja con las Tics pues tiene plataformas que trabajan con las funciones ejecutivas. Por otro lado, al enfocarnos al contexto del alumno, resulta un poco desfasado implementarlo, sin embargo, por la flexibilidad que esta ofrece, permite adaptar las metodologías para darle un enfoque propio a la problemática que se esté atendiendo. No estaría de lado mencionar que la neuroeducación también se enfoca en implementar estrategias para alumnos con enfermedades cognitivas, en las que el aprendizaje es más lento y los resultados de sus experiencias son esperanzadores.

## **1.5 Conjunto de acciones y estrategias**

### **Toma de decisiones**

En la primera actividad de la estrategia se trabajó con el cuento, atendiendo a las estrategias que ofrece Goodman en la que el “lector pone en juego para construir el significado del texto” (citado por Gómez y cols., 1995, p.27), tales estrategias son: muestreo predicción, la inferencia, confirmación y autocorrección, además que están en consonancia con las que plantea Solé (1994) como usar diferentes tonos de voz, utilizar imágenes y si es posible dramatizar los sucesos del cuento.

El cuento que se abordó trabaja con valores y el tema de la democracia, para atender las estrategias se muestra la portada del mismo, donde los alumnos empezaron a hacer sus predicciones. En el transcurso del cuento se fueron haciendo preguntas de carácter literal y después de carácter inferencial, donde los alumnos tenían que recordar lo leído e inferir que es lo que harían los habitantes de aquella ciudad. Los alumnos tuvieron que relacionar el esquema que ya tienen y reconstruirlo con lo que se dice, es darles un significado y sentido a las acciones del cuento.

Al término del cuento, se hicieron preguntas de tipo crítico, que permitía analizar y reflexionar sobre las acciones de la gente de la ciudad, así como inferir cuáles eran las razones por las que tomaron esa decisión y no otra, cabe decir que las razones no estaban explícitas en el cuento, lo que abrió un espacio de participación. Después si alguno de los estudiantes llegaba a pronunciar el tema de la democracia

o sus elementos, con eso se abría paso al concepto y la importancia que tiene en la vida diaria (ver anexo 3).

### **Oraciones narrativas**

Se trabajó con el uso de oraciones narrativas, el primer texto narrativo es la historieta, la forma a trabajar es a partir de la observación de la secuencia de las acciones de los personajes, luego en la libreta anotaron 5 oraciones narrativas (oraciones simples: sujeto, verbo, predicado y complemento) en donde se denote que quien lo lea comprenda de qué se trata la historia sin haber visto todavía la historieta. El juego que se trabajó fue de tipo simbólico, ya que consistió en simular personajes atendiendo las descripciones que la docente en formación mencionó, esta actividad se realizó al final porque implicaba que el alumno desarrollara habilidades relacionadas con imaginar a su personaje (ver anexo 4).

El propósito de la actividad es que los niños elaboraran oraciones base para construir un cuento, las imágenes los ayudaron a plasmar ideas bien construidas que denotaran los datos más importantes, además de que los ayudó a plantearse preguntas ¿quiénes son los personajes principales?, ¿cuál es el conflicto? y ¿cómo lo resolvieron?, incluso algunos cambiaron aspectos a la trama del cuento original, tomando en cuenta los sentimientos del lobo, pues siempre lo sitúan como el villano de la historia.

### **Jugando con refranes**

Empezar con una canción y con ejercicios corporales despierta el interés de los alumnos, centra la atención a la actividad posterior imprescindible para el aprendizaje. La actividad cambió un poco respecto a lo que se dice en la secuencia (ver anexo 5), sin embargo, se deja así y en el desarrollo de la propuesta se explica el porqué del cambio. La actividad empezó con una lectura en voz alta de algunos de los refranes que los niños trajeron de casa, el objetivo era analizar en grupo su significado implícito para que a la hora de crear su cuento le resultara más fácil de redactar.

Los refranes tienen un vocabulario difícil, y más si antes no se han encontrado con este tipo de conceptos, también incide en las experiencias que se tiene, ya que algo que tienen los refranes es vincular las acciones de las personas respecto a su toma de decisiones que hacen en la vida y las consecuencias que estas pueden tener. Por tal motivo, la actividad de reunir a los estudiantes y analizar algunos refranes infiriendo a que se referían y vincularlos con la vida cotidiana, para darle significado y sobre todo sentido a lo que leían.

La socialización del cuento, se planteó como última actividad, cuyo propósito era que, al leer los cuentos, en primera tuvieran sentido con el refrán seleccionado y segundo la coherencia del texto, ya que la mayoría de ellos escriben por impulsividad y no releen lo que escriben, es decir, lo hacen al “vapor” así como salió lo entregan. Mediante esta estrategia, los alumnos aprenden a checar sus escritos antes de entregarlos, algo que se hizo de manera implícita con la actividad fue la coevaluación, pues ellos mismos evaluaban sus trabajos.

### **Comadrita la rana**

De nuevo se trabajó con una canción y con ejercicios corporales, la comadrita la rana, es un juego que permitió que los alumnos estuvieran centrados en la actividad, en caso contrario si se distraían, era seguro que la comadrita los seleccionara para responder una pregunta. Este juego permite que se aprendiera en colaboración, y se trabajó además con el feedback, recordando de nuevo ideas clave del tema que antes se leyó. Al final se les da una rana donde anotaran esos aspectos que se mencionaron durante la clase (ver anexo 6).

### **Texto épico**

Se llama así, porque se trabaja con un cuento de corte heroico, con una estructura más difícil que el cuento, pues tiene un vocabulario más avanzado y la trama tiene más detalles. Se les pide a los alumnos que escribieran cinco oraciones sustanciales que reflejaran lo esencial de la trama. Al término de esto, se discutía en plenaria sobre la pertinencia de algunas, ya que los alumnos están acostumbrados a subrayar demasiada información que no representa lo principal, o algunos otros subrayan lo primero y lo último porque piensan que son lo más importante.

El juego se hace presente cuando se les da una hoja en blanco y responden preguntas acerca del texto, posteriormente se muestran cajas con letreros que corresponden con las preguntas y los niños tienen que meter su respuesta en el buzón. Esta actividad no trabaja ningún contenido, es recreativa, y el propósito era observar qué tanto recuerdan los alumnos de la información presentada y por otro lado aprendan a seleccionar la información principal y la secundaria (ver anexo 7).

### **Texto expositivo**

Se trabajó en la asignatura de Historia, se siguió con la estructura y búsqueda de lo esencial para la construcción de 3 oraciones simples. En esta actividad se emplearon de nuevo las estrategias de Goodman (citado por Gómez y cols.,1995), solo que cuando se observaron las imágenes se hicieron predicciones de lo que trataría el tema, es la habilidad de relacionar los conocimientos previos con las

imágenes. Al término, las oraciones se rectificaron con la lectura del texto que comprendía el tema, posteriormente se calificaban con otro compañero que corrigiera la correcta estructura de sus oraciones y de forma grupal se analizaba que fue lo que cambio.

Esta actividad ofrece que los alumnos identificaran las ideas principales del texto y por el otro que tuvieran como referente imágenes que representaran los puntos esenciales del contenido. El juego sirvió como feedback, permite que el recuerdo se aloje de mejor manera y sea favorable (ver anexo 8).

### **Gallinita ciega**

La actividad se empleó en la asignatura de Historia en la fase de desarrollo, cabe recalcar que anteriormente ya se había visto el tema de la cultura mexicana. El propósito del juego era despertar las emociones, que se trabajara de forma placentera, después de un largo tiempo sentados, este tipo de juego favoreció la socialización y las normas de convivencia a la hora de respetar el turno del compañero y por supuesto el juego fue del interés de los niños, solo que estaba enfocado para trabajar un contenido. Algo que resulta controvertido con respecto a la autonomía y construcción de sus conocimientos fue que se les dieran las preguntas, sin embargo, esta situación se cambió y en el desarrollo de esta estrategia se dice el por qué (ver anexo 9).

**CAPÍTULO II**

**DESARROLLO, REFLEXIÓN Y  
EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA  
DE MEJORA**

## 2.1 El juego como estrategia neurodidáctica en la comprensión lectora

En los últimos años el avance de la neuroeducación es cada vez más amplia sobre el proceso de aprendizaje, actualmente se sabe más sobre cómo aprende una persona, qué estímulos necesita para su aprendizaje, todo ello se expresa bajo estrategias neurodidácticas que guían la enseñanza. Tradicionalmente los docentes nos hemos centrado solo en transmitir conocimientos, pero la educación va evolucionando y necesita dejar atrás el conductismo y adoptar el constructivismo como parte de nuestra práctica docente.

La neuroeducación está respaldada por teorías pedagógicas anteriores, tales como las fases de Jean Piaget (1923) respecto a la cognición y Vygotsky (1926) con la teoría sociocultural. Con respecto a Piaget, Hui, Hoe, Lee considera que “hay que dar tiempo al proceso de aprendizaje” (citado por Ibáñez; et al., 2018, p. 212), es decir, respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos, pues hay algunos que aprenden las cosas más rápido que otros, y esos otros son los que requieren de nuestra ayuda. Algunos de los aspectos son los siguientes según Bodrova y Leong:

Para transformar a los niños en “maestros de sus propias conductas” -como decía Vygotsky. Primero el docente regula a los estudiantes, segundo los estudiantes se regulan entre ellos y, por último, los estudiantes se auto-regulan. Es decir que el aprendizaje consciente de la capacidad para regular pensamientos, emociones y acciones internas comienza mediado externamente (por un adulto o un compañero más competente). (Citado por Pardos y González, 2018, p.39)

Algunos de los actos con respecto a la lectura era la falta de decodificación e interpretación de la información, importantes para dar paso a la comprensión lectora. Estas acciones se ven influenciadas por el exceso de las tecnologías de la información, las pantallas en casa son fuentes donde los alumnos están cercanos a imágenes visuales, y que tiende a dificultar el desarrollo del aprendizaje, donde los alumnos expresan aburrimiento al leer un cuento o cualquier otro texto, porque prefieren ver un video o imágenes. Algunos de los comentarios manifestados por ellos es que les causa flojera leer tanto, para que al final no entiendan ni la mitad del texto, se ha observado que entre más largo sea el texto, los alumnos tienden a despreciarlo.

En las prácticas de séptimo y octavo semestres se hizo una intervención para atender la problemática de la comprensión lectora implementando actividades mediante el juego como estrategia neurodidáctica, se observaron los resultados mediante evaluaciones formativas y sumativas para analizar cuál es el impacto y las fallas que puede tener dicha estrategia. Posteriormente, durante la práctica se hicieron algunas adecuaciones para tener los mejores resultados o simplemente se

cambiaron por completo porque no funcionaron y no dieron los resultados esperados, además se sustituyeron por otras para probar su efectividad.

La reflexión se hizo bajo las tres fases que propone Schön que es el **conocimiento en la acción** que constó de la búsqueda de estrategias y actividades que cumplieran con atender la problemática, se hizo un análisis de los intereses y el desarrollo de las habilidades ejecutivas (atención y autorregulación) imprescindibles en el aprendizaje y que sin duda alguna concentran la atención en el acto de leer, además de que lo hicieron con entusiasmo, asimismo, Schön distingue lo siguiente en la primera fase:

La secuencia de acciones se origina a través de un **problema** que se presenta al inicio de las acciones, que permite buscar estrategias concretas para llegar a una meta como aprender a manejar una bicicleta. Durante el desarrollo se detiene a observar sobre sus acciones y nuevamente planifica tomando otras acciones desde la interpretación o explicación del primer proceso y toma decisiones que le permitan mejorar y aprender a manejar la bicicleta afrontando los problemas que se le presentan. (Citado por Cassís, 2011, p.55)

Entre otros aspectos, la relación o vinculación que se tiene con la comprensión lectora y el juego, es que el segundo favorece las habilidades sociales, habilidades cognitivas como la atención y la curiosidad. Especialmente estas dos son los ingredientes que se necesitan para que en el proceso de la comprensión lectora se centren en la tarea, no pierdan esa concentración, y que lo hagan con entusiasmo y emoción, ya que mediante el juego se recuerda más, porque fue un recuerdo agradable además de que se evitó el trabajo rutinario, poco interesante y motivador.

Existen algunos imprevistos que surgen en el momento, y que requieren de soluciones espontáneas que corrijan el error, pero también está la intromisión de factores que inciden en una solución inmediata, tales como el clima en el aula, la participación, comportamiento de los alumnos, lo viable de la actividad, etc., que requieren de más análisis y reflexión y que por ende necesita de más tiempo. La segunda fase es el **Conocimiento en la acción:**

Sin embargo, este conocimiento no es totalmente seguro, porque las situaciones prácticas son cambiantes; hay situaciones complejas, inestables, con las cuales nunca nos habíamos topado (carácter único) que nos producen incertidumbre y conflicto de valores. Frente a estas situaciones, un práctico competente piensa sin por ello dejar de actuar y reorganiza lo que está haciendo mientras lo está haciendo. El pensamiento se produce dentro de los límites de un presente-acción aún con posibilidades de modificar los resultados". Es como si se estableciera una conversación reflexiva entre la persona y los materiales de una situación. También este proceso se lleva a cabo sin poder decir cómo lo hacemos y nos permite nuevos tipos de competencias de las que ya poseemos. (Citado por Cassís, 2011, p.55)

En esta fase, las actividades empleadas, como en el caso de los juegos, algunos de ellos requerían de tiempo más amplio, pero ante las circunstancias del trabajo en clase y las interrupciones que se hacían, se tuvo que cambiar o hacer arreglos en el momento, sin embargo, los resultados cambiaron variablemente provocando momentos de aburrimiento o de poca organización en la actividad que se estuvo trabajando en ese momento. Algunos de factores que incidieron en mi práctica es al darme cuenta de que las actividades estuvieron desfasadas o no sugerían el enfoque de mejorar la comprensión lectora, algunos juegos solamente provocaron desorganización y no tenían rumbo fijo.

Este proceso de reflexión se produce a causa de la situación en el momento y que requirió del conocimiento, de la experiencia personal y el control de la actividad; en algunas situaciones no se pudo cambiar dada la inmediatez y el momento simultáneo que requiere de una acción rápida, ya que se debe cuestionar la factibilidad de la idea para ponerla en práctica. Sin embargo, se plantearon durante este proceso algunas preguntas como las siguientes:

1. ¿Qué está sucediendo?
2. ¿Esta actividad es adecuada para mis estudiantes?
3. ¿Tendré que modificarla, cambiarla o ajustarla bajo las demandas de los estudiantes, seguir con la actividad para ver qué pasa después, etc.?
4. ¿Qué aspectos están impidiendo que la actividad no resulte?

Y la última fase es **la reflexión sobre la acción** que refiere a un análisis posterior de las actividades, sobre cuestiones de ¿si se lograron los objetivos? ¿Qué hizo falta o que falló? ¿Qué se debe implementar?, etc. Schön explica:

A veces, puede suceder que, una vez finalizada la acción presente, retomemos nuestro pensamiento sobre lo que hemos hecho para “descubrir cómo nuestro conocimiento en la acción pudo haber contribuido a ese resultado inesperado”. Es como “detenerse para pensar”; Schön lo denomina Reflexión sobre la reflexión en acción. (Citado por Cassís, 2011, p.55)

Para reflexionar en esta última fase se hizo una evaluación de las actividades diseñadas, que consistió en el seguimiento del trabajo en las diferentes actividades para favorecer la comprensión lectora. Mediante la utilización del diario del profesor se registraron los avances y los problemas que fueron surgiendo, se analizaron y se plantearon algunas alternativas para cambiar el curso de la intervención.

Con respecto al diario del profesor se registraron los incidentes que se presentaron en el salón de clases, primeramente, se recordó ¿qué fue lo que pasó?, en segundo lugar se reflexionó y analizó la situación acerca de las causas y los puntos débiles que tenía la estrategia, además del estado de conducta que mostraban los estudiantes, pues cuando están en un estado de descontrol o estrés, difícilmente se concentran y eso incide en la dinámica del trabajo y provoca que la actividad no funcione.

Esta fase es importante porque se analiza y reflexiona con más calma, y permite volver a la primera fase donde se investiga acerca de otras alternativas, se hacen sugerencias de cómo actuar ante esas circunstancias y atenderlas con diferentes actividades. Algunas actividades que se diseñaron durante el plan de acción no se siguieron trabajando porque no dieron los resultados que se esperaban, en este caso fue con los juegos tradicionales modificados, sin embargo, esta fase me permitió encontrar una metodología neurodidáctica que trabaja con emociones, la atención y la jerarquización de la información mediante esquemas o mapas.

También se utilizó la evaluación diagnóstica donde se consideró tomar en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, que dieron pauta para conocer qué sabían del tema. Las actividades propuestas fueron a través del juego con preguntas que resaltaron las experiencias propias o las observaciones de los estudiantes, tales preguntas eran de carácter literal e inferencial, por ejemplo:

- ¿De qué crees que va a tratar el cuento?
- ¿Qué tema crees que se va a trabajar?
- ¿Qué elementos crees que consideraron para que tomaran esa decisión?
- Si no hubiera democracia ¿qué hubiera pasado?

Las dos primeras preguntas eran de tipo literal y de predicción, sin embargo, las dos últimas, sugerían al estudiante indagar un poco más, pues los elementos que se pide en la pregunta no están de manera externa en el texto. Por lo que, sus inferencias se van construyendo en relación con la realidad y sus conocimientos previos, y la última pregunta es de carácter crítica, porque el alumno no vive aislado del acto de la democracia, lo observa en el aula, en casa y en la sociedad. El propósito de esta actividad era que se identificara con la historia y viera de forma crítica su actuar y discernir si la toma de decisión que tomaron los ciudadanos de aquella ciudad fue correcta o por qué no.

La evaluación formativa se inició con el desarrollo de actividades realizadas en las diferentes asignaturas, algunas fueron trabajadas mediante el juego (Rompecabezas de palabras, juegos simbólicos, juegos de atención) algunos se trabajaron en el inicio para que los alumnos realizaran sus predicciones y otras al

final que sirvieron de feedback de los conocimientos vistos. La evaluación de productos acerca del tema en cuestión, fueron mediante fotocopias, mapas mentales, mapas conceptuales, escritos y exposiciones; algunos productos son evaluados con una lista de cotejo, listas de valoración y rúbricas que tienden a evaluar los aprendizajes esperados para cada tema en particular.

- Fotocopias: se hicieron preguntas literales donde los alumnos podían contestarlas de manera rápida pues las respuestas están explícitas en el texto.
- Mapas: requerían de jerarquización de la información (principales y secundarias).
- Productos escritos (conclusiones y cuento de refranes) representaban un poco más de dificultad ya que sugerían análisis y reflexión, además del orden de sus pensamientos o ideas con lo que escribían, es decir, había poca congruencia en sus escritos. Uno de los problemas que sugerían más atención era la poca información y la falta de claridad en el texto, es decir, no se entendía, se mezclaban muchos hechos que al final no era lo que querían decir, y llevaba mucho tiempo corregir, por lo que, se hicieron más borradores de los que se planearon, incluso se necesitó del trabajo en casa, Bello considera:

Como factor determinante en la producción escrita, a la automatización de procesos cognitivos como son: planificación del mensaje, a partir de la información que se encuentra en la memoria a largo plazo, se selecciona el mensaje y la forma de transmitirlo; construcción de las estructuras sintácticas, seleccionando el tipo de oración y los signos de puntuación adecuados; selección de palabras: escoge la palabra que se ajuste al concepto por expresar. (2014, p. 52)

Se notó, que hay poca expresión escrita, no hay una planificación del mensaje, pues no se plantean preguntas ¿qué es lo que voy a escribir? ¿Qué voy a decir? ¿Cómo solucionaron el problema? ¿Cuáles fueron las causas del problema? ¿Quiénes van a ser los personajes? ¿Qué características tienen?, lo más complejo es relacionar la información nueva con la experiencia, ya que todavía algunos escribían de manera literal lo que dice el texto y está ausente una construcción personal (su perspectiva o postura personal). Finalmente, uno de los elementos que costó trabajo redirigir fue el uso de signos de puntuación, cuando se escribía había oraciones que necesitaban de comas, y no lo colocaban quitándole entendimiento a la hora de leerlo, Bello expresa:

La lectura es una herramienta básica para el aprendizaje escolar y para seguir aprendiendo durante toda la vida; la competencia lectora es la esencia de la lectura,

mediante este proceso el lector incorpora información a sus esquemas cognitivos, por lo que leer supone una interacción del lector con el texto para conformar una interpretación personal. (2014, p.52)

La importancia del hábito de la lectura, es que se amplía el vocabulario, te vuelves más crítico, te permite visualizar la estructura de la oración (uso de signos de puntuación), organización de ideas, y es una herramienta de recreación que nos coloca en el camino de un verdadero lector, Bello menciona al respecto: “la formación de niños lectores que sean activos y críticos, a los fines de utilizar la lectura como una herramienta para informarse, aprender y recrearse en múltiples ámbitos de la vida, en tal sentido jóvenes lectores competentes” (2014, p.52).

- Exposiciones requerían de habilidades sociales, es decir, que los dicentes, se comunicaran de forma oral para expresar ideas acerca de un tema o cuento, se notó que tenían miedo y vergüenza de estar al frente de sus compañeros.

Evaluación final. Se hizo una evaluación y una coevaluación y se desarrolló en dos partes:

- ✓ Los aprendizajes académicos mediante listas de cotejo, donde se evaluaron aspectos acerca de los temas que se trabajaron.
- ✓ El funcionamiento de los grupos de trabajo y el trabajo en clase, los dicentes son los propios jueces de su trabajo (coevaluación).

Cabe recalcar que algunas evaluaciones están enfocadas a solo evaluar los aprendizajes esperados del tema, al contenido y estructura, por ejemplo, los mapas mentales y conceptuales. Por otra parte, para evaluar el desarrollo del plan de acción, se elaboraron listas de cotejo donde se exponen los resultados de la comprensión lectora (Anexo 10) de cada uno de los productos, los resultados arrojaron se analizan a continuación con respecto a la gráfica correspondiente. (Anexo 11)

En el criterio A se evalúa que los estudiantes mostraran un interés hacia la lectura y el tema a trabajar, más de la mitad centraron su atención en los materiales expuestos, tales como imágenes, portada de un libro, materiales concretos, por lo tanto, se concluyó que los materiales deben ser más variados y vistosos para que los alumnos faltantes centraran su atención. En el criterio B (fortalece su aprendizaje con el juego propuesto) 15 alumnos lograron relacionar sus conocimientos previos con su experiencia mediante el juego, uno de los puntos

débiles de la propuesta fue darle más profundidad al tema, pues el corto tiempo de análisis repercutió en el aprendizaje de los alumnos que tienen más problemas al interpretar los textos.

En el criterio C (ideas principales y secundarias), este criterio es uno de los más importantes y por consiguiente el que resultó más difícil de lograr, ya que los alumnos todavía tienen dificultades al focalizar lo esencial, lo que sirve para recordar y entender, este problema se encontró más en asignaturas de Historia y sobre todo de Geografía, ya que ambas contienen información con más datos y de naturaleza científica. En el criterio D, la mayoría de los alumnos (20), lograron resignificar lo que leen, es decir, relacionar su experiencia con sus conocimientos previos, 4 niños necesitan mejorar, se colocan en esta parte porque al principio les costó trabajo, pero al trabajar en equipo les permitió que los que lo habían logrado los ayudaran a entenderlo.

En el criterio de E (predicciones e inferencias), con respecto a predicciones los niños se mostraron expectantes si lo que dijeron si ocurriría o no, lo que se puede decir es que todos lo lograron, pero quiero enfatizar en la parte de inferencias que son datos que no aparecen de forma explícita en el texto y se hicieron posterior a la lectura, solo 10 lo lograron al relacionar los sucesos que se viven en la sociedad con respecto a la información que se describe en el libro, mostrando su punto de vista, es decir, comparando las ideas del texto con su experiencia.

En el criterio F y G (creatividad, imaginación, autonomía y pensamiento crítico) solo 12 niños lograron llegar a este punto que se relaciona con el criterio anterior, pues al construir una postura personal y mostrar una actitud crítica ante el tema, el niño está logrando una buena comprensión lectora. Pero lo preocupante es que 14 niños que representan más de la mitad no han logrado ser autónomos y creativos en su aprendizaje, por lo que se planteó trabajar más mediante equipos, en que los alumnos más capaces ayudaran a los que necesitan de apoyo para lograrlo (zona de desarrollo próximo).

En el criterio H (interpretaciones significativas) se puede decir que mediante el trabajo en equipos se logró mejorar, y se pudo ascender con 5 niños más, mientras que el resto se debe de dar más atención centrada en sus necesidades ya que 3 niños son los que tienen problemas de aprendizaje y requieren de más atención y una estrategia individualizada. Con respecto a la práctica hizo falta una lectura situada, con materiales concretos y el juego donde se simulará el contexto con el tema a trabajar.

Se elaboraron listas de valoración, que permitió llevar un registro de si entregaban o no, algunos casos del porque no lo hacían era que no asistían a clases

por dos días, las causas: iban al médico, su mamá se tenía que ir a trabajar y no había alguien quien fuera a dejarlo a la escuela, no tenía tiempo porque tenía que ayudarlo en casa a su mamá o se le había “olvidado la libreta” una excusa frecuente en la escuela, además de la prohibición de dejar tarea a los estudiantes.

El impacto que tuvo la implementación del juego fue moderado, refiero a que el juego constituyó parte fundamental del interés del docente, pero actividades con temas que requerían de más análisis y profundidad se vieron estropeadas con el juego. Algo que se rescató durante la tercera fase de Schön (citado por Cassís, 2011) es que se debe trabajar bien un tema con actividades más estructuradas, ya que, de no hacerlo, nos arriesgaríamos a la desorganización. Los ajustes que se hicieron fueron con respecto al trabajo con temas de mayor profundidad, como en el caso de geografía y ciencias naturales, con la implementación de mapas que ayudaran a procesar la información mediante la jerarquización y el uso de imágenes, los resultados se expusieron más adelante.

Todo ello se expresa en la emergencia de implementar estrategias que favorezcan la comprensión lectora, tomando en cuenta los intereses de los alumnos, los estilos de aprendizaje, formulando propósitos y objetivos que guíen la implementación de dicha estrategia. Donde se considere que el contexto real es foco importante en el aprendizaje, porque de esta manera hay una conexión entre lo que se sabe y lo que se requiere para reforzar mediante el nuevo conocimiento nuevo. Durante las primeras actividades de la estrategia se reflexionó que se tenía que seguir trabajando con la focalización de ideas clave o principales, y algo que resultó favorecedor fue mediante mapas.

Uno de los propósitos del programa de estudios en la enseñanza de la asignatura de Español en la Educación Básica son que los alumnos, “sean capaces de leer, comprender, emplear, reflexionar e interesarse en diversos tipos de texto, con el fin de ampliar sus conocimientos y lograr sus objetivos personales” (SEP, 2011, p.15). Pero para lograr esto, es necesario que los alumnos le tomen cariño a la lectura, pero no puede ser posible, si en primer lugar los alumnos les aburre leer, por eso se tomó como objetivo el implementar una estrategia que interesara a los docentes a leer, que desarrollaran su autonomía por leer cualquier texto sin que se les planteara hacerlo. Es mediante el juego que los alumnos no solo se divirtieron, sino que centraron su atención a la tarea y por ende permitió que visualizaran a la lectura como una tarea placentera, un acto de fuente de conocimiento, favoreciendo su creatividad e imaginación.

Por otra parte, el programa de estudios manifiesta que los Estándares Curriculares de Español integran los elementos que permiten a los estudiantes de Educación Básica usar con eficacia el lenguaje como herramienta de comunicación

y para seguir aprendiendo. Se agrupan en cinco componentes, cada uno de ellos refiere y refleja aspectos centrales de los programas de estudio:

1. Procesos de lectura e interpretación de textos
2. Producción de textos escritos
3. Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos
4. Conocimiento de las características, función y uso del lenguaje
5. Actitudes hacia el lenguaje. (SEP, 2011, p.17)

El primer componente, fue al que se le dio mayor énfasis dentro de la propuesta, ya que si no se trabaja primero éste los demás tendrían deficiencias en su desarrollo y producción. Los discentes, no identificaban las ideas principales de un texto, se observó que subrayaban la primera parte de la primera página, aunque lo que hayan subrayado sea solamente la introducción al tema y dejan de lado el desarrollo del tema y los ejemplos, que son de gran ayuda para interpretar la información planteada ahí con la vida cotidiana, en otras ocasiones tendían a subrayar todo el texto, porque decían que todo era importante; para atender estos problemas, se les daban algunas preguntas base para que se guiaran en la búsqueda de información relevante, como las siguientes, planteadas en la asignatura de Historia:

- ¿Cuáles fueron las causas?
- ¿Quiénes participaron?
- ¿Qué consecuencias tuvo?
- ¿Quiénes participaron?

Por otra parte, el programa de estudios plantea cuatro competencias específicas de la asignatura, ellas contribuyen al desarrollo de las competencias para la vida y al logro del perfil de egreso de la Educación Básica, tales como la comunicación, el análisis de la información y la valoración de la diversidad en México. Sin embargo, hay una competencia en donde manifiesta el desarrollo de la comprensión lectora, necesaria para entender la idea que el autor quiso expresar y de esta manera a posteriori que se pueda emitir un juicio, tal competencia dice así:

**Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas:** Comprende el conocimiento de las características y significado de los textos, atendiendo su tipo, contexto en el que se emplean y destinatario al que se dirigen. Se refiere también **al empleo de las diferentes modalidades de lectura**, en función del propósito del texto, las características del mismo y particularidades del lector, para lograr una construcción de significado, así como a la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca, empleando estrategias de producción diversas. (SEP, 2011, p. 24)

Las primeras actividades que se pusieron en práctica durante el mes de noviembre se trabajaron mediante el juego simbólico y psicomotor, es decir, se realizaron simulaciones de un personaje “hacer como si fuera” y se desarrolló la capacidad motora a través de movimientos, y si bien resultaron favorables en cuestión de atención y concentración en algunas tareas, no se logró el alcance de interpretación y comprensión lectora que se quería. Además de que había problemas con el trabajo de inferencias y posturas personales (nivel crítico), que requiere de un dominio más elevado en cuestión de conocimientos sobre el tema y relacionarlo con su experiencia, para lograr emitir un juicio personal del texto.

Por lo que en las practicas siguientes, se hicieron varios ajustes que contemplaban juegos de mesa como rompecabezas de palabras con su imagen, que corresponden a los juegos de manipulación y construcción “potencian la atención y la concentración” (Pecci *et al.*, 2015, p.9), el uso de alfabeto móvil que sirvió para construir respuestas a las preguntas. Por otra parte, algunas estrategias que no tenían inmerso el uso del juego eran de tipo metodológicas, sin embargo, éstas permitían la jerarquización de la información y la focalización de ideas clave, me refiero al uso de mapas mentales y conceptuales, que daban paso a un espacio de retroalimentación de la información, espacio donde se daba significado a lo que se leía. Es decir, se hacía por partes:

- Uso de imágenes para predicciones y posibles inferencias acerca del texto.
- Lectura en voz alta para detectar en grupo las ideas más importantes.
- Lectura individualizada y construcción de los mapas.
- Análisis de la información, planteamiento de ejemplos y postura personal.

La estrategia se trabajó en casi todas las asignaturas, trabajando con tres niveles de comprensión lector:

- Nivel literal: se ofrecen preguntas cuya respuesta se encuentra explícita en el texto. En el juego se ofrece de manera distinta pues se les dio el alfabeto móvil o rompecabezas de palabras, se les leyó una pregunta y los niños tenían que construir la respuesta con su imagen, en esta parte se fortalece el trabajo colaborativo, la escucha activa y la atención.
- Nivel inferencial: se trabajaron después de la lectura del texto, donde se vinculaban sus experiencias y los conocimientos que se tenían, en esta fase la respuesta no se encuentra explícita en el texto, sin embargo, cuando se da una correcta interpretación se puede realizar.
- Nivel crítico: se hacían en torno a la toma de decisiones o posturas personales que tuvieran relación con la información del tema, en este caso se elaboraron conclusiones o mediante participación en clase.

Los estudiantes de cuarto grado no han logrado pasar de un nivel crítico, y todavía no se han convertido en verdaderos lectores, por lo que discriminar de manera inmediata la información relevante, no sea todavía un hecho, es decir, todavía no son capaces de discernir cuáles son las ideas fundamentales de un texto, requieren de que se les den palabras clave o recursos que les ayuden para esta tarea, esta habilidad se puede ir trabajando y retrabajando, con respecto al nivel literal el autor Bello dice:

El emparejamiento entre frases y dibujos que representan diferentes estructuras sintácticas es una de las tareas más simples. Las preguntas más habituales en este nivel de comprensión son las que demandan que el individuo parafrasee una oración, con el objetivo de valorar si la recuerda como parte del texto o si este comprende la relación entre dos proposiciones en función de un esquema causal o más o menos explícito. Se han encontrado evidencias de que los **lectores expertos** suprimen rápidamente los significados irrelevantes aprovechando la información semántica que proporciona el contexto inmediato. (2014, p. 56)

A continuación, se presentan las actividades que se trabajaron con la estrategia del juego neurodidáctico, donde se analiza, reflexiona y menciona cuáles fueron las mejoras implementadas durante el proceso de manera más amplia que en este apartado, las mejoras e incluso la implementación de una metodología neurodidáctica producto de las deficiencias que se manifestaban en el transcurso de la propuesta, que de alguna manera ayudó a favorecer la jerarquización de información y por ende de la comprensión lectora.

### 2.1.1 Toma de decisiones

Previamente antes de la actividad, se les pidió a los alumnos que trajeran una manta, esto para darle a la actividad un poco de relajación. El tema a trabajar es la democracia, por lo que, se decidió trabajar con un cuento donde se mencionaran algunos elementos de la toma de decisiones para llegar a una solución de manera democrática, debo decir que estos elementos se mantienen de forma implícita. Por lo que, si no se le pone atención a la narrativa, resulta irrelevante y no se le da el sentido y propósito del texto. La actividad se trabajó en base a las estrategias que ofrece Goodman (citado por Gómez y cols., 1995) donde el lector pone en juego para construir el significado del texto:

- Muestreo: “consiste en la selección que hace el lector de los índices más productivos que le permitan anticipar y predecir lo que vendrá en el texto y cuál será su significado” (citado por Gómez y cols., 1995, p.27). En esta estrategia se trabajó con una imagen del cuento “el país de las luces”. La percepción de los estudiantes con respecto a la imagen fue de corte fantástico, esta característica es a lo que hace referencia Sastrías que “a la edad de 8-9 años la

preferencia de lectura sea con cuentos de hadas” (1997, p.23) y el cuento utilizado es de una historia real con un poco de fantasía.

- Predicciones: “se hace con base en los índices que identifica en el muestreo, y a su vez muestrea con base a sus predicciones” (citado por Gómez y cols., 1995, p.27). Se utilizó la imagen y respecto a ella se plantearon preguntas: ¿de qué crees que se tratará? ¿quiénes serán los protagonistas? Algunas de las respuestas fueron que se trataría de un lugar muy bonito donde las personas que vivían ahí eran muy felices, o durante el transcurso de la lectura se hicieron preguntas ¿qué crees que harían para resolver su problema?, algunos respondieron que inventarían de nuevo la electricidad o buscarían otra fuente de luz. Al término de lectura, los alumnos corrigieron sus hipótesis anteriores, pues el final nadie se lo esperaba.
- Inferencia: “un medio poderoso por el cual las personas complementan la información disponible, utilizando su conocimiento conceptual y lingüístico y los esquemas que ya posee. Los lectores utilizan estrategias de inferencia para inferir lo que no está explícito en el texto” (citado por Gómez y cols., 1995, p.28). Se trabajó al final del texto, planteando las siguientes preguntas ¿por qué tomaron esa decisión?, ¿en que se basaron?, ¿qué crees que hubiera sucedido si no hubiera democracia? Con respecto, a la última pregunta, los alumnos no están del todo alejados de este tipo de temas, pues la ejercen dentro de la escuela.

Las opiniones fueron variadas, diciendo que si no se hubieran puesto de acuerdo entre todos, algunos iban a estar inconformes con la decisión, pero algunos otros fueron más explícitos; en decir, se hizo valer la democracia cuando evaluaron las posibles alternativas y una votación entre todos para ver cuál era la más adecuada, y que incluso se puede ver en la escuela cuando se elige a un jefe de grupo, en palabras de Gómez y cols., “el desarrollo del sujeto está condicionado por el significado de la cultura, es decir, esta mediatizado social y culturalmente” (1995, p.25).

Estrategia de confirmación y autocorrección: “que les permita reconsiderar si la información que tiene es adecuada o necesita más, cuando reconoce que debe formular hipótesis alternativas para construir el significado” (citado por Gómez y cols., 1995, p.28). Respecto a esto los alumnos, al escuchar el desarrollo del cuento, se mostraron poco dispuestos a seguir la lectura, una de las variantes era el tono y cambios de voz, pues no era atractivo y no lograba llamar la atención de los alumnos.

Otras de las variantes fue la tipología del cuento, y por consiguiente no pusieron atención y tuvieron problemas para dar respuesta a preguntas de tipo literal y los pocos alumnos que si escucharon fueron los que respondieron. Como fue la primera actividad de la propuesta, me di cuenta que los alumnos están acostumbrados a leer textos diseñados para entretener y para su propio placer, pero cuando se les presenta un cuento que no va hacia ese camino, a ellos les resulta aburrido.

Leen libros que por lo regular traen más imágenes que información, porque si trae “demasiada”, no están interesados en leerla, ellos generalmente no leen por gusto ni en la escuela ni en casa, solo “leen” porque tienen que llenar un formato de lectura por semana, y una de las cosas que rescató de platicar con ellos acerca de este tema, es que no recuerdan nada, ni siquiera el título de la obra y cabe decir que el niño leyó un día anterior. Al respecto Garrido menciona:

Leer en serio, obras cada vez importantes, de cualquier índole y además obras literarias. No simplemente libros de consulta, historietas ni novelitas corrientes, porque esa lectura es demasiado sencilla, exige muy poco del lector; no lo ejercita en el manejo de las ideas, de los sentimientos y las emociones. (1999, p.38)

En la fase de cierre, los alumnos realizaron una lectura individual acerca del tema de la democracia, que reforzaba y cimentaba las bases, elementos y concepto de la democracia, el tema corresponde a la asignatura de Formación Cívica y Ética. Finalmente, cuando terminaron de leer, se realizó la siguiente pregunta: ¿Por qué es importante la democracia en la vida cotidiana? cabe recalcar que esta pregunta no estaba presente en la planeación y se reformuló porque abría el camino al análisis. Esta pregunta corresponde al nivel crítico donde exige una postura personal del tema de la democracia, basada en conocimientos que servirán como argumentos acompañados con la experiencia.

El proceso de la lectura exige de elementos sustanciales para su comprensión, Romero y Gómez opinan: “La comprensión lectora es el entendimiento de textos leídos por una persona permitiéndole la reflexión, pudiendo indagar, analizar, relacionar e interpretar lo leído con el conocimiento previo” (2009, p.1). Precisamente esta pregunta exigió que los alumnos reflexionaran, pero más que nada analizaran y relacionaran su **experiencia** con sus conocimientos previos, algunos procedentes de lo que han observado en su entorno, en la televisión o pláticas que hayan sostenido con sus padres. Algunos de los comentarios de tipo inferencial y crítico fueron los siguientes:

Maestra: ¿qué hubieras hecho si te encontraras en esa situación?

Alumno 1: no se me hubiera ocurrido hacerlo de esa manera, yo entraría en pánico.

Alumna 2: yo si haría lo mismo, me organizaría con los demás para llegar a un acuerdo entre todos y darle solución, pues no se puede vivir lamentándose todo el tiempo.

Alumno 3: esto tiene relación con lo que pasa en nuestro país, con el presidente de México.

Maestra: ¿qué situación tiene relación con el tema de la democracia?

Alumno 3: pues en las pasadas elecciones la mayoría de la población votó por Andrés Manuel, porque a la mayoría de la gente les gustó sus propuestas.

Maestra: ¿Dónde viste o escuchaste ese acontecimiento?

Alumno 3: lo escuché de mis papás, ellos estaban diciendo que no les gustaba el gobierno de López Obrador, pero a diferencia, de otros años anteriores, ahora si hubo democracia y no corrupción.

Alumna 4: tiene razón, como en el gobierno de Calderón, que las votaciones fueron una farsa y no hubo una verdadera democracia.

Alumno 1: la democracia también ocurre en la escuela, cuando se elige a un representante de grupo, como la compañera "A".

*(Diario del profesor, 04 de noviembre de 2019)*

Con respecto a los comentarios vertidos, llamó la atención la intervención del alumno 3, al referirse a la política, donde la democracia es tema de interés y controversia en nuestro país, y más importante que su comentario procede del diálogo con sus padres, pues según Vigotsky, "mientras los niños van aprendiendo al afrontar las tareas cotidianas, toman parte en diálogos cooperativos con los adultos y sus iguales más expertos que les ayudan en sus esfuerzos" (citado por Berk, 1999, p. 280), dos aspectos sobresalen en esta parte, la influencia del contexto tanto del aula como en casa y la influencia de los padres.

Se reconoce la influencia de los compañeros de clase, algunos todavía no entendían el concepto de democracia, pero cuando el alumno 1 mencionó que ésta puede ocurrir en la escuela, por ejemplo cuando se elige a un representante, los demás tienen que estar de acuerdo y someterlo a votación. Al igual que los personajes del cuento, analizan diversas alternativas y características para llegar a un consenso entre todos. Esto tiene relación con lo que dice Solé:

La actividad de leer no sólo se transfiere en los libros de texto sino en la vida cotidiana del ser humano. Leer es comprender el mundo que nos rodea. Construir es trabajar lo que deseamos para nosotros y no la imposición de otros. Esa construcción es la que fluye no sólo de mis intereses, sino de compartir esos intereses a la luz de las necesidades de otros semejantes. (2007, p.11)

Y es cierto, los alumnos no solamente se quedaron con lo que decía el libro, sino que lograron relacionarlo con su vida cotidiana, al reflexionar que cuando se toma una decisión entre todos, no hay personas inconformes. Recordando también que la democracia no solamente está presente en la política, sino en la vida cotidiana y en la escuela. Por otro lado, los alumnos construyen sus propias opiniones con relación a la visión del autor, Solé menciona que:

Cuando un lector comprende lo que lee, está aprendiendo, en la medida en que se lectura informa, le permite acercarse al mundo de significados de un autor y le ofrece nuevas perspectivas u opiniones sobre determinados aspectos, etc. La lectura nos acerca a la cultura, o mejor, a múltiples culturas y, en ese sentido, siempre es una contribución esencial de la cultura propia del lector. (1994, p.39)

## **2.1.2 Oraciones narrativas y explicativas**

### **2.1.2.1 Construcción del cuento**

Esta actividad incluía el juego simbólico, pero por inconvenientes, no se realizó. Sin embargo, se trabajó con las dos primeras fases del plan, que correspondían a la formulación de oraciones narrativas simples a partir de una historieta que mostraban imágenes revueltas del “lobo y los tres cochinitos” (anexo 12), cuando se les repartieron las historietas, sus primeras predicciones, es que iban a escribir los diálogos. En esta etapa los alumnos tuvieron que corregir las predicciones, porque la actividad también planteaba, que al término de sus oraciones escribirían un cuento dándole un sentido diferente al del tradicional, estaba en juego su capacidad de creatividad e imaginación.

Se trabajó primero con oraciones simples, porque como lo dice la palabra, es más fácil de interpretar lo que se dice para poder darle un significado. “Los textos son más complejos que la oración, consideramos al texto como una unidad constituida por un conjunto de oraciones que, al agruparse en la escritura conforman capítulos y obras completas” (Gómez y cols., 1995, p.31). En este sentido, las oraciones son menos complejas, son el primer escalón donde los alumnos podrán identificar lo sustancial de un texto.

Las oraciones simples tenían como condición escribirlas bajo estos tres elementos (sujeto, predicado y complementos). Al principio los alumnos les costó trabajo, en primer lugar porque primero escribían un exceso de ideas y otros escribían pocas ideas, pero al ir reafirmando en el momento de darles ejemplos de cómo escribirlas, éstas mejoraron. Por ejemplo “ La mamá cochinita compró verduras para sus hijos”, hubo otros, especialmente con alumnos que tienen

problemas de aprendizaje que se les tuvo que ayudar de manera personalizada, en general un 70% logró la actividad.

La actividad, permitió que los alumnos desarrollaran su imaginación, en el momento de caracterizar a sus personajes, al escribir una trama como ellos quieren que sea. La creatividad y la motivación generan en el niño una independencia, pues ellos son los propios creadores, Navarro dice que los alumnos relacionan su mundo interior con el exterior:

Incorporan la creatividad en cualquier proceso educativo (a través de esta se puede trabajar cualquier contenido, favoreciendo su entendimiento y aprendizaje a la vez que promueve la motivación y la investigación); principios actitudinales (donde intervienen diferentes factores como la atención-dispersión, la rapidez-darse tiempo, la certeza-incertidumbre, el trabajo-juego, ...). En definitiva, la creatividad es el diálogo que se genera entre nuestro mundo interior y el mundo exterior. (2018, p.49)

Uno de los rasgos que plantea Navarro en el proceso de escribir su historia, fue la incertidumbre, pero también la motivación al crear su propio cuento. Las oraciones simples les ayudaron a tomar en cuenta los sucesos esenciales, sin desviaciones o redundancias. Yncán menciona que las oraciones simples pero concretas ayudan a sintetizar la información, en esta actividad los alumnos toman como base las imágenes de los acontecimientos de la historieta y se evita que la actividad se realice de manera aislada, por ello destaca que:

Para que las oraciones narrativas o explicativas se consideren la síntesis del texto es necesario que se desmonte. Entiéndase por desmontar la búsqueda y aprehensión de lo esencial de la narración o la exposición. Así el alumno a partir de la producción de oraciones simples pero concretas, se destaca lo relevante por medio de oraciones narrativas, se ve la necesidad de encontrar el sentido general del texto, detectando las claves que lo ayuden en la interpretación de éste. (1997, p.10)

### **2.1.2.2 Anticipaciones e inferencias**

En esta actividad se trabajó con oraciones explicativas, que requieren de más conocimiento previo sobre un tema. Se siguió trabajando con oraciones simples que sirvieron de anticipaciones, éstas se construyeron a través de imágenes que mostraron las características de la cultura mexicana. Las imágenes reflejaron las costumbres, vestimenta, arquitectura, comercio, etc, el uso de estos materiales dan una visión del tema a trabajar, “expresan algo, y el sentido de nuestra lectura debe ser entender lo que a través de ellas se nos está diciendo, se nos está comunicando” (Rufinelli, 1989, p.13). Efectivamente, como lo explicita el autor, se realizó una lectura con una imagen y se empezó a interpretar con el texto.

Los alumnos, escribieron tres oraciones simples, a partir de lo que expresaban las imágenes, esta actividad se desarrolló de manera grupal, algunas de las dificultades que sobresalieron es que algunos no tenían conocimiento sobre el tema, por lo que, fue una buena idea trabajar de manera grupal, para que los que si sabían ayudaran a los demás en la construcción de las oraciones. En esta clase se hizo presente una enseñanza recíproca. De acuerdo con Vygotsky “casi todos los iguales con conocimientos pueden llevar al aprendizaje de los niños hacia adelante, en la medida en que ajustan la ayuda que le proporcionan para adaptarse a la zona de desarrollo próximo menos madura del niño” (citado por Berk, 1999, p.338).

Desde esta perspectiva los alumnos empiezan a activar sus conocimientos previos producto de actividades o contenidos antes vistos, la idea de mostrarles las imágenes era para que no se introdujera de golpe al texto, sino que relacionaran la información con las imágenes, permitiéndoles conocer cuáles iban a ser las temáticas o subtítulos a trabajar. Posteriormente, se rectificaron las oraciones con la información del texto de las culturas, y se respondieron algunas preguntas que sirvieron como ejes para detectar la información más relevante del texto. Las preguntas fueron de tipo literal, “una comprensión a nivel literal basada en la identificación de significados en su mayoría lingüísticos sobre lo que se lee” (Bello, 2014, p.51). No se pudo transitar a un nivel inferencial, por temas atrasados y ya no se permitió recapitular el contenido.

Sin embargo, la actividad se retomó en las prácticas del mes de febrero, con el tema de la conquista de Mexico-Tenochtitlan y sus consecuencias, pero se hicieron algunos ajustes, con base en las características de los alumnos, es decir, en primera instancia, los discentes ya no se comportaron igual que al principio, se observó también que los alumnos les agradó el material visual y realizaron actividades fuera del salón. Por este motivo además de exponerles las imágenes referentes al tema, también se les proporcionó un material impreso con las mismas imágenes, y las oraciones simples se trabajaron de forma grupal.

Con respecto a su comportamiento, algunos alumnos estuvieron experimentando sucesos frustrantes en casa, lo que impedía que centraran su atención a la actividad, lo que sin duda, el juego hubiera sido de ayuda para la autorregulación de sus emociones. Las conductas se atendieron a través de la participación para leer en voz alta y mantenerlos ocupados, al respecto Pardo y González dicen:

Autorregulación o falta de inhibición: los niños con dificultades en esta área tenderán a presentar comportamientos impulsivos y/o dispersos o excesiva inquietud motora ya que la falta de autorregulación puede darse a nivel conductual o cognitivo lo que resultara molesto en el ámbito académico y/o social y puede dificultar la adquisición de aprendizajes. Se trata de una habilidad especialmente afectada en niños con

dificultades atencionales y/o de autocontrol, ya que suelen perder el hilo de la tarea cuando se producen distractores externos. (2018, p.31)

Las imágenes son referentes para los niños, de esta manera localizan los puntos clave del texto. Es decir, si la imagen es sobre la viruela, entonces lo esencial del texto es acerca del acotecimiento, además de que las imágenes son mejor retenidas en la memoria del niño que la simple información, “se trata de hacer significativa la información y construir conexiones entre la información dada por el material a aprender y el conocimiento previo” (Muchiut y cols., 2018, p. 215) .

La actividad de anticipaciones con el uso de imágenes se reconoció que la mayoría de los alumnos cuentan con referentes teóricos respecto al tema, lo que permitió escribir lo esencial de cada una de las imágenes y expresar algunos comentarios sobre este tema. La comprensión lectora no se logró en su máximo esplendor pues requirió de mayor énfasis, sin embargo, los alumnos reconstruyeron sus conocimientos previos con los nuevos, algunos de ellos eran equívocos. De esta manera los estudiantes, según Solé “van descubriendo progresivamente elementos que incorpora a sus esquemas mentales: nuevas situaciones, inferencias, conceptos, etc.” (2007, p.10).

Cabe mencionar que, las opiniones de los estudiantes respecto a la asignatura de historia son: -contiene mucha información y por lo regular siempre se hace lo mismo, se lee en voz alta, se subraya lo que la docente indique y para finalizar se hace un resumen-, pero como son demasiados datos, es poca la información que recuerdan y se les hace frustrante, los alumnos al presentar estos signos se muestran poco motivados para realizar la actividad, como se observa en la siguiente narrativa:

*Maestra: por filas vayan por su libro y libreta de historia*

*Alumno 1: Historia, otra vez, qué aburrido*

*Maestra: ¿por qué aburrido?*

*Alumno 2: sólo es leer y además son muchas fechas y no entiendo nada.*

*(Diario del profesor, 13 de noviembre de 2019)*

Para evitar el aburrimiento y el exceso de información, se decidió trabajar con imágenes y con juegos que implicaran el trabajo al aire libre. Posteriormente, conforme fueron terminando los alumnos de anotar lo más importante, se fue

analizando cada imagen con su información (anexo 13), y para dar por terminada la actividad se implementó un juego posterior a la lectura, lo que entusiasmó a los estudiantes, el juego se llamó "el cartero". Este juego requirió de movimientos físicos e intelectuales, permitió una relación de los conocimientos previos con los nuevos que tienen los estudiantes, es decir, cuando el alumno se quede sin lugar tiene que decir una idea acerca del tema. El autor Gómez desde un enfoque neurodidáctico expresa que la actividad física:

Tiene un impacto positivo en el funcionamiento del hipocampo (imprescindible en la consolidación de la memoria), en la liberación de importantes neurotransmisores y en el desarrollo de las funciones ejecutivas. Como ya sabían los clásicos (la enseñanza debe ser por la acción, mantenía John Dewey sin tener conocimientos de neurociencia) aprendemos mejor las cosas a través de la práctica y no a partir de la escucha abstracta. Podemos decir que los sistemas sensoriales y motores que gobiernan el cuerpo están enraizados en los procesos cognitivos que nos permiten aprender. O como le gusta decir a Giacomo Rizzolatti, el descubridor de las neuronas espejo, el cerebro que actúa es un cerebro que comprende. Y nada mejor para mantenernos activos que integrar el componente lúdico en el aprendizaje. (2004, p.3)

El juego formó parte imprescindible dentro de esta actividad, logró que los alumnos se mantuvieran atentos y memorizaran pero no de forma mecánica los conocimientos acerca de este tema. Se observó que mientras se divierten, ellos aprenden, se ven involucrados en la actividad y su interés por participar es dinámica mas no pasiva, ya es mas fácil que se recuerde como un acto agradable, además de que se trabaja con el fortalecimiento de la atención. Guillen expresa "La atención ejecutiva es esa atención específica para el estudio que permite al alumno, mediante un foco atencional variable, seguir el proceso de resolución de una tarea o problema concreto, analizar un texto o seguir la explicación del maestro" (2014, p.3).

El juego y el ejercicio físico constituyen parte importante para optimizar el aprendizaje. Para mantener atentos a los niños en la actividad, se necesita mantenerlos activos, y el juego lúdico permite que se desarrolle el aprendizaje, "el **ejercicio** puede ser un buen antídoto para mejorar la concentración durante las tareas" (Guillen, 2014, p. 49). Asimismo, Davidson opina "las emociones de alegría, felicidad, son ingredientes que colaboran y facilitan el aprendizaje, cuando las emociones positivas nos impregnan de energía podemos concentrarnos mejor y empatizar más, ser más creativos y mantener el interés por las tareas" (citado por Guillen, 2014, p.5).

### 2.1.3 Memorama de refranes

El juego fue implementado durante el inicio, esta actividad tuvo ajustes, al observar que los alumnos tenían dificultades para encontrar el mensaje implícito de los refranes, por lo que, la actividad se trabajó de manera grupal. El memorama, consistió en relacionar la imagen con el refran, si era correcta, se discutía su significado y su relación con la vida cotidiana. Aunque se hizo este ejercicio, los alumnos, todavía tenían problemas para realizar su cuento con base a un refran, las dudas que resaltaron fueron las siguientes:

*Alumno 1: cómo es que no entiendo.*

*Maestra: ¿qué refrán elegiste?*

*Alumno 1: a caballo regalado, no se le mira el diente.*

*Maestra: y ¿qué significado implícito tiene?*

*Alumno 1: pues, cuando te regalan algo, no debes de menospreciarlo, aunque este feo. Pero lo que no entiendo es cómo voy a inventar un cuento.*

*Maestra: pues podrías decir, que había una vez un niño que, en su fiesta de cumpleaños, le regalaron muchas cosas, pero notó algo diferente en uno, así que ...*

*(Diario del profesor, 07 de noviembre del 2019)*

Se trabajó con las estrategias de Goodman (citado por Gómez y cols.,1995), en el transcurso de la clase sobre todo en el inicio. Por ejemplo las imágenes sirvieron como predicciones sobre el refran al que se refería, la inferencia se construyó cuando los alumnos buscaron un ejemplo de la vida cotidiana que se relacionara con el significado implícito del refran y la autocorrección fue la fase donde se tardó más en llegar, al grado de hacer varios borradores porque los cuentos no tenían relación con el refran. Las causas que inciden en este tipo de obstáculos es el vocabulario y el conocimiento previo de cada estudiante.

- Autocorrección: como se mencionó anteriormente los alumnos no están acostumbrados al tipo de vocabulario y al sentido figurado que tiene los refranes, se observó que solo interpretan el mensaje explícito y no el implícito del refran. Goodman señala, “el desarrollo y la modificación de las estrategias dependen del conocimiento previo que posee el lector cuando realiza la lectura de un texto” (citado por Gómez y cols., 1995, p.28). Pocos son los que lograron captar el mensaje implícito, ya sea por el contacto que tienen con sus abuelos o padres, o lo leyeron anteriormente en un libro o artículo, pero hay otros que requirieron de más ayuda.

Algunos comentarios similares al no entender el significado, se hicieron presentes, lo que dificultó el trabajo en clase, y se realizaron varios borradores, una peculiaridad de los refranes es que exigen un nivel crítico por parte del lector, y al no captar el mensaje implícito del refrán con su experiencia, es difícil emitir un juicio. Esto a la vez, me permitió vislumbrar que los alumnos no leen a profundidad, sino que su lectura es meramente superficial, existe una decodificación pero no una comprensión en sí misma.

Es decir, no solo es una decodificación de la información, sino que exige una capacidad mucho más profunda, que es el pensar en una situación donde pueda insertar ese refrán además de que exige por parte del lector su imaginación y creatividad, Mora y Ovares dicen lo siguiente: “una lectura crítica es aquella que pone énfasis en enseñar a pensar, utiliza la potencialidad de la lectura para estimular el pensamiento y la creatividad” (citado por Rojas y Ducca, 1990, p.151).

Esta actividad no solo pone en juego la interpretación del refrán, sino también exige el juicio personal y la creación de un cuento con base a un refrán. El refrán requirió de imaginación, de la relación de conocimientos previos con la vida cotidiana y una reflexión de la conducta de los seres humanos, pues los alumnos lograron comprender que los refranes dejan una enseñanza, y aunque falta que los alumnos amplíen su vocabulario, lograron tener un mejor nivel de comprensión lectora, que es darle un significado y sentido para la vida cotidiana. Asimismo, Rojas resalta:

En una propuesta de lectura crítica, se plantean objetivos que traducidos en actividades de aprendizaje, promueven la imaginación, el juicio crítico e incita a la creación de actividades que permitan al sujeto favorecer la capacidad de abstracción y de vislumbrar sistemas de nexos, relaciones complejas y generalizaciones, con lo cual se amplía el marco de conocimientos. (1990, p.151)

#### **2.1.4 Comadrita la rana**

La actividad se trabajó en la asignatura de geografía, una de las materias más frustrantes para los niños, un impedimento para una correcta asimilación e interpretación del texto, lo que impide tener una correcta comprensión lectora. El tema de ríos, lagos y montañas fue difícil para ellos, porque no alcanzan a relacionar lo que dice el texto con su vida cotidiana.

Por otro lado, el juego, fue una imprudencia realizarlo en ese momento, no era preciso, pues los alumnos no asimilaban del todo la información. Lo ideal hubiera sido reafirmar el tema con el uso de las Tics, donde la información se presenta de

manera sintetizada y con imágenes, “sin duda que las nuevas tecnologías ofrecen diferentes posibilidades para crear entornos de aprendizaje, poniendo a disposición de los estudiantes una amplitud de información con gran posibilidad de actualización” (Ferrer & cols., 2018, p.171).

Los alumnos con respecto al juego, provocó indisciplina, ocasionados por diversos factores: aula, un espacio chico, que impidió lo dinámico del juego, éste estaba planeado trabajarse en la cancha, donde los alumnos se pudieran distribuir más para el salto. Otros de los factores que se generó al principio fue el acto de saltar como ranas, pues se detectaron dos niños que son los más activos, lo tomaron como burla, y por el otro que no asimilaban la información y la poca interpretación que se le dio al texto fue un impedimento para que se contestaran preguntas.

Al no resultar la actividad, y al no darse una interpretación del texto, se leyó en voz alta el texto, se hicieron preguntas para comprobar si se estaba entendiendo (nivel literal), aunque no se llegó a un nivel inferencial porque los alumnos no encontraron la relación que existía con su contexto. Sin embargo, para atender, esta problemática, se les dejó investigar más sobre el tema, de sugerencia en videos, u otras fuentes, para la realización de maquetas, para recuperar lo esencial del texto. El contenido se volvió a trabajar, usando otras fuentes de consulta e incluso se utilizaron imágenes de montañas, llanuras y mesetas, los niños clarificaron cuáles eran las diferencias que radicaban en cada una.

Una mejora y que ayudaría al desarrollo de temas complejos y de poca relación con el contexto de los niños, es el uso de las Tics, juegos de mesa como memoramas, juegos bien estructurados, lotería adaptadas al contenido, que servirían para reafirmar los conocimientos. Al respecto Domínguez *et.al.*, plantean que “las TIC facilitan el trabajo del orientador ya que son generadoras de nuevas vías de orientación y formación y son importantes mediadores de la información” (citado por Ferrer & cols., 2018, p.170).

### **2.1.5 Texto épico**

La actividad incluía la construcción de oraciones simples, la lectura era de un pequeño fragmento de la Iliada de Homero, pero por cuestiones de exámenes en el mes de noviembre no se llevó a cabo. Pero de cierta manera me permitió constatar que este tipo de actividades para iniciar bien el día resultan motivadoras y además de que se puedan leer otros textos diferentes a los escolares, es decir, la lectura de cuentos, leyendas y fábulas, permiten que salgan de lo habitual o de lo rutinario.

Por otra parte también se tomó en cuenta la lectura de cuentos y demás textos narrativos, porque los alumnos tenían un vocabulario pobre, apatía hacia la lectura, poca fluidez al leer, el desconocimiento del significado de algunas palabras (un punto favorable ante esta situación es que los alumnos si preguntan qué significa tal palabra. Además de que confunden palabras o hay una omisión de palabras. Por tal motivo, se decidió trabajar la lectura en la asignatura de Español, cada tercer día se realizaba la lectura, jugando con inferencias, predicciones, arte, lectura por parte de los alumnos y por la docente en formación.

Una lectura que respeta signos de puntuación, exclamación e interrogación, permite que los estudiantes tengan una buena comprensión de lo que nos quiere decir el autor y que posteriormente con los conocimientos previos y nuevos se le dé un significado. La lectura correcta es el saber pronunciar las palabras de una frase y saber detenerse o continuar, de acuerdo a los signos de puntuación. Se ha observado que los alumnos al no detenerse en comas o puntos no asimilan y comprenden las ideas de un párrafo a otro ya sea que éstas se relacionen o no.

Además, Gómez y cols., recomiendan registrar los desaciertos que cometan, tales como: “cambio de palabras, omisiones de palabras o signos de puntuación, etcétera, que pueden ser indicadores de obstáculos para la comprensión; aunque existen casos, por supuesto, de niños que presentan estos sin desaciertos que la comprensión se vea gravemente afectada” (1995, p.51).

### **2.1.6 Gallinita ciega**

Previo a la actividad, ya se había trabajado con una lectura y actividades en clase, como cuadros para trabajar el tema. El objetivo del juego, fue generar un ambiente de relajación y diversión, pues los alumnos llevaban mucho tiempo sentados y cansados intelectualmente por motivos de exámenes. El juego es generador de emociones y gusto por las actividades a trabajar para mejorar el aprendizaje, Zapata expresa:

La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño en el grupo de pares. (1995, p.53)

La actividad consistió en reafirmar los saberes que los alumnos ya sabían y si no los tenían bien cimentados era momento de la retroalimentación, este juego lleva inmerso las funciones ejecutivas imprescindibles en el aprendizaje (atención, memoria y autorregulación). La memoria no se trabajó a base de preguntas literales

sustraídas tal y como aparece en el texto, sino de las propias palabras de su lector, e involucrando el juego, de esta manera se logró el aprendizaje significativo.

Lo que valida, el gusto por venir a la escuela y más aún para seguir participando en este tipo de actividades, aunque el uso exagerado del juego también puede llegar a cansar a los alumnos y pasar de un aprendizaje significativo a jugar por jugar. Asimismo, según lo plantean Camilo *et al.*,

La lectura dinamizada, consiste en trasladar sus contenidos (ideas, imágenes) ,expresados mediante la palabra escrita a otras formas de expresión que permitan vivenciar el texto y aprehender su significado. La aproximación se realiza principalmente de manera intuitiva y posteriormente, racional. Así, se implican simultáneamente, aspectos cognoscitivos, afectivos y psicomotores del alumno, lo cual le permite tener experiencias en todos los planos personales y un aprendizaje integrado[...]. (Citado por Rojas, 1990, p. 6)

Las preguntas así como el juego que implicó ejercicio físico, escucha activa y atención, son elementos esenciales según la neurodidáctica, permitieron que los alumnos plantearan sus propias preguntas (autonomía), ya que inicialmente, se les habían proporcionado como puntos de referencia. Además se involucraron en la construcción de sus conocimientos; es importante generar este tipo de actividades con alumnos muy participativos, el punto es mantenerlos activos en el proceso para que no recaigan en aburrimiento y se vuelvan pasivos. Al respecto Camilo, *et al.*, mencionan:

En el acto de leer el sujeto, no se limita a tener una mera experiencia intelectual, sino que le proporciona oportunidad para realizar actividades auditivas, visuales, motrices, escritas y orales, y se les estimula para resolver problemas, ordenar hechos, tomar conciencia del espacio y tomar decisiones (Citado por Rojas, 1990, p.6).

Al ser un juego tradicional, los alumnos se entusiasmaron, y los conocimientos que adquirieron de su lectura previa (elementos de la cultura) reflexionaron de la riqueza que tiene México, sin embargo, como mexicanos no la valoramos y pagamos tan poco por sus artesanías. Cuando fueron partícipes del juego, la mayoría contestó las preguntas que se realizaron y en ningún momento se necesitó de la intervención de la docente en formación, conforme al planteamiento de preguntas, sin embargo, se admite que en algún momento, hubo descontrol e indisciplina de los educandos pero se corrigieron sus acciones y se prosigió el juego. Finalmente, se logró el propósito de la actividad en un 100% al relacionar los conocimientos previos con su experiencia.

Guillén menciona que el juego motiva al estudiante, además de que puede ser trabajado antes, durante y después de la lectura, en este caso su implementación permitió dar una retroalimentación de los conocimientos nuevos; él recupera de Jones lo siguiente:

El juego capta la atención del alumno y su cerebro se motiva a través de las continuas predicciones que va haciendo. En este sentido, la elección en el juego es importante porque ha de suministrar los retos adecuados que permitan, a través de un feedback continuo, ir superando etapas y así manteniendo el interés o motivación para la tarea. Relacionado con la incertidumbre y su efecto sobre la motivación y el aprendizaje, se ha comprobado que los estudiantes son capaces de asumir mayores riesgos cuando las tareas escolares se presentan como juegos. (Citado por Guillén, 2018, p.20)

Las actividades trabajadas durante el mes de noviembre, dieron resultados favorables (desarrollo de emociones, en algunos casos reflexión y análisis) y desfavorables (interés, indisciplina, material poco atractivo, etc), algunas de ellas porque fueron pertinentes con el tema que se abordó, pero hubo algunas que definitivamente no tenían sentido que se llevaran a cabo. Al situarme en la fase tres de Schön (1986), se analizaron las causas nuevamente, los factores y la búsqueda de nuevas actividades, para darle rumbo a la estrategia y se llegó a la conclusión que se debe dar profundidad a un tema que lo requiere antes de la implementación del juego, porque a veces puede desviar el propósito de la actividad.

Pero, de alguna manera estas actividades carecían de una verdadera interpretación de un juego neurodidáctico, no tenía un centro y causaban incertidumbre al momento de reflexionar sobre ellas. Algunas preguntas que me hacia son las siguientes: ¿cómo trabajar la lectura con un enfoque neurodidáctico? ya que solo tenía las bases, pero requería centrarme más en su estudio. ¿En que momentos trabajar el juego en la comprensión lectora? me di cuenta que el juego se puede trabajar en cualquier momento, solo si, el proceso de la lectura está asimilada e interpretada y ya mediante el juego se puede llegar a la comprensión lectora.

Conforme a estas interrogantes, decidí buscar más información sobre modelos neurodidácticos, la neurodidáctica aplicada y por qué trabajarla en la actualidad, buscar en artículos, por ejemplo de congresos de neurociencia, otros textos que me ayudaran a resolverlas y vaya que lo hicieron. Algunas actividades que fueron trabajadas anteriormente se volvieron a trabajar y otras se sustituyeron por otras que en determinado momento dieron buenos resultados.

## **2.2 Modelo didáctico**

Las actividades propuestas en el plan de acción se organizaron bajo el modelo didáctico basado en las neurociencias de Boscán (2011), este se divide en tres modalidades: Operativas, Metodológicas y Socio-emocionales, durante cada modalidad se reflexiona sobre la efectividad, la pertinencia y la consistencia de la propuesta mediante las actividades lúdicas, así como los recursos, el seguimiento que se le dio y la evaluación que se llevó a cabo para valorar lo antes mencionado.

### **2.2.1 Modalidad operativa**

La neurocientífica Boscán dice que “constituyen un conjunto de estilos creativos de enseñanza desarrollados en función del interés del alumno y el contexto” (2011, p.2), en esta etapa se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes, para que posteriormente puedan reestructurarlos con los nuevos, sin olvidar la implementación del juego. Las estrategias que se retomaron de esta modalidad son las siguientes:

#### **2.2.1.1 Juego “Agua, tierra, fuego y aire”**

Para conocer los conocimientos previos de los alumnos se utilizó la estrategia del juego “agua, tierra, fuego y seres vivos” que consistía en que un alumno o la docente en formación decía un elemento natural y el siguiente en turno decía cómo se le sacaba provecho a ese recurso, al principio se les dificultó, pero después se les hizo un poco estimulante al indagar sobre el tema posteriormente. El juego resultó interesante para los alumnos y mantuvo la atención hacia el tema durante el desarrollo de la siguiente actividad.

Los conocimientos previos son el punto de partida ya que a través de ellos se conocen qué tanto sabe el alumno, en palabras de Ausubel, uno de los factores más importantes que influyen en el aprendizaje, “es lo que el alumno ya sabe” (citado por Torres, s.f, p.1), los estudiantes extraen información de su medio donde se desenvuelven, de lo que escuchan, lo que dicen los medios y de lo que ven. Se utilizó el juego porque motiva al estudiante, despierta su curiosidad, lo mantiene atento y estimula el desarrollo de funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales.

Al terminar el juego, los alumnos regresaron al salón de clases y para mi sorpresa los alumnos leyeron las páginas correspondientes en total calma y con mucha relajación, es decir, generalmente cuando se les pide que lean en asignaturas de geografía e historia empiezan a poner cara de aburrimiento. Por el contrario, en esta clase el ambiente del aula era tranquilo, lo anterior tiene relación con lo que señala Ichazu:

Práctica grupal de dinámicas y juegos para crear un ambiente comunitario positivo en la clase. Esta vivencia es muy importante que las y los estudiantes la ejerciten participando ellos mismos en los juegos, ejercicios, dinámicas que fortalezcan la motivación, la alegría y ganas de pasar las sesiones de clase. Esto es valioso porque los prepara para manejar un factor muy importante que denominamos clima de aula o ambiente comunitario en el desarrollo de su práctica educativa comunitaria en las unidades educativas. (2015, p. 4)

El juego exigía atención y uso de la memoria de trabajo, es decir, recordar qué productos son derivados de animales y de la naturaleza, unos se esforzaron por recordar, y aunque algunos se daban por vencidos los demás les ayudaron al darles ideas, con relación a esto Rojas menciona:

La pasividad, la dependencia generan, a su vez, una fuerte inseguridad al negarse la posibilidad de arriesgar un pensamiento creativo, donde se manifestó el potencial de las personas. La pasividad desarticula el móvil de la voluntad personal y de los retos, limita el conocimiento de sí mismo y de las potencialidades individuales del alumno, para intervenir en clase, exponerse a la crítica o a la polémica. (1990, p.149)

Los alumnos que ayudaron a sus compañeros a la búsqueda de nuevos productos, les dieron seguridad y el momento de estrés desapareció, ya que se tenían algunos estudiantes que empezaban a frustrarse demasiado rápido cuando no le entendían o les resultaba difícil, por lo regular se daban por vencidos. Una clara idea que en el aula se debe trabajar con la gestión de emociones, ya que es evidente que afecta al aprendizaje. Al terminar la primera actividad, y formalizando los conocimientos previos con los nuevos, durante la lectura una estudiante manifestó lo siguiente:

Alumna 1: el plástico no es contaminante, porque mi mamá trabaja en una empresa y ella lo hace.

Alumnos: si es contaminante y no tiene nada que ver que tu mamá lo fabrique.

Alumno 2: de hecho, el plástico tarda mucho tiempo en desintegrarse, además de que daña el suelo.

Alumno 3: yo he visto que en algunos comercios ya no dan bolsas de plástico, ahora cuando vayamos a comprar, tenemos que llevar bolsas de tela.

(Diario del profesor, 09 de enero de 2020)

Resulta evidente que el juego “agua tierra, fuego, aire” estimuló y provocó que los alumnos dieran sus puntos de vista, además de que los alumnos sigan manifestando sus conocimientos previos. En esta parte los alumnos emitieron comentarios de índole reflexivo, lo que hace suponer que se llegó en términos de

comprensión lectora a un nivel crítico, “el lector elabora una respuesta emocional del contenido, elementos psicológicos y estéticos del texto. Muestra identificación o rechazo de lo que se dice, o ideas planteadas en los textos” (Rojas, 1990, p.155), refiere a que los estudiantes inmediatamente después del comentario de su compañera, ellos rectificaron y corrigieron el error de la estudiante.

Asimismo, los alumnos tienen más información en su mente gracias a las Tics, a lo que observan en su vida diaria, a la observación de imágenes a través de libros e incluso se adelantaron al contenido que se iba a trabajar posteriormente, que correspondía al cuidado del medio ambiente. Posteriormente, se les pidió que escribieran un pequeño comentario acerca de lo leído con su postura personal para la conservación del medio ambiente (anexo 14), al parecer se transcurrió de un nivel inferencial a un nivel crítico.

### **2.2.1.2 El barco de Venezuela**

Este juego se realizó en el mes de febrero, y tiene como objetivo rescatar los conocimientos previos de los alumnos con respecto a un tema, en primera instancia se llevó a cabo en la asignatura de Español, el grupo se dividió en dos equipos, cada equipo tendría un rompecabezas de palabras e imágenes (anexo 15). El desarrollo de la actividad consistió en que los alumnos cantarían la canción y aplaudieran, la misma dice así: el barco se va a hundir, se va a hundir, se va a hundir, quién lo podrá salvar, solo aquellos que armen la palabra con su imagen. Al detenerse la canción, la docente dijo la palabra que debió armarse al igual que la imagen que le correspondía.

Esta actividad resultó fructífera porque los discentes ponen a juego su agilidad mental, ya no es por medio de preguntas, sino por rompecabezas de palabras en donde hay una activación de los conocimientos previos y palabras claves que se trabajaron del tema. Al mismo tiempo hubo un trabajo colaborativo en armar la palabra que dé respuesta a la pregunta, los equipos están equilibrados, es decir, en cada uno hay personas ágiles para armar, otros tienen conocimientos superiores a los de sus pares, y otros que requieren de apoyo de sus pares, “los profesores necesitan agrupar a los niños en edades y capacidades variadas y darles pautas para la interacción en grupo en orden a lograr la totalidad de los beneficios del trabajo entre iguales” (Berk, 1999, p.339).

El conflicto y el desacuerdo se hicieron oír en ese momento, sobre quién armaba la palabra, quién la imagen, qué iban a hacer para que el otro equipo no los escuchara (canales de comunicación), algunos no presentaron estos casos. Pero, el aprendizaje colaborativo, fue para que los niños aprendieran a trabajar con los otros para un trabajo en común, “cuando los iguales logran la intersubjetividad, resolviendo diferencias de opinión, compartiendo responsabilidad y desarrollando diálogos cooperativos” (Forman *et al.*, citado por Berk, 1999, p.339)

### 2.2.1.3 Juego “La ensalada”

El juego consistió en que los niños se formaran en círculo donde cantaran la canción de la ensalada, la misma dice así: ralla, ralla la ensalada, pica, pica la ensalada, mueve, mueve la ensalada. Al terminar la canción la docente en formación les hará una pregunta sobre el tema en cuestión, en este caso se trabajó con el contenido “tipos de migración”, previamente los alumnos habían realizado una lectura acerca de este tema y habían observado algunas imágenes, el propósito de la actividad es conocer la relación que establecen los alumnos con los conocimientos previos y los nuevos. Al igual que el juego anterior los alumnos agilizaron su mente y se motivaron en participar en la actividad.

Este tipo de juegos además de trabajar mediante la construcción de palabras, y que dan una anticipación y posible inferencia sobre lo que tratará el tema, para favorecer la comprensión lectora, también permite desarrollar habilidades superiores como la atención y autorregulación de emociones,

El juego resulta determinante en la administración de acciones relacionadas con la toma de decisiones propias, sentido de los retos encontrados, participación efectiva en espacios de interacción social, dotarse de reconocimientos originados por los logros adquiridos, inmediatez en la retroalimentación con grupos de interés común, así como las experiencias inmersivas y divertidas dentro de los entornos dinámicos para el fortalecimiento de competencias. (Ferrer & cols.,2018, p.175)

### 2.2.1.4 Palabras clave

Los alumnos observaron algunas palabras extraídas del libro de geografía para trabajar la diversidad de manifestaciones culturales en México. Después realizaron la lectura de dicho tema y conforme fueron leyendo debieron localizar y subrayar esa idea, conforme fue avanzando la lectura, los alumnos relacionaron su contexto real con lo que enmarcaba la lectura, además de que se logró que se pasara de un nivel literal a un nivel crítico, por ejemplo:

*Alumno 1: las culturas híbridas, son la combinación de culturas, por ejemplo, la de nuestro país con otro.*

*Maestra: por ejemplo*

*Alumno 2: en la comida, en los bailes, en algunas tradiciones o costumbres, por ejemplo, cuando se celebra el día de muertos no en todos los estados lo celebran igual, solo toman algunos elementos del todo país o el significado de los elementos, pueden variar sus significados.*

*(Diario de observación, enero 2020)*

La actividad de trabajar con ideas clave, sirvieron como inferencias, pues se reconocieron detalles, al realizar la lectura posteriormente se identificaron estas palabras, por lo que los alumnos asimilaron que éstas eran las ideas principales. En el nivel inferencial “las operaciones de reconocimiento de causa-efecto, consisten en la identificación de características explícitas de sucesos” (Rojas, 1990, p.154). Aunque no es recomendable trabajar siempre con este tipo de actividades, porque los alumnos se acostumbran a que la docente les dé este tipo de ayuda y se vuelven personas pasivas y poco autónomas con respecto a su aprendizaje.

## 2.2.2 Modalidad metodológica

La autora Adriana Boscán menciona que “proporcionan procedimientos lógicos en la búsqueda y construcción del conocimiento que parten de estrategias operativas y socio-emocionales (2011, p.2). En esta modalidad se seleccionó la implementación de mapas mentales y mapas conceptuales, que tienen como objetivo sintetizar la información y jerarquizar las ideas principales de las secundarias, así también jerarquizar por subtemas, además este tipo de mapas ayudan al estudiante a recordar.

### 2.2.2.1 Mapa conceptual

Este esquema se utilizó en las asignaturas de Español y Ciencias Naturales, en Ciencias Naturales con el tema de tipos de materiales, pero solo se expuso uno hecho por la docente, mientras que en la asignatura de Español, los alumnos con una lectura previa, debieron de jerarquizar su información por subtemas y tratar de que la información no sea tan extensa, cabe decir que el contenido que se trabajó fue el tema de textos expositivos.

Algunos problemas que surgieron es que los alumnos están acostumbrados a realizar resúmenes y no utilizan otro medio para escribir lo más importante de un texto, aceptando que en primer lugar no se explicó qué son, cómo se realizan, y cuál es su utilidad algunos comentarios que se vertieron en clase fueron los siguientes:

*Alumno 1: mejor hay que hacer un resumen, es más fácil.*

*Alumno 2: si porque no le entiendo.*

*Maestra: los mapas conceptuales, nos permiten recordar de manera sencilla lo más importante de la lectura ya que no llevan tanta información.*

*(Diario de observación, 07 de febrero de 2020)*

Después de explicarles cómo se realizan y cuál es su utilidad, los alumnos, presentaron problemas cuando lo realizaron, algunos de ellos, ponían mucha información, algunos otros hacían lo mismo que hacen cuando escriben un resumen, solo escriben lo que está escrito en el primer párrafo, y lo demás no lo valoran. En definitiva, a los alumnos les costó mucho jerarquizar la información y más aún jerarquizar por subtemas, solo pocos lograron alcanzar el objetivo propuesto (anexo 16), sin embargo se seguirá trabajando con estos mapas. El trabajo se evaluó con una lista de cotejo donde los alumnos más de la mitad no jerarquizan la información y un 70% no localiza las ideas principales (anexo 17, tabla 2).

Algunos de los elementos que me permitió analizar tanto los contenidos como el uso de mapas, es que los mapas si trabajan la jerarquización de ideas principales y secundarias, sin embargo no se llega a una etapa inferencial, porque hace falta que se le vincule con el contexto, o mediante experimentos, que den cuenta, que la información que está en el libro es verdadera y se pueda constatar, esto va a permitir que el alumno aprenda por descubrimiento. También en actividades posteriores se tomaron en cuenta las recomendaciones de Rojas y Ducca:

- Integra la lectura a las otras tareas que los estudiantes realizan en la escuela y en sus vidas.
- Trabaja sobre la elaboración reflexiva y crítica de las ideas y la comprensión, a partir del material que los estudiantes leen y de lo que ya saben.
- Parte de que la comprensión es un proceso que se da antes, durante y después de la lectura.
- Concibe la comprensión de la lectura como una interacción entre el lector, texto y contexto. Interrelacionan el conocimiento que posee el lector y la información del texto en la construcción del significado. (1990, p.151)

#### **2.2.2.2 Mapas mentales**

En esta actividad, como en la anterior faltó trabajar el nivel inferencial, solo se llegó en el nivel literal. Se identificaron dificultades al interpretar la información, esto se debe a que, los estudiantes necesitan de la exposición de imágenes, videos, experimentos o estar en contacto con su contexto real, esto les permite darse una idea del tema en general y posteriormente centren su atención con el texto. En el caso de ciencias naturales, se observó que los discentes se mostraron motivados por la actividad de la electrización y conforme fueron haciendo el procedimiento de la actividad y registraron sus observaciones, ellos relacionaron lo que observaron con las imágenes del libro y la información, lo que facilitó que se entendiera la actividad.

El autor Gómez dice que los esquemas mentales son:

Desarrollados espontáneamente a través del contacto con los fenómenos de la vida diaria. Estos esquemas mentales son cualitativamente muy distintos de los que poseen los expertos, son intuitivos, ingenuos, erróneos universales entre sujetos y resistentes a la instrucción. Según esto, la dificultad de los estudiantes para entender Ciencia está en la falta de esquemas mentales apropiados con los cuales integrar información científica conceptual. (2004, p.4)

Por eso, en esta parte se trabajó con la implementación de un experimento, para después pasar a la fase conceptual donde los sucesos vistos se relacionaron con la información que se presenta en el libro, las imágenes que pide este tipo de esquemas ya no surgen de la nada, sino de la observación y de la puesta en práctica, lo que se puede decir que ya no es un aprendizaje aislado. El mapa se evaluó con una lista de cotejo donde se analizó la funcionalidad de éstos, así como las herramientas que son necesarias para reforzar este tipo de esquemas, por ejemplo, al igual que con el esquema anterior, los alumnos muestran problemas al jerarquizar información, el uso de palabras clave y la síntesis de la información, más del 75% tienden a subrayar muchas ideas que carecen de importancia (Anexo 17, tabla 3).

### **2.2.3 Modalidad Socio-emocional**

“Establecen la interacción de entre los aspectos fisiológicos, psicológicos y conductuales que comprometen al alumno en la experiencia educativa. Entre las estrategias socio-emocionales se distinguen: Peer-tutoring, reflexivas, relajación, retroalimentación, sensibilización” (Boscán, 2011, p.2). En la última modalidad se trabajó con lecturas cortas, trabajando con los tres niveles de la comprensión lectora: nivel literal, nivel inferencial y el nivel crítico. Además, también se implementaron ejercicios propuestos por la neurodidáctica, que sirven para fijar la atención, la memorización, la relajación y la oxigenación del cerebro.

Durante las clases se realizaban ejercicios de percusión corporal, que consistían en ejercicios de equilibrio, movimiento ocular, el seguir una secuencia utilizando las partes del cuerpo, relajación como masajes, etc. Estos ejercicios se hacían cuando se cambiaba de asignatura o en actividades donde se notaba que los alumnos no estaban centrados en la tarea, además como se dijo anteriormente, permite que se oxigene su cerebro. El Dr. Bello considera:

El ejercicio físico estimula la síntesis de factores neurotróficos y neurotransmisores, la activación de programas que modifican la expresión de numerosos genes (epigenética) y cambia la comunicación neuronal actuando en el espacio de

intercambio de información (sinapsis), lo que repercute en la conectividad produciendo mejoras significativas en atención, memoria, cálculo y aprendizaje en general. (2014, p.105)

En algunas actividades se trabajó en equipo, en parejas o en grupo, cada una tenía un objetivo previsto, algunas se llevaron a cabo así, porque el tema fue difícil, pero también se implementaron estos elementos con lecturas que no estuvieron enfocadas a un contenido en particular, sino a que el niño desarrollara su imaginación y creatividad, además de que generara juicios críticos con respecto a la situación que se le mostraba, es decir, se utilizaron cuentos de recreación. El peer- tutoring, trabajado en estas actividades “contribuye a reforzar la comunicación, el trabajo cooperativo y compromete a los estudiantes a la experiencia educativa, facilitando el aprendizaje” (Boscán, 2011, p.9).

### 2.2.3.1 Galería de personajes

Se desarrolló el pensamiento crítico y creativo, en la lectura del cuento “el hombre más peludo del mundo”, la actividad consistió en un juego de galería de personajes, a cada estudiante se les repartió una hoja con la descripción del personaje principal en sus diferentes situaciones, ellos tuvieron que retratar al personaje con la característica indicada, aunque se repitieron las características, los dibujos variaron porque cada uno tiene una representación mental del personaje, lo que les permitió dibujar (expresión artística) y comprender las fases por las que pasaba ese personaje (Anexo 18).

Al término de sus dibujos se les leyó el cuento completo y se les presentó a los estudiantes cómo se veía el personaje cuando estaba asoleado o enfermo, los estudiantes se sorprendieron porque sus dibujos representaban al personaje con una cara y con cuerpo físico completo, que a diferencia del libro no tenía cara ni cuerpo, los estudiantes fueron creativos al ser suya su propia creación, trabajaron con la imaginación y el desarrollo de su creatividad. Camilo *et. al.*, mencionan que un lector no pertenece pasivo cuando la hace suya:

Apropiarse de un texto no es atentar contra la propiedad intelectual de su autor. Es que el lector lo haga suyo, lo disfrute, lo vivencie y lo adapte según sus gustos y necesidades. Los autores mencionados agrupan cuatro apartados de recursos usados para dinamizar la lectura, aunque solo se recuperan dos que son los que se lograron en la clase:

- Modificar: es generar varias versiones de un texto dado, mediante cambios de estructura o estilo.
- Ilustra: es el recurso mediante el cual se esclarece y se adorna un texto con producciones plásticas ya existentes o se traslada íntegramente el texto al lenguaje de la imagen. El propósito es crear destrezas para que el lector desarrolle la capacidad de enfrentarse a otros tipos de lenguaje. (Citado por Rojas, 1990, p. 153)

En lo que concierne a la lectura de las descripciones que les tocó a los niños, sujetos que fungen como lectores poseen elementos acerca de su sistema de lengua y escritura y del mundo en general, conforme a lo anterior, los alumnos no conocían algunas palabras, se les tuvo que ayudar con su significado para que posteriormente, ellos pudieran representar en un dibujo lo que decía la descripción. Gómez y cols., mencionan:

Durante la lectura, el lector utiliza sus conocimientos previos a partir de la información del texto, y ésta se relaciona con un esquema preexistente... En la medida en que el lector obtiene nueva información activa otros esquemas, formando nuevas ideas y ampliando sus conocimientos previos (1995, p.26).

Asimismo, los alumnos, crearon su propio personaje con cualidades parecidas a las que mencionaba el recorte, sin embargo, tiene impregnado su esencia, es decir, cambiaron rasgos, el físico y le dieron la realidad que quisieron, no se apegaron tanto al texto, lo hicieron con total libertad “la creatividad e imaginación no se limitan a la escritura, se enriquece con el dibujo, el juego y la imaginación (Rojas, 1990, p.155).

**CAPÍTULO III.**  
**CONCLUSIONES Y**  
**RECOMENDACIONES**

### 3.1 Finalmente...

La comprensión lectora es una habilidad que facilita el lenguaje escrito y oral, en el momento de identificar las ideas principales y sus subsecuentes, el ordenamiento de las ideas al escribir un texto, el relacionar los conocimientos previos con la vida cotidiana, que permiten dirigirnos con veracidad al expresarnos oralmente. El juego, permite que los alumnos despierten su interés y consecuentemente la atención, imprescindibles para la realización de las actividades. Permite que los docentes se mantengan motivados y atentos, dejando de lado la apatía y el aburrimiento; desarrollando el trabajo colaborativo y la escucha activa.

La gestión de las emociones, se trabajó mediante ejercicios de respiración, y actividades lúdicas, tales como juegos de mesa, simbólicos, de atención y memorización. La gestión, es importante porque al interior del aula, los alumnos tienen problemas personales que impiden su aprendizaje, algunos responden de manera agresiva y algunos otros se mantienen pasivos hacia las actividades. Al no atenderlas, provoca alteraciones en los estudiantes, por ejemplo: en su manera de relacionarse con los demás, se muestran retraídos, su autoestima es baja y su autoconfianza para realizar las actividades por si mismos es baja o nula.

El juego involucró el diálogo y el trabajo colaborativo, no solo favoreció la comprensión lectora, sino el trabajo con valores, además permitió desarrollar la competencia endable a mi práctica, me refiero a generar ambientes de aprendizaje, mediante diversos recursos didácticos y el trabajo fuera del salón de clases. Y aunque hubo varios factores que faltaron atenderse, se transitó un camino diferente: la neurodidáctica.

El juego es una herramienta que permite trabajar la atención en las actividades, despierta el interés y además al trabajar con la comprensión lectora, los alumnos se centran en lo que están haciendo, lo lúdico permite que el aprendizaje que se obtenga de las actividades se recuerde de manera favorable y, por lo tanto, de manera significativa, es importante, considerar los lugares oportunos para jugar, es decir, considerar otros espacios.

Por otro lado, utilizar recursos didácticos como imágenes permite que los alumnos sean capaces de captar su atención. Son un referente para trabajar el primer nivel de la comprensión, además, el uso de mapas permite la jerarquización y síntesis de la información, se llega a una interpretación, y si se logra atender los elementos anteriores, se podría llegar hasta desarrollar un pensamiento crítico. Uno de los aportes que se puede sugerir para realizar entre clases es el uso de ejercicios corporales que oxigenan el cerebro y se evita que el discente se estrese o frustre.

La comprensión lectora es una habilidad que atañe una importancia en la educación, es vital que los alumnos interpreten y resignifiquen lo que leen, desafortunadamente por la cultura y la entrada de nuevas tecnologías, los alumnos le confieren parte de su tiempo a actividades como el X Box, videos, caricaturas, por lo que, están inmersos en un mundo visual y están poco acostumbrados a leer. No obstante, también es importante el uso de las Tics, una herramienta que ayuda al docente a centrar la atención del alumno, pero también es un mediador de la información (videos, imágenes, etc.), siempre y cuando, se maneje de manera regular evitando su uso exagerado.

La contextualización de la lectura es una prioridad para lograr la relación entre el contenido con el conocimiento de la realidad del estudiante. Por ejemplo, buscar lecturas de la vida cotidiana que permitan el análisis y la reflexión en relación con la realidad del estudiante, donde los alumnos propongan soluciones y empiecen a interpretar el texto que se les da. Sin embargo, hay algunos contenidos o vocabulario poco favorable para su edad que obstaculiza la comprensión del texto, por lo que, les resulta difícil interpretar el mensaje de la lectura, lo ideal, es contextualizar con imágenes el tema o la búsqueda del significado en el diccionario para que los alumnos comprendan a qué se refieren esas palabras extrañas.

### **3.2 Recomendaciones**

Las recomendaciones siguientes, están enfocadas a los resultados favorables de las actividades que conformaron la propuesta de intervención, mismas que pueden ser adecuadas según el contexto, las necesidades y los intereses de los niños.

- El juego es una estrategia lúdica y placentera para el aprendizaje. Por lo tanto, es importante promover juegos que inciten a los niños a centrar su atención, curiosidad y al ejercicio físico y mental.
- La lectura es una actividad placentera, recomiendo empezar con cuentos de acuerdo a su edad e implementarlos sobre todo al inicio de clases, cuidar su extensión y variar las actividades, por ejemplo: juego de roles, lectura dramatizada, lectura robada, etc.
- Implementar las Tics, para activar la atención de los alumnos, así como el interés.

- Usar material variado, concreto, visual y auditivo. Cuando los alumnos observan un nuevo material, el recurso capta su atención y ya no es tan necesario la escucha abstracta para trabajar un contenido.
- Emplear la experimentación en Ciencias Naturales y Geografía, permite al alumno observar los procesos de algunos fenómenos, y vinculado con la neurociencia, permite “aprender haciendo” en interacción con sus compañeros.
- Trabajar durante el inicio y durante el trabajo de cinco minutos, algunos ejercicios neuro didácticos o de persuasión corporal, por ejemplo, ejercicios de respiración, movimientos faciales, etc.
- Involucrar a los padres de familia en las actividades de sus hijos para que fomenten su aprendizaje y puedan crear vínculos de confianza.

## REFERENCIAS

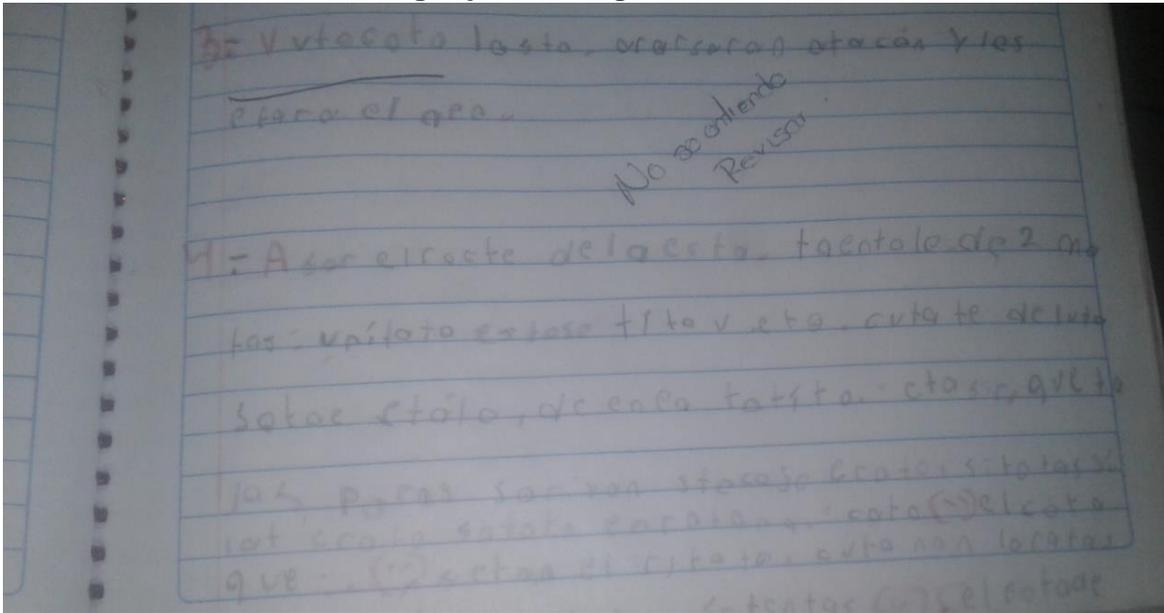
- Anónimo (s.f). El cuento. Taller de lectura y redacción II. Universidad de América Latina. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/360009781/Taller-de-lectura-y-Redaccion-II-Universidad-America-Latina-pdf>
- Babarro, N. (2019). Qué es la disortografía: síntomas, causas, tratamiento y ejemplos. Psicología-Online. Disponible en: <https://www.psicologia-online.com/que-es-la-disortografia-sintomas-causas-tratamiento-y-ejemplos-4460.html>
- Bello, R. (2014). Neurociencias y Lectoescritura. Artículo Pensamiento Psicológico, Vol. 12. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/322384117\\_NEUROCIENCIAS\\_Y\\_LECTO\\_ESCRITURA\\_EN\\_LA\\_EDUCACION\\_PRIMARIA](https://www.researchgate.net/publication/322384117_NEUROCIENCIAS_Y_LECTO_ESCRITURA_EN_LA_EDUCACION_PRIMARIA)
- Berk, L. (1999). Desarrollo del niño y del adolescente. Madrid: Prentice Hall Iberia.
- Boscán, A. (2011). Modelo didáctico basado en las neurociencias para la enseñanza de las Ciencias Naturales. Disponible en: <https://es.slideshare.net/boscanandrade/estrategias-neurodidacticas>
- Bueno, D., Forés, A., Pardos, A., González, M., Carrillo, M., Martínez, A., Navarro, V., Ferrer, A., ... Muchiut, A., y cols. (2018). Neurodidáctica en el aula: transformando la educación, Revista Iberoamericana. Madrid: OEI Volumen 78, Número 1. Disponible en: <https://rieoei.org/RIE/issue/view/282>
- Cassís, J. (2011). Donald Schön: una práctica profesional reflexiva en la universidad. Barcelona: Compás empresarial.
- Garrido, F. (1999). El buen lector se hace, no nace. Reflexiones sobre la lectura y formación de lectores. México: Ariel Practicum.
- Gómez, J. (2004). Neurociencia cognitiva y educación. Perú: FACHSE.
- Gómez, M. & cols. (1995). La lectura en la escuela. México: SEP.
- Guillén, J. (2014). La atención en el aula: de la curiosidad del conocimiento. Artículo: escuela con cerebro. Disponible en: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/08/04/la-atencion-en-el-aula-de-la-curiosidad-al-conocimiento/>.
- (2018). Una nueva educación es necesaria y posible. Escuela con cerebro. Disponible en: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/category/neurodidactica/page/2/>.  
Revisado el: 6 de marzo de 2020.

- Guirado, I. (2017). La Neurodidáctica: Una nueva perspectiva de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje [ Trabajo de fin de grado, Universidad de Málaga]. Repositorio institucional. Disponible en: [https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/15524/GUIRADO%20ISLA\\_TFG\\_GRADO%20EDUCACI%C3%93N%20PRIMARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/15524/GUIRADO%20ISLA_TFG_GRADO%20EDUCACI%C3%93N%20PRIMARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ichazu, A. (2015). Estrategias desde la neurodidáctica para crear un clima de aula positivo. Disponible en: <http://unefco.minedu.gob.bo/app/dqfmPortal/file/publicaciones/articulos/7cbc2ff07f6aa92ed35978c90bf37fd2.pdf>
- Méndez, M. (2018). Comprensión lectora del cuento: cómo mejorarla en estudiantes con dificultades de aprendizaje. Venezuela: Educere, vol.22, núm. 72. Disponible en: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656041003/index.html>
- Menéndez, M. (2019). Disfemia infantil: causas y tratamiento. Psicología-Online. Disponible en: <https://www.psicologia-online.com/disfemia-infantil-causas-y-tratamiento-3829.html>
- Molins y L., Vega, L. (coord.), Ibáñez, A., García, P., Arévalo., ... Zarrias, E. (2018). I Congreso Internacional de Neuroeducación. Barcelona: ICE. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2445/123305>
- Pecci, M.; Herrero., López, M; Mozos, A. (2015). Unidad 1. El juego. Disponible en: [https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2015/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2015/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf).
- Rojas y Ducca (1990). Una propuesta de lectura crítica, creativa y dinámica para la escuela costarricense. Universidad de Costa Rica. Disponible en: [https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/2721/recurso\\_817.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/2721/recurso_817.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Romero, J. & Gómez, B. (2009). Comprensión lectora. Revista Mexicana de Orientación educativa: México. Disponible en: [pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S16657527200900000008](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S16657527200900000008)
- Rufinelli, J. (1991). Comprensión de la lectura. México: Trillas.
- Sastrías, M. (1995). Caminos a la lectura. México: PALI.
- (1998). El uso del folklore para motivar a los niños a leer y escribir. México: Pax.
- SEP (2011). Programas de estudio 2011, guía del maestro. Educación Primaria, cuarto grado. México.

- Solé, I. (1994). Estrategias de lectura. España: Graó.
- Solé, M. (2007). Consideraciones didácticas para la aplicación de estrategias de lectura. Costa Rica: Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 7, núm. 3. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44770306>
- Torres, I. (s.f). El aprendizaje de la geografía en la escuela primaria. México: palabra, el maestro en el hacer de la historia N° 51.
- Ynclán, G. (1997). Búsqueda de significado e interpretación de texto en el aula. Una propuesta para la educación básica. México: CIE.
- Zapata, O. (1995). Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la psicología genética. México: Pax.

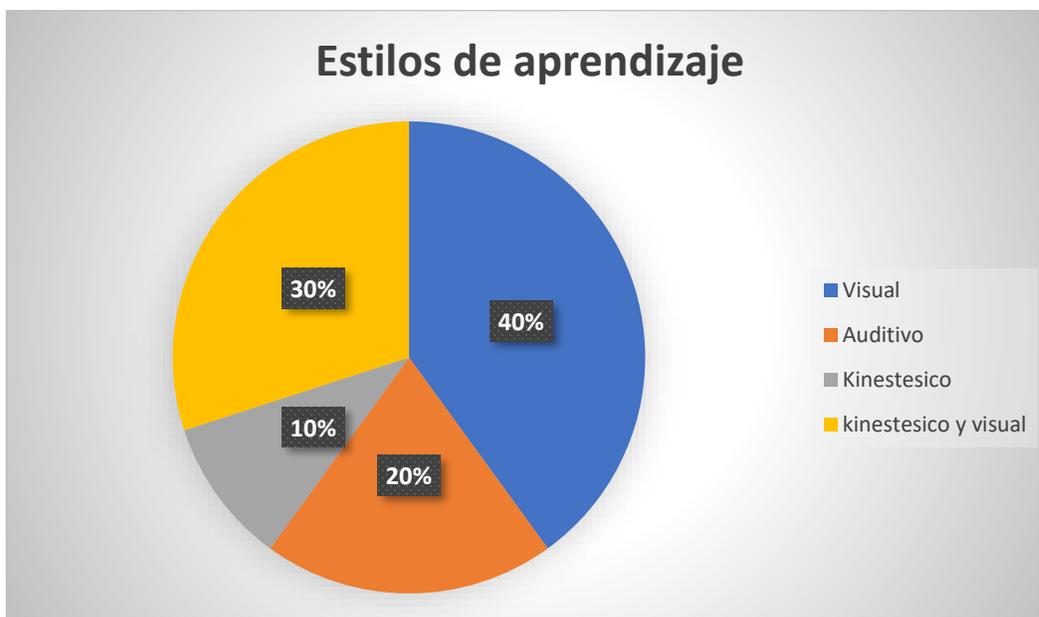
# **ANEXOS**

## Anexo 1 "Trastorno del lenguaje disortografía"



Fotografía 1. Se aprecia un texto donde se refleja la dificultad para la escritura que afecta al contenido y composición de las palabras.

## Anexo 2



### Anexo 3

<b>Secuencia didáctica 04 de noviembre de 2019</b>		
Actividad: Comprensión lectora a través del cuento por medio del <b>juego</b> . • <b>Objetivo:</b> Diseñar actividades que estimulen al niño a leer conscientemente mediante el juego, lecturas interesantes y trabajo en equipo.		
Tiempo	Actividades	Recursos
<b>15 minutos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Forme un círculo y observe la imagen que la docente en formación expondrá e infiera ¿De qué va tratar el cuento?</li> <li>✚ Escuche con atención y en el silencio el cuento “El país de las luces”, la docente se detendrá en los momentos en donde haya tensión en la historia y hará preguntas como las siguientes:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Conoces algo similar de acuerdo como viven estas personas?</li> <li>2. ¿Qué paso después de que se quedaron a oscuras?</li> <li>3. ¿Qué crees que hicieron para que volviera la luz?</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Imagen “El país de las luces”</li> </ul>
	<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Responda las preguntas de manera oral:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Realmente paso lo que ustedes infirieron?</li> <li>2. ¿En que cambio?</li> <li>3. ¿Qué razones crees que tenían para tomar esa decisión?</li> </ol> </li> <li>✚ Escribe en tu libreta ¿Qué hubieras hecho si te encontraras en esa situación? y socialice sus respuestas.</li> </ul>	
Asignatura: Formación Cívica y Ética		
Evaluación: Observación y producción escrita.		

## Anexo 4

<b>Secuencia didáctica 05 de noviembre de 2019</b> Actividad: Producción de oraciones narrativas a través del <b>juego</b> . • Objetivo: Diseñar actividades que estimulen al niño a leer conscientemente mediante el juego, lecturas interesantes y trabajo en equipo.		
Tiempo	Actividades	Recursos
<b>15 minutos</b>	<b>Inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Observe con atención la sucesión de los acontecimientos de la historieta “el lobo y los tres cochinitos”.</li> <li>✚ Escriba al menos cinco oraciones posibles para resumir la historia, deberán estar escritas en sucesión, estas contendrán (sujeto, predicado y complementos). Además tendrá la siguiente condición: la historia deberá entenderse de manera clara, para quien lo lea no necesariamente tenga que ver la historieta.</li> <li>✚ Socialice sus oraciones con otro compañero y corrijan su estructura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Fotocopia de la historieta “El lobo y los tres cochinitos”</li> </ul>
<b>20 minutos</b>	<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Escoga un personaje que más le agrade aunque se repita con el de sus compañeros y describa como lo interpretaría.</li> <li>✚ Se pone de pie y realice lo que la docente en formación les diga, al decir una descripción acerca de su personaje dará un paso adelante y lo representará, por ejemplo:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soplo, soplo y soplo y la casa derrumbó.</li> <li>2. Era muy comelón que hasta el estómago se le hincho.</li> </ol> </li> <li>✚ Invente una historia con su personaje que represente y escribala en una hoja blanca.</li> </ul>	
Asignatura: Español		
Evaluación: Observación y producción escrita.		

## Anexo 5

Secuencia didáctica 07 de noviembre de 2019		
Actividad: Jugando con refranes		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo: Emplear al juego como herramienta motivadora, capaz de favorecer la comprensión lectora y centrar la atención en tareas escolares para el aprendizaje.</li> </ul>		
Tiempo	Actividades	Recursos
<b>18 minutos</b>	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Canta la canción Una, dola, tela, canela y realiza los movimientos que la docente que hará.</li> <li>✚ Realiza una lectura previa de los refranes que se dejaron de tarea.</li> <li>✚ Se reúnen en círculo y cada uno diga un refrán.</li> </ul>	<b>Colectivos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Refranes</li> </ul>
<b>20 minutos</b>	<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Escriba un cuento con los refranes que hayas escuchado.</li> <li>✚ Socialice su cuento de acuerdo a la tómbola de los números de lista.</li> </ul>	
Asignatura: Español		
Evaluación: Observación y rúbrica para evaluar el cuento.		

## Anexo 6

Secuencia didáctica 11 de noviembre de 2019		
Actividad: Comadrita la rana		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo: Generar ambientes de aprendizaje favorables a través del juego y recursos didácticos y metodológicos que estimulen la motivación y atención en los estudiantes.</li> </ul>		
Tiempo	Actividades	Recursos
<b>10 minutos</b>	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Se coloca en círculo agachado, con las rodillas flexionadas, una niña tendrá que hacer de comadrita siguiendo la canción que la docente en formación colocara en el pizarrón.</li> <li>✚ Al final de la canción darán saltos como ranitas y la comadrita elegirá a un compañero para hacerle una pregunta acerca del tema de las formas del relieve.</li> <li>✚ Realizaran la misma actividad hasta que se acaben las preguntas.</li> </ul>	<b>Individuales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Una rana.</li> </ul> <b>Colectivos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Canción "Comadrita la rana".</li> <li>✚ Sobres con preguntas.</li> </ul>
<b>15 minutos</b>	<b>Desarrollo</b> <p>Elabore una rana y escriba lo más importante de las montañas y las formas del relieve</p>	
Asignatura: Geografía		
Evaluación: Observación y producción escrita.		

## Anexo 7

<b>Secuencia didáctica 12 de noviembre de 2019</b> Actividad: Producción de oraciones narrativas en un texto épico a través del <b>juego</b> . • Objetivo: Diseñar actividades que estimulen al niño a leer conscientemente mediante el trabajo en equipo, lecturas interesantes y el uso del juego.		
Tiempo	Actividades	Recursos
<b>30 minutos</b>	Actividad para iniciar bien el día ✚ Escuche un pequeño fragmento de la “Iliada” de Homero. ✚ Escriba al menos cinco oraciones que reflejen de que se trata el texto. ✚ Discuta en planeria sus oraciones guiandose de las preguntas que la docente dirá. ✚ Colóquese en círculo, y la docente en formación les dará una tarjeta en blanco, se detendrá la música y se harán preguntas y escribirán las respuestas en la tarjeta, por ejemplo: 1. ¿A quién recuerdas más? 2. ¿Qué lugar recuerdas más? 3. ¿Qué te pareció más gracioso de la historia? 4. ¿Qué le cambiarías? ✚ Coloque sus respuestas en los buzones correspondientes, cada buzón tendrá un letrero con el nombre de lugares, personajes, etc.	✚ Buzones
Asignatura: Español		
Evaluación: Observación y producción escrita.		

## Anexo 8

<b>Secuencia didáctica 13 de noviembre de 2019</b> Actividad: Producción de oraciones narrativas en un texto épico a través del <b>juego</b> . <b>Tema: Cultura mexicana</b> • Objetivo: Generar ambientes de aprendizaje favorables a través del juego y recursos didácticos y metodológicos que estimulen la motivación y atención en los estudiantes.		
Tiempo	Actividades	Recursos
<b>15 minutos</b>	<b>Inicio</b> ✚ Observa las imágenes que la docente en formación pegara en el pizarron y escriba por lo menos tres oraciones simples acerca del tema que crees que va a tratar.	✚ Imágenes acerca del conocimiento matemático y astronómico,

<b>20 minutos</b>	<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Rectifique sus oraciones con la información de las páginas 57-59.</li> <li>✚ Intercambiar sus oraciones con otro compañero para revisar si la estructura cumple con lo establecido.</li> <li>✚ Responde de manera grupal la siguiente pregunta:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿En qué cambio?</li> <li>2. ¿Tenías conocimiento acerca de esta cultura? Escriba pequeñas oraciones, bajo los siguientes ejes: ¿Quiénes eran? ¿cómo vivían antes? ¿a qué se dedicaban? ¿cuáles fueron sus descubrimientos? ¿cuáles eran sus tradiciones? que orientarían la búsqueda en el texto.</li> </ol> </li> <li>✚ Participe en el <b>juego</b> “en el jardín gigante”, se escogera un alumno que representara al gigante, cuando el gigante aparece persigue a todos los niños, al que agarre dirá una oración narrativa que haya escrito sobre el tema.</li> <li>✚ El que fue tomado se queda como espectador, el juego termina cuando logre tomar a la mayoría de los niños.</li> </ul>	<p>actividades agrícolas, patrimonio cultural, herbolario, festividades y el arte de la cultura mexicana.</p>
Asignatura: Historia		
Evaluación: Observación y producción escrita.		

## Anexo 9

<b>Secuencia didáctica 20 de noviembre de 2019</b>		
Actividad: Gallinita ciega		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: Emplear al juego como herramienta motivadora, capaz de favorecer la comprensión lectora y centrar la atención en tareas escolares para el aprendizaje.</li> </ul>		
Tiempo	Actividades	Recursos
<b>20 minutos</b>	<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Reciba en un papelito que la docente en formación le dará, este especificará que elemento le toca decir de la cultura mexicana y tolteca.</li> <li>✚ Se coloque de pie y forme un círculo.</li> <li>✚ En el centro, se escogerá a un niño y se le vendará los ojos, al ritmo de la música, los niños caminan o bailan, sin deshacer el círculo.</li> <li>✚ Cuando la música se detenga, el niño del centro tocará alguno de sus compañeros. El niño que fue tocado dirá alguna característica de la parte que le tocó acerca de las dos culturas, pero sin revelar de qué se trata.</li> </ul>	<p><b>Colectivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Música</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ El niño que esta vendado tendrá que adivinar de cual se trata.</li> <li>✚ Si adivina, pasará otro niño al centro.</li> <li>✚ Así sucesivamente hasta que decaiga el ánimo.</li> </ul>	
Asignatura: Historia		
Evaluación: Observación		

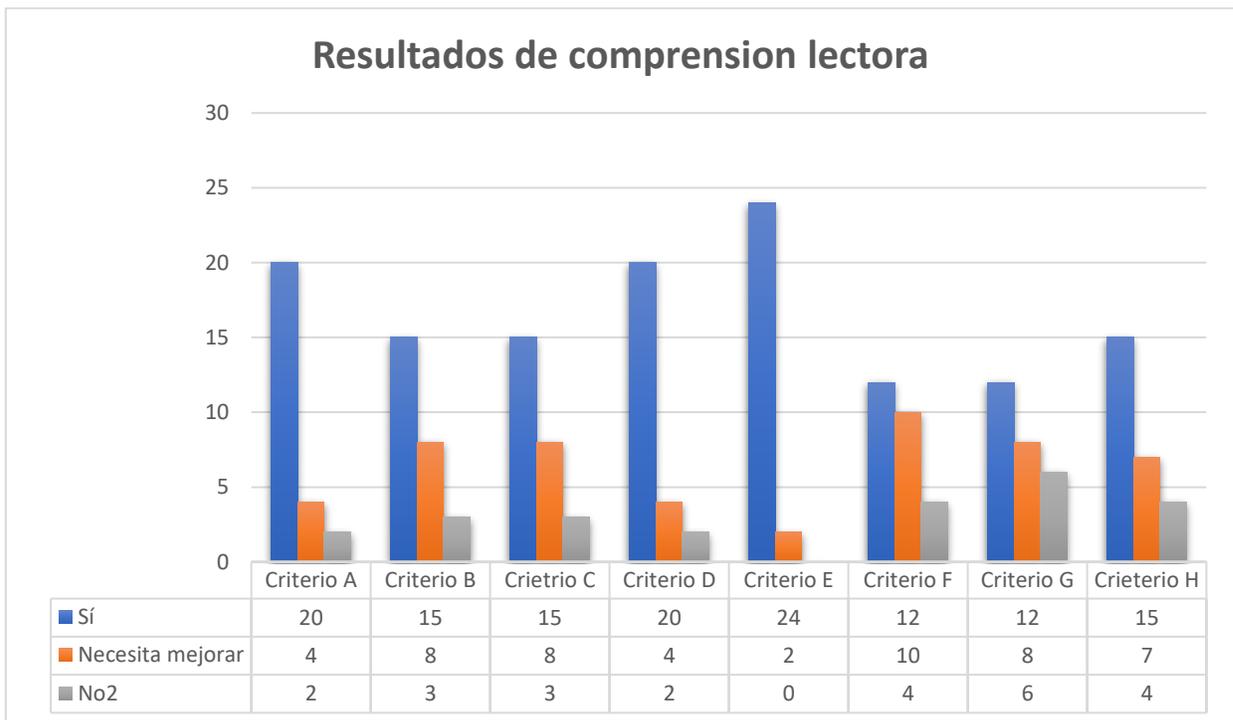
### Anexo 10 “Tabla 1”

Evaluación general, aplicada al inicio, desarrollo y final de cada una de las actividades.

<b>Criterios</b>	<b>Si (2)</b>	<b>Necesita mejorar (1)</b>	<b>No (0)</b>
Los estudiantes muestran un interés intrínseco por el tema con el juego propuesto, destacando esfuerzo por las actividades posteriores.	20 niños	4 niños	2 niños
Fortalece su aprendizaje con el juego propuesto.	15 niños	8 niños	3 niños
Es capaz de seleccionar la información más relevante y estructura ideas con sus propias palabras.	15 niños	8 niños	3 niños
El juego le permite exponer sus aprendizajes previos y reestructurarlos con los nuevos.	20 niños	4 niños	2 niños
Logro hacer predicciones e inferencias de las lecturas y luego confirmarlas.	24 niños	2 niños	
Desarrollo su creatividad, imaginación y autonomía con los juegos propuestos.	12 niños	10 niños	4 niños
Desarrolla un pensamiento crítico, es decir, es capaz de formular o escribir con sus propias palabras lo que entendió del tema, tomando en cuenta sus aprendizajes previos con los nuevos.	12 niños	8 niños	6 niños
Los niños han realizado interpretaciones significativas de los contenidos vistos en el aula.	15 niños	7 niños	4 niños
<b>Total</b>			
<b>Observaciones</b> Las problemáticas que se suscitaron a lo largo del proceso y culminación de trabajos, fueron que su contexto no es tan amplio, la mayoría de ellos todavía no tienen un sistema de			

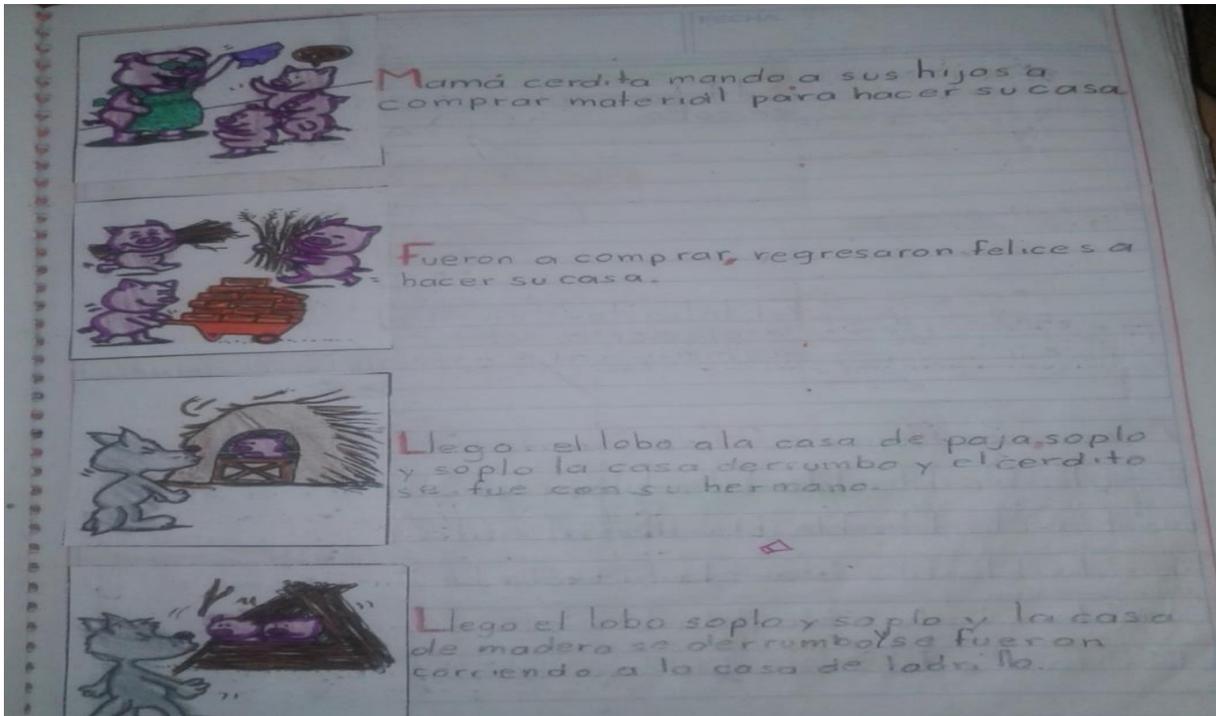
conocimiento lingüístico muy desarrollado originado por el hábito de la lectura y de sus experiencias propias.  
 Además de la escucha activa y la falta de atención que les otorgan a algunas actividades, concretamente están relacionadas a las asignaturas de geografía e historia, los motivos fueron que es demasiada información y es aburrido, por lo que se consideró que en estas asignaturas se empleara más el uso de juego y otras actividades lúdicas diversificadas.

### Anexo 11



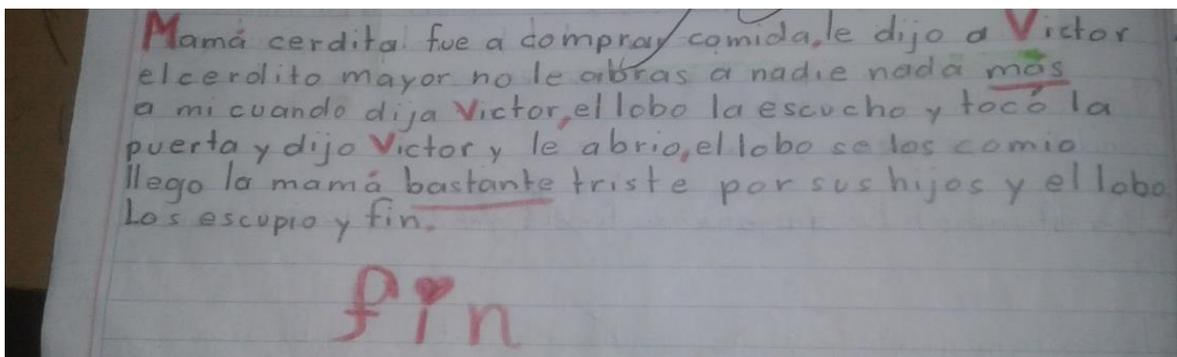
## Anexo 12

### Elaboración de oraciones narrativas simples



Fotografía 2. Se puede observar la construcción de oraciones narrativas simples a través de una historieta bajo tres elementos (sujeto, predicado y complemento).

### Imagen 3 “Cuento final”



Fotografía 3. Construcción de un cuento con base a las oraciones y a las imágenes de la historieta.

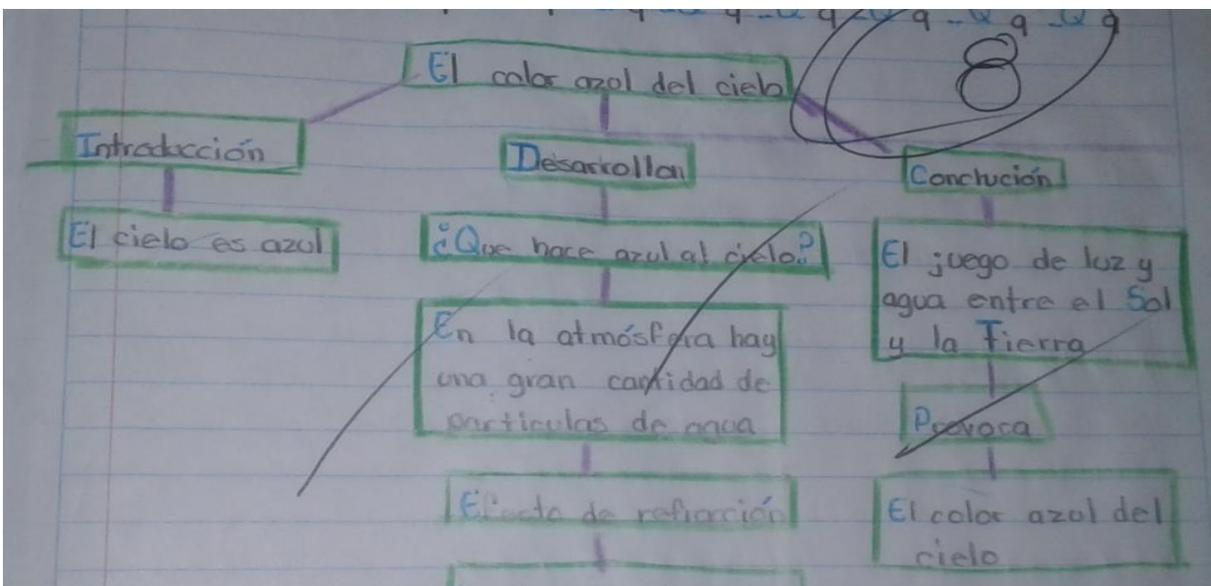


## Anexo 15 Juego “El barco de Venezuela”



Fotografía 6. Se puede apreciar el desarrollo del juego “La ensalada” con el tema de la entrevista, donde se asocia a partir del concepto para posteriormente la construcción de una imagen y la palabra.

## Anexo 16 “Mapa conceptual”



Fotografía 7. Construcción y jerarquización de la información en un mapa conceptual que corresponde al modelo neurodidáctico.

## Anexo 17 “Tabla 2”

### Lista de cotejo para evaluar el mapa conceptual

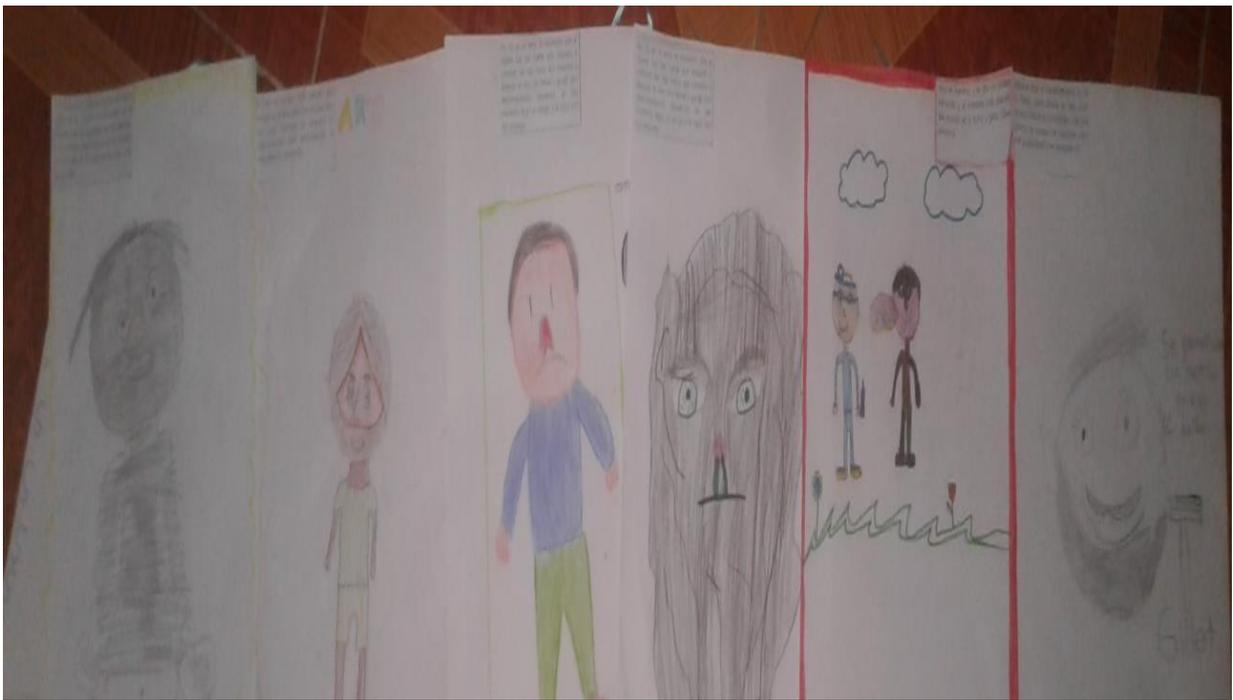
<b>Criterios</b>	<b>Si (2)</b>	<b>Necesita mejorar (1)</b>	<b>No (0)</b>
Divide la información en subtemas para mejorar la comprensión y la lectura del mapa.			
Jerarquiza la información, de las ideas principales a las ideas secundarias.			
Emplea conectores			
Relaciona la información extraída, con sus conocimientos previos.			

## Anexo 18 “Tabla 3”

### Lista de cotejo para evaluar el mapa mental

<b>Criterios</b>	<b>Si (2)</b>	<b>Necesita mejorar (1)</b>	<b>No (0)</b>
El tema está representado por una imagen fuerte, el resto del mapa debe estar asociado con esta.			
Las ramas comprenden una imagen o palabras clave.			
Jerarquiza la información de lo más relevante a lo menos relevante, cuidando no exceder el mapa con mucho contenido.			
Hace uso de colores, ya que es más fácil de recordar.			
Su mapa es original y manifiesta su creatividad.			
Todos los aspectos que se trabajan en el mapa deben ir asociados entre sí, partiendo desde el centro del mismo, permitiendo que las ideas sean recordadas simultáneamente.			

## Anexo 19 “Galería de personajes”



Fotografía 8. Galería de personajes, se desarrolló la creatividad e imaginación de los estudiantes.