

**DICREIM (Diseño, Creación e implementación) del monopolio viajero, para  
mejorar la comprensión lectora de los niños y niñas del aula rural sede Campoalegre  
Municipio de Chaguaní Cundinamarca.**

Adriana Ramos García

Tutora: Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Vicerrectoría Académica y de Investigación

Escuela de ciencias de la educación – ECEDU

Diciembre

2021

## Tabla de Contenido

### Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica .....	5
Pregunta de investigación.....	7
Marco de referencia.....	8
Constructivismo .....	14
Estrategias de enseñanza.....	15
Marco metodológico .....	17
Intencionalidades de la construcción de la práctica pedagógica .....	17
Técnicas e Instrumentos.....	17
Metodología .....	19
Espacios a utilizar .....	19
Equipo de trabajo.....	19
Fases de Intervención: .....	20
Explorando el monopolio, dado con opciones de preguntas: .....	20
Evaluación.....	21
Vamos a aprender acerca de los cinco niveles de la comprensión lectora .....	21
Producción del conocimiento pedagógico.....	23
Diálogo entre teoría y práctica .....	23
Análisis y discusión del diseño didáctico implementado .....	25
Conclusiones.....	28
Referencias .....	29
Anexos.....	31

## Resumen

La presente intervención pedagógica se implementó en el Municipio de Chaguaní Cundinamarca en la Institución Educativa Departamental “Fray José Ledo” sede Campoalegre, de manera presencial, favoreciendo la asistencia de los estudiantes en la escuela bajo el modelo de alternancia, brindándole la oportunidad a estudiantes del grado tercero, cuarto y quinto del aula rural, de construir la capacidad de pensamiento y construcción de estrategias pedagógicas, proyectadas en medio del escenario práctico para cada una de las actividades, ante la circunstancia que atraviesa el país a nivel Nacional con la presencia de la pandemia Covid 1.

Esta esta estrategia, DICREIM como el Diseño, la Creación y la Implementación del monopolio viajero a quien le correspondió dar lugar a la aplicación de los cinco niveles de comprensión lectora (literal, inferencial, crítico, apreciativo y creativo), nos permitió que el aprendizaje fuese una experiencia significativa, pertinente para nuestro rol profesional como Licenciados en Pedagogía Infantil, pues los resultados, que además de ser positivos, demostró que puede beneficiar el desarrollo de capacidades motoras, mentales y sensoriales, dentro de los contenidos temáticos encontrados en cada una de las fuentes teóricas, logrando una idea innovadora relacionada con el ejercicio de formación docente de manera didáctica y reforzando los propósitos de la educación, en cuanto al desarrollo del entorno positivo, la expresión de emociones, la autonomía y la participación de la familia.

**Palabras claves:** Comprensión lectora, Aprendizaje, Pedagogía, Didáctica, Juego, Monopolio.

## **Abstract**

This pedagogical intervention was implemented in the Municipality of Chaguaní Cundinamarca in the Departmental Educational Institution "Fray José Ledo", Campoalegre headquarters, in person, favoring the attendance of students in school under the alternation model, providing the opportunity to students from third, fourth and fifth grade of the rural classroom, to build the capacity for thought and construction of pedagogical strategies, projected in the middle of the practical scenario for each of the activities, given the circumstance that the country is going through at the National level with the presence of the Covid 1 pandemic.

This this strategy, DICREIM as the Design, Creation and Implementation of the traveling monopoly to whom it corresponded to give rise to the application of the five levels of reading comprehension (literal, inferential, critical, appreciative and creative), allowed us to learn was a significant experience, relevant to our professional role as Graduates in Early Childhood Education, since the results, which in addition to being positive, showed that it can benefit the development of motor, mental and sensory skills, within the thematic contents found in each of theoretical sources, achieving an innovative idea related to the exercise of teacher training in a didactic way and reinforcing the purposes of education, in terms of the development of the positive environment, the expression of emotions, autonomy and family participation.

**Keywords:** Reading comprehension, Learning, Pedagogy, Didactics, Play, Monopoly.

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

Teniendo en cuenta la finalidad de la propuesta investigativa y el proceso de observación, se encontró una problemática en los estudiantes del grado tercero, cuarto y quinto, niños cuya edad oscila entre los 8 a los 12 años y se ubican en aula rural de la sede Campoalegre en el Municipio de Chaguaní departamento de Cundinamarca, como lo fue la falta de comprensión lectora en los estudiantes del aula rural bajo rendimiento académico, la falta de atención, la entrega de tareas mal desarrolladas, la falta de memoria, inseguridad y el desinterés por la lectura.

Conforme a lo anterior, se reconoce que la presente intervención pedagógica tuvo un desarrollo importante debido a que logró reconocer los beneficios dentro del campo educativo, obteniendo habilidades desde los diferentes aspectos de formación académica, demostrando que el juego como estrategia pedagógica, muestra la determinación de problemas, la toma de decisiones, enseña las reglas del juego e involucra el comportamiento en mejora de la convivencia, se refuerzan conocimientos en el área de lenguaje y matemáticas, fortalece la visión espacial y el trabajo tanto individual como colectivo.

Dentro del Modelo pedagógico de la I.E.D Fray José Ledo, se plantean los estándares educativos que poco a poco responden a las necesidades del área rural y como expectativa, desarrollan medidas categóricas establecidas en el componente pedagógico dentro del marco Institucional, la apropiación de técnicas en mejora de los procesos de formación, resaltaron con rigurosidad y de manera permanente la actualización continua de materiales innovadores como parte de la pedagogía y la didáctica.

Finalmente, el articular las problemáticas observadas con el modelo pedagógico establecido por la institución, es que se opta por presentar el DICREIM como estrategia

pedagógica y mejorar los procesos, no solo en relación del aprendizaje de los estudiantes, sino también, las propuestas de enseñanza por parte de los docentes.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo mejorar la comprensión lectora en los niños y niñas del aula rural de la I. E. D. Fray José Ledo sede Campoalegre, a partir del DICREIM (Diseño, creación e implementación) monopolio viajero como estrategia lúdica?

### **Marco de referencia**

La pregunta de investigación enfatiza, cómo mejorar la comprensión lectora en los niños y niñas del aula rural de la I. E. D. Fray José Ledo sede Campoalegre, a partir del DICREIM monopolio viajero como estrategia lúdica, en la que se orienta el diseño, creación e implementación del monopolio viajero y se incorporan los cinco niveles de la comprensión lectora (literal inferencial, crítico, apreciativo y creativo).

Se realiza una investigación en la que se involucraron diferentes referentes teóricos logrando construir una nueva estrategia lúdico pedagógica que permitiera mejorar la comprensión lectora de los niños y niñas del aula rural sede Campoalegre, por medio del juego del monopolio viajero, se lograron establecer múltiples estrategias de mejora en cuanto al aprendizaje del lenguaje, permitiendo al estudiante una actividad lúdica, objetiva y entretenida.

El docente en proceso de formación profesional, establece enseñanzas de aprendizaje a través del ejercicio práctico, lúdico y pedagógico, a partir de allí, surge la idea de aplicar y poner en uso contenidos, materiales y herramientas que permitan mejorar los conocimientos, técnicas y habilidades bajo la capacidad innovadora y creadora que presenta la enseñanza en medio de la educación; la puesta en marcha de dicho ejercicio incide en analizar los diferentes puntos de vista, prever a corto, mediano y largo plazo los intereses de los niños y niñas dándoles la oportunidad de tomar decisiones y de conocer cada una de sus opiniones.

Es claro que, cuando el estudiante se presenta atento a una clase es porque quiere aprender y se interesa por conocer más, por ende, decide sumarse a una experiencia de manera significativa, apropiándose de la enseñanza y del proceso de observación, reflexión y sistematización, por lo que se consideró en primera instancia que los estudiantes deben mantener cierto grado de motivación para llevar a cabo el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, los maestros cumplen con la función de enseñar para formar personas autónomas, investigadoras, críticas, reflexivas y sobre todo con valores para que puedan enfrentar las diferentes situaciones en la dimensión social, logrando que los estudiantes se conviertan en personas con un alto nivel de profesionalismo, capaces de transformar y poner en práctica todos los conocimientos que se potenciaron durante la enseñanza – aprendizaje.

La enseñanza que se llevó a cabo durante el proceso de formación docente de la presente propuesta pedagógica, además de ser influyente en la construcción de valores, principios, sentimientos y emociones, evidenció la importancia de que como docentes se debe generar empatía con cada uno de los estudiantes ya que, por medio de las actividades y juegos se descubren problemas reales o acontecimientos por lo que los estudiantes están pasando en sus hogares o dentro del entorno social y es allí, donde los docentes, identifican, orientan y apoyan el ejercicio de transformación y cambios en la planificación educativa siendo pieza clave para promover el correcto funcionamiento.

Ahora bien, esto se logra a través de las clases didácticas, donde el niño toma las decisiones por su propia cuenta, resuelve problemas, fomenta el pensamiento crítico entre otros, también con actividades de liderazgo donde no les da pena dirigir y hablar de las cosas que les gusta, donde aprendan y ante todo afiancen responsabilidades para triunfar en la vida dando valor a los demás conocimientos para alcanzar grandes logros que se pueden trazar en la vida. Todo esto se adquiere utilizando buenas metodologías de trabajo apoyándose de autores que respalden estas teorías de aprendizaje.

En el presente proyecto se utilizaron diferentes referentes teóricos como es el caso de Jean Piaget e Isabel Solé, autores que participaron en el desencadenamiento de la situación problema, exponiendo ideas que concuerdan con las planteadas en la propuesta de intervención

pedagógica, implementando estrategias para potenciar los cinco niveles de la comprensión lectora en los estudiantes.

Para Solé la comprensión lectora hace parte de un proceso que implica activamente al lector y que resulta ser un derivado de la interpretación dada al contenido, además de motivar al niño a leer sin imponerle lecturas que no son de su agrado y que no generan interés. Esta autora expresa que la lectura es mucho más que descifrar o comprender un texto, la comprensión lectora es un tipo de espacio en el que un texto y un sujeto mantienen una interacción (Solé, 1992).

La comprensión lectora es una competencia que se aplica y se desarrolla por diferentes niveles y cada uno promueve diversidad de habilidades que hacen parte del proceso de aprendizaje, de esta manera, no se repite la información, sino que por el contrario se sintetiza, se analiza y se comprende, dando una nueva versión de la definición del texto, para generar nuevas ideas.

Por su parte, Millan expone que

La lectura es un proceso social en el que toda decodificación o interpretación de signos lingüísticos y su comprensión están determinadas socialmente. La lectura se define como la capacidad de un individuo para comprender, emplear, reflexionar e interesarse en los textos escritos con el fin de lograr sus metas personales, desarrollar sus conocimientos, su potencial personal y, en consecuencia, participar en la sociedad (2010).

Para lo anterior, es necesario, reconocer que se debe hacer uso de diferentes técnicas que se pueden implementar para fortalecer los cinco niveles de la comprensión lectora; la técnica se define como un instrumento que hace parte del proceso de formación y se deriva de la necesidad de usarlos para el desarrollo efectivo de tareas.

En conclusión, se logró reconocer la práctica como fuente enriquecedora de la labor docente en medio del proceso de investigación en cuanto a la experiencia de ideas, articuladas dentro del presente proyecto, en donde se ha articulado la diversidad, mediante el juego del monopolio viajero, logrando la apropiación de momentos inolvidables, generándole a los alumnos un instrumento esencial para la comunicación oral interpretativa y mejorando su nivel de comprensión lectora.

De acuerdo con la problemática para Jean Piaget, se menciona que los niños se adaptan a situaciones como es el caso de la asimilación y la acomodación y resalta que dentro de la primera se recibe la información y para la segunda se ajusta está dependiendo las intenciones de los niños y niñas. Una de las formas que se utiliza para ejemplificar estos procesos es el juego, utilizado a su vez, como una estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje (Piaget, 1960).

De acuerdo con la situación por la que surge la investigación y utilizando el juego como estrategia didáctica, es pertinente mencionar que a través de este los estudiantes lograron una forma de involucrarse e interactuar de manera limitada, logrando establecer reglas mediante instrucciones, además de ello, se abrió un espacio para consolidar seguridad, mejorar el desarrollo de la memoria, estimular la agilidad mental, el proceso cognitivo, el nivel de concentración y los niveles de comprensión lectora que finalmente abarca el punto de referencia inicial y final de acuerdo con el propósito del juego del DICREIM monopolio viajero.

Como consecuencia, el uso del juego permitió obtener avances significativos una vez se efectuaron las actividades por lo que se generó un reconocimiento pleno en cuanto habilidades, trabajo en equipo, trabajo individual, en donde los estudiantes lograron reconocer y recordar la información de textos, suponiendo y extrayendo información, realizando análisis dentro de los

textos, incluso, se involucraron las emociones de los estudiantes con nuevas ideas. De tal manera que, a través de esta herramienta pedagógica se proporcionan elementos esenciales para la enseñanza, realizando análisis y reflexiones las cuales fundamentan el conocimiento en la práctica educativa, lo que hace que el estudiante participe de manera activa mediante las diferentes estrategias que se adoptaron en el aula y el polideportivo de la sede Campoalegre dentro del contexto donde se desarrollaron las actividades.

Por su parte Afirma Piaget citado por Uribe (2018), el juego es fundamental para afianzar los conocimientos y la inteligencia del niño, debido a que representa una forma de asimilación funcional o reproductiva, por lo tanto, asumen un papel importante, siendo parte de una de las actividades rectoras que representa un sin fin de definiciones que contemplan la tensión, las emociones, el equilibrio emocional y desencadenamiento de una libertad ajena e individual, ya que establecen un tiempo límite y una ubicación espacial y se considera voluntaria ante las acciones que se ligan al proceso, lo que abre paso al cumplimiento de reglas como en el caso del monopolio viajero (juego de mesa), quien explora y ejercita roles de competencia (Leyva, 2011).

Desde la perspectiva de Jean Piaget, el juego se ha constituido como una forma fundamental de desarrollar las capacidades de los estudiantes, debido a que, a través de este, se logra una mayor comprensión del mundo o el exterior y a su vez, no solo se obtiene aprendizaje dentro del aula, sino también, uno que va a mantenerse a futuro. Es a través de esta herramienta que los niños y niñas producen estructuras cognitivas, pero también elementos que le permiten adaptarse al medio a través de la lógica y el seguimiento de reglas, como es el caso del Monopolio Viajero (Leyva, 2011).

Cabe resaltar que, el juego dentro del desarrollo del niño y la niña también representa una exteriorización de las diferentes secuencias o etapas de aprendizaje y, por ende, de desarrollo que

puede tener el ser humano, por lo cual, se considera a su vez, como una fuerte estrategia para transmitir culturas. Dentro del contexto educativo, el juego ha mejorado no solo la comprensión de los estudiantes, sino también el comportamiento de estos, en el que su imaginación logra representar de una manera subjetiva y simbólica la realidad que vivencian (Leyva, 2011).

Estudios como los que realizó Vygotsky demuestran que el juego es una de las estrategias de enseñanza más espontáneas dentro de lo que es la expresión cognitiva, debido a que en este, el niño expresa de manera motivada el aprendizaje o conocimiento que obtiene y lo transmite en dirección al juego y sus reglas, sin embargo, es fundamental que al niño se le realice de manera constante una retroalimentación, con la finalidad de potenciar las esferas cognitivas y afectivas que pueden involucrarse dentro de los juegos (Leyva, 2011).

Además, al integrar el juego dentro del aula de clases se logra la manifestación de un instrumento que permite obtener aprendizaje de manera natural y a través de recursos del medio, por ende, se mantiene interactivo y flexible o cambiante acorde a al conocimiento que adquieren los niños y niñas, por tanto, también se reconoce como una actividad de autodescubrimiento y experimentación o exploración (Leyva, 2011). Frente a esto, se reconocen como características principales del juego las siguientes: es placentero, es espontáneo y se da de manera voluntaria, mejora y desarrolla la autoestima.

De igual forma, los juegos permiten que los estudiantes mantengan una integración con el mundo social, por lo cual, se estimulan las relaciones personales y el estudiante además de adquirir un aprendizaje significativo, puede obtener como resultado lo que menciona Leyva, (2011):

Experimentación

Almacenamiento de información

Pensamiento lógico, relación de causa – efecto

Resolución de problemas

Desarrollo de vocabulario

Amplía los impulsos emocionales (control de emociones)

Mejora la conducta de los estudiantes dentro de un grupo social

Interpretación de hechos o acontecimientos

Desarrollo de habilidades y destrezas gruesas y finas

### **Constructivismo**

Según Abbott citado en (Payer, 2005), el constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado de esta interpretación se puede decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.

Con base a lo anterior, se deduce que el constructivismo es un aprendizaje que se alcanza mediante el ejercicio práctico, en donde el estudiante desarrolla sus capacidades y trabaja intensamente hasta alcanzar lo que desea conocer y/o aprender, logrando plantear una o varias actividades, que logren una mejor estructura de contenidos para que puedan utilizarse con materiales de apoyo, logrando aprendizajes propios y significativos. En este sentido, se habla de constructivismo a un modelo de aprendizaje que se basa en obtener un saber a través de lo didáctico, donde el conocimiento se construye a través de las relaciones, condiciones y motivación del estudiante (Granja, 2015).

De tal manera que, la estrategia que se quiere desarrollar en el presente proyecto es la lúdica, quien facilitará y potencializará la comprensión lectora en niños y niñas del aula rural sede Campoalegre está enfocada en un modelo constructivista, debido a que, mientras el niño afianza la estrategia lúdica, obtiene un aprendizaje significativo ya que a través del mismo el niño desarrolla nuevas habilidades, tal y como son, la atención y la memoria activa, la creatividad e imaginación.

Se habla de que esta herramienta es considerada como un tipo de actividad dentro del modelo o enfoque constructivista debido a que se reconoce que el desarrollo se realiza de manera individual, atendiendo a los aspectos psicológicos, sociales, motivacionales y a la modificación de los contenidos curriculares para hacerlos más flexibles ante los estudiantes, por medio del juego, se llevará a cabo la promoción e interacción entre estudiantes, docentes y se valorará la forma en la que se adquiere el aprendizaje (Díaz & Hernández, 2015).

### **Estrategias de enseñanza**

Así mismo, se resalta el concepto de estrategias de enseñanza en palabras de Díaz citado por González & Zepeda (2016), señala que son considerados como procedimientos que se utilizan de forma reflexible y flexible para promover el logro de los aprendizajes significativos. Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo.

Conforme a lo anterior, una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas, demandas académicas. A través de esta, se han generado cambios diversos tanto para alumnos como para docentes, en cuanto a la flexibilidad con la que se desarrolla el aprendizaje (Arceo, Rojas, & González, 2010).

Las estrategias de enseñanza, son consideradas como un mecanismo fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y a su vez de los docentes debido a que, permiten integrar diferentes formas de brindar conocimiento. A través de las estrategias se logra: 1. Una transmisión de conocimientos significativa, 2. Un trabajo intelectual, 3. Generación de hábitos y valores, 4. Comprensión integral de los contenidos (Anijovich & Mora, 2009). Para llevar a cabo una buena estrategia se deben seguir tres momentos importantes, estos son:

El momento de la planificación

El momento de la acción

El momento de la evaluación

Cada uno de estos momentos se tuvo en cuenta a la hora de implementar la propuesta pedagógica, con la finalidad de incentivar e innovar en una forma clave y estratégica para que los alumnos pudieran mejorar su comprensión lectora y desarrollar el nivel de comprensión. Por ende, se concibe que a través de ello se lleva a cabo no solo una adquisición de conocimientos, sino, un proceso dinámico y reflexivo (Anijovich & Mora, 2009).

## **Marco metodológico**

### **Intencionalidades de la construcción de la práctica pedagógica**

En cuanto a la secuencia didáctica implementada para cada actividad, es importante destacar que se implementó una metodología cualitativa, en la que se llevaron a cabo tres procesos fundamentales: apertura, desarrollo y cierre, descritos de la siguiente manera:

**Apertura:** En cada una de las actividades se estableció un inicio y se estableció un contenido para el proceso inicial de la actividad.

**Desarrollo:** En este intermedio surgieron más eventualidades y se presentaron más actividades que terminaban complementando la temática previamente establecida.

**Cierre:** Se comparte un análisis previo para dar por terminada cada una de las actividades.

De acuerdo con el material del tablero del monopolio, este se ajustó a las necesidades de los estudiantes y por medio de referentes teóricos como lo son los niveles de comprensión lectora, se establecieron componentes de medición, temáticas, propósitos, contenidos abordados, estrategias docentes, actividades realizadas y el uso del material implementado, con la finalidad de demostrar la importancia y apropiación de una estrategia lúdico-pedagógica para motivar a los estudiantes a su aprendizaje.

### **Técnicas e Instrumentos**

#### ***Diario de Campo***

Cabe resaltar que se implementaron instrumentos como el diario de campo, dentro del cual, se presentan dos dimensiones o dos roles que se especifican de la siguiente manera: 1. narrativo, reflexivo de construcción y 2. Elaboración de textos de tipo investigativo, ejercicio imprescindible que debería realizar todo docente en sus aulas de clases, tal como lo afirma (Porlan & Martín, 1996) "El profesor es el mediador fundamental entre la teoría y la práctica

educativa. Las características de su trabajo profesional le confieren un papel regulador y transformador de toda iniciativa externa que pretenda incidir en la dinámica de las aulas”.

Es importante el uso del diario de campo debido a que siempre hay cambios y esto contribuye a establecer nuevas estrategias, nuevos propósitos, nuevas maneras de trabajar, ayuda a establecer nuevas medidas, capacidades y conocimientos que ocurren a partir de los hechos que se presentaron durante la jornada de clase; para llevar a cabo el diario de campo, se reflejan acciones que origina la medicación pedagógica entre conciencia y disciplina.

### ***Observación***

Así mismo, establece una relación sistemática en pro de mejorar el proceso de las prácticas educativas a través de la investigación, la medida de observación e incluso en la reflexión, en donde se originan y se suman experiencias significativas para apropiárselas y ajustarlas al modelo de acción pedagógica. A través de la observación se logró describir y posteriormente analizar por escrito las pautas de acción en el aula educativa es un ejercicio importante para el conocimiento profesional que se posee y que se adquiere donde se debe tener en cuenta lo positivo, lo negativo las deficiencias y lo que se puede mejorar, tener conciencia del desempeño asumiendo la profesionalidad como algo gradual y progresivo para modificar la realidad en pro del quehacer pedagógico.

En conclusión, el diario de campo y la observación afianza dos puntos de vista, el interno y el externo, a partir de allí se dan a conocer necesidades, logros, debilidades y fortalezas, ya que se pueden encontrar funciones en el desarrollo de actividades, incluso se puede catalogar como un instrumento de evaluación ante las planeaciones en las que se trabaja, a fin de plasmar la construcción del aprendizaje y del conocimiento, este conduce a generar el campo de los sentidos mediante la observación, realizando y tomando mejores decisiones en la adecuación curricular de

manera pertinente, entrando a fomentar la participación crítica de los estudiantes dentro del análisis de las situaciones que se da a lo largo la jornada escolar, esto como parte de las diferentes medidas de intervención pedagógica.

### **Metodología**

Según (Ausubel, 1983) el alumno debe manifestar una disposición para relacionar, lo sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria, por lo cual, se utilizó un modelo constructivista para llevar a cabo la propuesta investigativa.

Se implementó el modelo constructivista debido a que este permite ver en el juego una alternativa u orientación de las oportunidades, el cual se le atribuye una participación de manera independiente y se logra una exploración sumamente autónoma, mientras que el modelo tradicional, se basa en menos oportunidades de análisis e investigación, por tanto, el juego del monopolio, expande en las diferentes áreas del conocimiento un aprendizaje que refuerza habilidades de memoria, capacidades como la creatividad e imaginación y asume desafíos inmersos a la realidad de la educación.

### **Espacios a utilizar**

La propuesta se llevó a cabo en la Institución Educativa Departamental Fray José Ledo Sede Campoalegre, ubicado en el Municipio de Chaguaní Cundinamarca, (aula de clase y polideportivo).

### **Equipo de trabajo**

Dentro del aula rural se logró trabajar con 13 estudiantes de los grados, tercero, cuarto y quinto de la sede Campoalegre y la docente en formación.

**Fases de Intervención:**

Para dar respuesta a la pregunta de investigación se implementó una actividad permanente dividida en 2 de las siguientes secuencias didácticas, las cuales se describen a continuación:

*Actividad 1:* Se ejecutó el 02 de noviembre de 2021, en donde se describió y se logró identificar y fortalecer el proceso de la comprensión lectora para ejercitar el cerebro y tener una excelente capacidad receptiva asociada con la memoria y la concentración, haciendo uso del DICREIM (Diseño, Creación e implementación del Monopolio) viajero.

*Actividad 2:* Los estudiantes del aula rural, deberán reconocer y aplicar los cinco niveles de la comprensión lectora, mediante el uso del DICREIM monopolio viajero, teniendo una orientación clara, respecto a las actividades lúdicas, promoviendo participación y entretenimiento a fin de lograr mayor interacción en cada uno de los cinco niveles de la comprensión lectora.

**Explorando el monopolio, dado con opciones de preguntas:**

Se implementó el 18 de noviembre del año 2021, en este se logró la creación artística que se le dio a cada estudiante de manera individual fue progresiva en cada uno de los momentos, realizando un dibujo y estableciendo reglas dentro del modelo de observación participativa e inclusiva, fue un ejercicio que logró concentración y escucha activa. Momento 1: Los estudiantes conocen el diseño del monopolio y el dado para hacer preguntas, en donde se le abre paso a una serie de indicaciones relacionando las preguntas que giran en torno a la lectura de “Uga la Tortuga” a fin de aplicar y dar a conocer los 5 niveles de la comprensión lectora, descritos en cada una de las tarjetas útiles para completar la actividad.

**Momento 2:** Los estudiantes realizaron un dibujo relacionado con la lectura y se tomaron más del tiempo establecido para poderlo realizar y terminar, aunque se les podía ver en el rostro el afán que tenían por terminar y seguir jugando con el monopolio.

**Momento 3:** Finalmente los niños y niñas del aula rural, realizaron una mímica de 3 minutos, la cual fue inspiradora y bastante divertida, en base a la lectura “Uga la Tortuga”.

Los niños y niñas, asumieron el papel que cumplían con relación a la guía de instrucciones con la que trabajaron, teniendo en cuenta que de las preguntas que surgían se les lograba compartir una breve explicación para dar claridad de los pasos a seguir.

### **Evaluación**

Como instrumento para evaluar y evidenciar el registro de aprendizajes se establece aplicar un instrumento como el cuestionario de resultados, para el cargue y el registro de evidencias presentes en la planeación, en donde se abordaron preguntas abiertas y cerradas y se tuvieron en cuenta aspectos como: la participación activa por parte de los estudiantes en las actividades propuestas para desarrollar en clase, se presenta claridad en cuanto a ideas y opiniones dentro del contexto.

### **Vamos a aprender acerca de los cinco niveles de la comprensión lectora**

Los niños, lograron participar con el uso de estrategias que solidificaron el proceso educativo, generaron fortalezas en cuanto al aprendizaje reforzando la comprensión lectora, a través del juego, así como también, se logró desarrollar aspectos críticos, la buena comunicación entre los estudiantes, y la apropiación del análisis frente a la guía de las instrucciones del DICREIM Monopolio.

**Momento 1:** Los niños y niñas aplicaron de manera adecuada los cinco niveles de la comprensión lectora y tomaron como referencia cada una de las lecturas, realizaron preguntas que fueron resueltas en el momento, se abordó la temática de manera satisfactoria.

**Momento 2:** los niños respondieron las 15 de las preguntas al azar, las cuales, estaban relacionadas con los cinco niveles que comprende el DICREIM del monopolio.

**Momento 3:** Los estudiantes deben realizar un dibujo relacionado con una de las dos lecturas y le colocan un título diferente, los niños deben compartir las evidencias del trabajo realizado para así mismo tenerlos presentes y darles una nota apreciativa por el trabajo efectuado, además se cuenta con un espacio para realizar preguntas de acuerdo con las lecturas 1 y 2 y un poco acerca de palabras que no son reconocidas, en este apartado se logra responder dudas e inquietudes que surgieron en el desarrollo de la clase.

### **Producción del conocimiento pedagógico**

El proceso que ahonda la práctica comprueba el interés y el alcance de la investigación en este sentido el docente en formación debe ser consciente del ejercicio pedagógico y de la carga académica que debe asumir ante las diferencias que complementan el ser y el hacer, dos factores que implican la adquisición de conocimientos por medio de la práctica, la implementación de dicha práctica, por medio del ejercicio que involucra al docente en formación y finalmente la ejecución del docente en el ámbito profesional.

Todos los estudiantes demuestran una práctica que varía por cada uno de ellos, así como también el docente debe estar preparado para asumir dicho rol que se da a partir de la construcción de saberes y en la formación docente. En este apartado se mencionan momentos en los que se relacionan los 4 pasos; paso 1, aborda el escenario práctico, paso 2 construye experiencias significativas, paso 3 logra la sistematización de cada una de las experiencias y avances, paso 4, da lugar a la reflexión del docente en medio del análisis de resultados, propuesta de intervención pedagógica. Dado lo anterior, se puede mencionar que el DICREIM del monopolio viajero, acierta con múltiples estrategias que se ajustan y se fueron adaptando a cada una de las actividades y momentos descritos con anterioridad.

### **Diálogo entre teoría y práctica**

De acuerdo con mi pregunta de investigación, que se orienta al Diseño, Creación e Implementación del monopolio viajero, se incorporan los cinco niveles de la comprensión lectora (literal inferencial, crítico, apreciativo y creativo), realicé una investigación en la que involucré diferentes referentes teóricos y me apoyé para lograr construir una nueva estrategia lúdico pedagógica que me permitiera mejorar la comprensión lectora de los niños y niñas del aula rural sede Campoalegre, quienes presentan un bajo rendimiento académico, en el juego del monopolio

viajero, se logró establecer múltiples estrategias de mejora en cuanto al aprendizaje del lenguaje, permitiendo al estudiante una actividad lúdica, positiva y entretenida.

Ya para un segundo paso, se abordaron estrategias que estuvieron cumpliendo con estándares de acuerdo con el tiempo, los materiales o recursos disponibles, el lugar y la descripción detallada de las actividades planeadas, en dónde se abordaron cada uno de los avances obtenidos dentro del proceso de práctica y aprendizaje.

Para el presente proyecto me apoyé en las bases teóricas, quienes fueron la fuente primordial para abordar y darle oportuna solución a la problemática que se evidenció dentro del contexto seleccionado y para contribuir en los resultados positivos, fue necesario la participación de cada uno de los estudiantes, quienes hicieron posible el cumplimiento de las actividades, para esto, el juego les permitió ajustarse a las necesidades que se contemplaron de acuerdo con el monopolio.

El juego les brindó a los estudiantes una forma de involucrarse e interactuar de manera limitada, logrando establecer reglas mediante instrucciones, además de ello, se abrió un espacio para afianzar seguridad, mejorar el desarrollo de la memoria, afianzar la agilidad mental, el proceso cognitivo, el nivel de concentración y los niveles de comprensión lectora que finalmente abarca el punto de referencia inicial y final de acuerdo con el propósito del juego del DICREIM monopolio viajero.

Los avances que se obtuvieron, luego de efectuar las actividades, generaron un reconocimiento pleno en cuanto a habilidades, trabajo en equipo, trabajo individual, en donde el estudiante logró reconocer y recordar la información de textos, suponiendo y extrayendo información, realizando análisis dentro de los textos, incluso, se involucraron las emociones de los estudiantes con nuevas ideas.

Durante el proceso, el docente debe indagar, averiguar, investigar fuentes alternas y referentes teóricos, que se ajusten a la temática planteada y a través del mismo, seguir avanzando en los aportes. Esto es muy importante porque el ejercicio se realiza bajo la propia autoría, siempre y cuando no se presente copia de la información. El aprendizaje es individual, el trabajo en equipo debe fomentar mayor conocimiento por lo que es importante no copiar el contenido de los demás.

En el transcurso del proyecto de intervención pedagógica se estuvo trabajando la metodología constructivista, basada en una serie de aspectos que lograron contribuir en el hacer docente, el saber y el cómo hacerlo, orientando el camino de la enseñanza, el aprendizaje y el uso de Dentro de los aportes que se realizan se analiza el DICREIM (Diseño, creación e implementación) y hablo de un juego específico, sistemático y completo, generador de aprendizajes que están directamente relacionados con aspectos como el contexto (escuela), los conocimientos previos, el contenido que se aplica, la epistemología como ciencia, el origen de los resultados alcanzados a través del método de observación y demás acciones

La fuente primordial de todo docente investigador se centra en averiguar cuáles son las reflexiones acerca del mismo, para poderlo lograr, se debe crear un producto de acuerdo con el grupo seleccionado y además sumar para poder intervenir, modificar y evaluar; cuando un estudiante no sabe lo que lee, quiere decir, que necesita de un profesional para lograrlo orientar, manejar la situación y establecer los pasos a seguir.

### **Análisis y discusión del diseño didáctico implementado**

En primer lugar, se abrió paso al desarrollo de la creación de planeaciones que correspondían al avance que cumple cada una de las actividades a través de la secuencia didáctica que se dio a partir de varios momentos, sin embargo debo compartir que para lograr el

DICREIM del monopolio viajero, se tuvieron que realizar varios ajustes que estaban relacionados con el diseño y se iban adaptando de acuerdo con la intención de la actividad, en este proceso se fueron desarrollando lecturas cortas, para que no fuese difícil la ejecución de las actividades, sino que por el contrario se lograra una apropiación clara del material que está disponible en físico y que conforme a la situación que se está presentando, se tuvo la oportunidad de darle una construcción del material, para que este se pudiera trabajar en cualquier lugar de manera digital, este ejercicio como parte de mi ejercicio de sustentación, contribuyó en reforzar mi contenido teórico y dentro del cual, se describe claramente el rumbo que tomó el modelo constructivista, implementado como fuente estratégica para incentivar la participación de los niños en el área rural a hacer uso de una de las actividades rectoras, como es el juego, en base a esto se lograron excelentes resultados, ante la falta de comprensión lectora, siempre se tuvieron en cuenta aspectos de total relevancia para hacer uso de la orientación docente hacia el estudiando.

Esto es una muestra del rol que cumple un docente, a fin de favorecer el aprendizaje y motivar a los niños y niñas a adquirir mayores conocimientos en medio de la lúdica, ahora bien, los estudiantes se acostumbraron a trabajar el modelo tradicional mas no lograron desarrollar la construcción del saber y es por ello, que el DICREIM le apostó al fortalecimiento de algo nuevo y diferente dentro del entorno de contextualización a donde fue aplicado.

En un segundo momento se abordó el mismo material, pero con un propósito diferente y dentro del cual se re plantearon los cinco niveles de la comprensión lectora y el juego como estrategia de enseñanza, en este mismo sentido los niños lograron interactuar y generar espacios de integración que se van dando por medio de emociones que se emitieron en señal de un gusto

por comprender aún mejor la lectura y ver que no fueron aburridas, hizo que mi proceso de aprendizaje se viera creativo, llamativo y dispendioso al mismo tiempo.

Cada una de las planeaciones se abordaron de manera progresiva y le dieron al niño una nueva oportunidad de hacer posible lo imposible, porque dentro de los retos está apropiarse de los contenidos temáticos y lograr que estos sean efectivos para lograr cada uno de los objetivos propuestos.

Un buen docente se apoya en lo malo y saca algo bueno, siempre organiza, planea, diseña y logra cada una de las metas, a corto, mediano y largo plazo, por eso, es que el docente investigador, analiza, reflexiona y observa cada falla y se apropia de las técnicas que son esenciales e interesantes, para realizar una evaluación detallada de dicha actividad que opera y que puede generar cambios positivos, dentro de la intencionalidad de sistematización se crea un experiencia, la cual hace que la práctica y la investigación trabajen por mejorar el nivel de conocimiento ante la posibilidad de formar personas eficientes y que aporten calidad y servicio en medio de la sociedad.

## Conclusiones

Una vez finalizado el proceso de implementación y revisión de los resultados, se puede observar que el DICREIM no solo fue una estrategia innovadora que resultó atrayendo la atención de los estudiantes, sino también la del docente titular, el cual, me ayudó a reforzar aspectos relacionados en el ámbito personal y profesional. Dichas experiencias sumaron en la interacción con personas que marcaron mi proceso de aprendizaje, determinando aspectos positivos, los cuales sumaron más mi interés por querer ayudar a los interesados dentro del proceso de observación y de esta manera poder generar conocimientos fundamentales para la participación e interacción de la docente y estudiante para lograr cumplir con los requisitos y aprobar la ejecución y programación de actividades.

Basándome en la relación que existe en mi proyecto de Intervención Pedagógica y los referentes teóricos, destacó la importancia del juego en la educación infantil, rescatando experiencias apoyadas en el material didáctico del DICREIM como es el monopolio viajero, para fortalecer habilidades que trascienden en la suma de conocimientos que rescata la comprensión lectora ante las dificultades que presentaron los estudiantes el área del Lenguaje, a través de los diferentes temas que trabajaba la comprensión lectora, quien hizo parte de los diferentes recursos en los que se apoyó el estudiante.

Dentro de los aprendizajes adquiridos, se demostró la teoría que menciona el autor Piaget, en cuanto al juego como estrategia lúdica, logrando asimilar la realidad que no es limitada para adaptarse a cualquier tipo de contexto en relación con los movimientos, la percepción y la inteligencia que se desarrolló en cada uno de los momentos.

## Referencias

- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). Estrategia de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula.
- Arceo, F., Rojas, G., & González, E. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. *McGraw-Hill Interamericana*.
- Arroyo, R. (2017). Estrategias de lectura en los niveles de comprensión lectora de ls estudiantes de la Institución Educativa N. 3040 20 de abril, Los olivos. .
- Ausubel, D. (1983). Psicología educativa y la labor docente. DD. Ausubel, & OL castiblanco. .  
*Abril Ed. Teoría del Aprendizaje significativo*.
- blogspot. (23 de 09 de 2017). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LUDICA DE APRENDIZAJE*.  
Obtenido de <http://pedagogiainfantil28041994.blogspot.com/>
- Castro, R., Salas, J., & Cortina, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP. Caso específico del plantel N. 172 de Ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades SOCIOTAM*, 27 (2) 73-114.
- DABAT. (29 de 03 de 2011). *Teoria del constructivismo social de lev* .  
<http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTRUCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20COMPARACI%C3%93N%20CON%20LA%20TEORIA%20JEAN%20PIAGET.pdf>
- Díaz, A., & Hernández, R. (2015). Constructivismo y aprendizaje significativo.
- González. (2000). Las estrategias de lectura: su utilización en el aula. *Educere*, 4 (11) 159-163.
- González, A., & Zepeda, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Educateconciencia* 9 (10), 106-113.
- Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia* (19), 93-110.

- Leyva, G. A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.
- López, J. (2000). Estrategias de lectura: propuesta práctica para el aula de ELE. *Carabela*, (48)
- MAESTROCMF, W. D. (02 de 07 de 2021). *webdelmaestrocmf*. Obtenido de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/cuales-son-los-niveles-de-compresion-lectora/>
- Millán. (2010). Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. *Revista de Teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, (16) 109 - 133.
- Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría de Jean Piaget. *Universidad Central de Venezuela*.
- Piaget, J. (1960). Esquemas cognitivos, asimilación y acomodación. *Terapia Cognitiva*.
- Porlan, A. R., & Martín, J. (1996). El diario del profesor: un recurso para la investigación en el aula. *Sevilla: Díada*.
- Solé, I. (1992). Estrategias de comprensión de lectura. *Cuadernos de pedagogía*, 25-27.
- Uribe. (2018). Sistematización de la práctica: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*.
- Vásquez, L., Hernández, G., Valdés, E., & Valenzuela, N. (2015). Nivel de comprensión lectora de los primeros medios de colegios particulares subvencionados de Talca. *Foro educacional*, (25) 125-142.

**Anexos**

<https://drive.google.com/drive/folders/13MeGVnf44ykA1dpTXQr2HMoOQWE5K4jq?usp=sharing>