

**Unidad didáctica para el proceso de comprensión lectora a partir de la gamificación, el paso del nivel literal al nivel inferencial en niños de grado quinto**

Evelin Patricia Torres Guevara  
Nilsa Liliana Cruz Solórzano

Universitaria Agustiniana  
Dirección de Posgrados  
Programa Especialización en Pedagogía  
Bogotá D.C.  
2021

**Unidad didáctica para el proceso de comprensión lectora a partir de la gamificación, el paso del nivel literal al nivel inferencial en niños de grado quinto**

Evelin Patricia Torres Guevara

Nilsa Liliana Cruz Solórzano

Director

Nubia Constanza Arias Arias

Artículo para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniana

Dirección de Posgrados

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá D.C.

2021

## Resumen

Una de las necesidades primordiales que se han venido presentando en el ámbito educativo y en general en la sociedad del siglo XXI es formar estudiantes con un pensamiento reflexivo, analítico, autónomo y crítico; con la capacidad de inferir, de obtener razonamientos lógicos de modo que puedan estar en capacidad de comprender diversas situaciones que se presentan en la vida diaria, que tengan la destreza de hacer elecciones de forma consciente y autónoma que les permita comprender el mundo, encontrando así un espacio de autonomía en la sociedad. Todo esto se puede lograr si en las instituciones educativas se fortalece cada vez más el hábito de la lectura y el adecuado proceso de acompañamiento en su comprensión e interacción, a través del mejoramiento de los niveles de lectura y en especial, de la literal a la inferencial en los estudiantes desde la primera infancia, pasando por la educación básica y media, desarrollando ejercicios y prácticas didácticas a través de la gamificación como eje articulador en el diseño y aplicación de una unidad didáctica que permita mostrar este alcance, pues a través de dicha herramienta se pueden trabajar diversos conceptos como: la lectura, el análisis, la comprensión y la interpretación, los cuales pueden mejorar de manera trascendental los niveles de pensamiento crítico de los estudiantes.

*Palabras clave:* Comprensión de lectura, niveles de lectura, gamificación y unidad didáctica.

## Abstract

One of the primary needs that have been arising in the educational field and in general in the XXI century society is to train students with reflective, analytical, autonomous, and critical thinking; with the ability to infer, to obtain logical reasoning so that they can be able to understand various situations that arise in everyday life, having the ability to make choices consciously and autonomously that allow them to understand the world, thus finding a space of autonomy in society. All this can be achieved if educational institutions increasingly strengthen the habit of reading and the appropriate process of accompaniment in their understanding and interaction, through the improvement of reading levels and especially, from literal to inferential in students from early childhood, through basic and middle education, developing exercises and didactic practices through gamification as an articulating axis in the design and application of a didactic unit that allows showing this scope, because through this tool you can work various concepts such as reading, analysis, comprehension and interpretation, which can improve in a transcendental way the levels of critical thinking of the students.

*Key Word:* Reading comprehension, reading levels, gamification and didactic unit.

## Introducción

Al hablar de la escuela se puede comenzar afirmando que es un gran escenario de formación y socialización, la cual envuelve elementos tanto pedagógicos, como didácticos, metodológicos y estructurales adecuados para la orientación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene como objeto fundamental la formación de niños, niñas y jóvenes, al igual que metas como la educación, la formación en valores y el uso activo del conocimiento; lo anterior significa que lo importante es el que el conocimiento sea realmente significativo y práctico, a través del cual se fortalezca la vida de los individuos y se les ayude a comprender el mundo y a desenvolverse en él.

Por lo tanto, la escuela tiene como propósito fundamental orientar sus prácticas educativas a la reflexión crítica y a la participación activa de los actores implicados en la comprensión del conocimiento, el cual, se logra a través de la lectura y de todo el proceso de comprensión lector que esta conlleva, para desarrollar y ampliar en los estudiantes la capacidad que poseen para interpretar, comprender, analizar y hasta inferir lo que lee.

De esta reflexión surge la pregunta ¿Cómo planear una unidad didáctica que involucre la gamificación para pasar de un nivel literal a un nivel inferencial en el proceso de la comprensión lectora en niños de grado 5°?

Por tal razón, el presente artículo de investigación tiene como objetivo general diseñar una unidad didáctica para niños de grado quinto que involucre la gamificación en el proceso de pasar del nivel literal al nivel inferencial en la comprensión de lectura, en el que se dedican a analizar más allá de aquello que se ve superficialmente en el texto leído, a un nivel inferencial, en el cual se pretende identificar la intención del autor del texto, reconocer las emociones y sentimientos involucrados al momento de crear el cuento, infografía, artículo, libro, poema, o cualquiera de los diferentes tipos de textos literarios propuestos para estudiantes de básica primaria de grado quinto, por lo tanto surge la propuesta de la gamificación como recurso o herramienta clave para la creación de la unidad didáctica que incluya textos, los cuales permitan el proceso de lectura de tipo inferencial.

La primera parte del artículo corresponde a la revisión que se llevó a cabo de diferentes investigaciones que giran en torno a las cuatro categorías trabajadas como son: comprensión de lectura, unidad didáctica, niveles de lectura y la gamificación. Es así como se encontraron dos trabajos de grado, los cuales brindan diferentes visiones sobre la implementación del juego o la gamificación para poder pasar de un nivel de lectura a otro, atendiendo a nuestro primer objetivo específico de realizar inferencias a partir de una información dada con base en preguntas claves identificando la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos; por lo tanto, se brinda al estudiante una

información particular respecto a una situación o acontecimiento llevándolo al desarrollo del proceso de inferencia de elementos que se encuentran intrínsecos en el recurso compartido tales como: una canción, un poema, una pintura, un relato, y un cuento; los cuales llevarían a los estudiantes a reconocer la intensidad comunicativa del autor.

En un segundo momento y a lo largo del desarrollo de este proceso se tuvo en cuenta a los autores Flórez Ochoa Rafael y Solé Isabel quienes, con sus obras *Hacia la pedagogía del conocimiento* y *Estrategias de lectura*, respectivamente, han aportado ampliamente a todo lo relacionado con la importancia del proceso lector y sus implicaciones en la pedagogía como ciencia humanista, el autor Flórez Ochoa (1994), define la pedagogía como una disciplina en construcción; “Decir en construcción no implica ninguna connotación de humildad ni de subdesarrollo, sino más bien el reconocimiento de la alta susceptibilidad e inestabilidad histórica de la relación teoría-práctica y el reconocimiento cambiante y multivariado de los procesos educativos en cada ciclo de enseñanza, que como uno de los objetos de estudio de la pedagogía, complica su comprensión teórica.” (p.122).

Por otra parte, Flórez Ochoa propone tres niveles de interacción y validación mutua, dentro del primer nivel se refiere al “criterio principal de validación del saber pedagógico, derivándose categorías o principios generales identificados globalmente por el método histórico-hermenéutico, teorías pedagógicas más generales como la desarrollista” (p.122), en cuanto al segundo nivel, Flórez comenta que es “la articulación de modelos y conceptos de un nivel intermedio de abstracción, desde la representaciones de teorías pedagógicas particulares como el constructivismo, pasando por estrategias de enseñanza, por tipologías del pensamiento pedagógico, hasta llegar a diseños macrocurriculares, currículo de saberes pedagógicos del cual se deriva la didáctica específica para cada ciencia” (p. 124), finalmente el autor se refiere al tercer nivel como “la aplicación de los conceptos, su apropiación y su verificación en la acción pedagógica, que es la misma acción de la enseñanza, pero guiada y planeada intencionalmente por la pedagogía” (p. 124); a este punto, se propone como un segundo objetivo específico, comprender textos que tienen diferentes formatos y finalidades, lo cual le permite al estudiante extraer la información contenida en distintos textos a partir de preguntas orientadoras, establecidas en la unidad didáctica como elemento experimental de la pedagogía.

En un tercer momento se presenta una estrategia didáctica mediada por la tecnología que da cuenta de la motivación del estudiante frente al desarrollo de procesos de pensamiento que le permiten aprovechar la lectura de una manera asertiva, llevándolo a pasar de un nivel de lectura de tipo literal a un nivel de lectura de tipo inferencial, a través de la construcción e implementación de actividades interactivas propias del juego o la gamificación en el aula, por consiguiente el tercer objetivo

específico de nuestra propuesta consiste en que el estudiante sea capaz de elaborar hipótesis acerca del sentido global de los textos antes, durante y después de la lectura, estableciendo relaciones de tipo inferencial con el contenido de los mismos.

### **Antecedentes**

El trabajo que se llevó a cabo a lo largo de este artículo tiene en cuenta como antecedentes algunos proyectos de grado, que muestran un panorama similar en cuanto a categorías de investigación y objetivos. Partiendo del trabajo realizado por González Estrada Leidy Laura y Santiago Hernández Angélica Cecilia (2019) en su proyecto titulado “Fortalecimiento de la comprensión lectora” mediante el uso de Mangus Classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin de Barranquilla, en el cual se percibe un acercamiento a una investigación relacionada con que los estudiantes al leer no comprenden lo que leen o lo que entienden es algo meramente superficial o que salta a la vista del lector, además que los estilos de preguntas requieren tener un nivel de comprensión definido, por lo tanto, se debe reconocer que existen diferentes tipologías textuales a las que se enfrentan los estudiantes que requieren leer de manera literal, inferencial o crítica, aunque por ejemplo el inferir implique interpretar lo que hay más allá del texto, y mencionan a Colomer y Camps (2000) “La inferencia es una habilidad de comprender algún aspecto determinado del texto a partir del significado del resto. Consiste en superar lagunas que por causas diversas aparecen en el proceso de construcción de la comprensión”.

Las autoras proponen una incorporación de medios tecnológicos como herramientas mediadoras para el fortalecimiento de habilidades como la comprensión lectora objeto de estudio de la investigación. Dicho trabajo motiva a sus lectores a empezar a pensar en sus propias estrategias y recursos virtuales que involucren el juego/gamificación como eje fundamental de interacción para lograr superar los obstáculos o dificultades que los estudiantes puedan tener al momento de leer y logren dar cuenta de un proceso o nivel de lectura de tipo inferencial, motivando a los estudiantes a desarrollar y fortalecer aprendizajes que permitan que el estudiante lea con entusiasmo facilitándole el proceso de lectura de nivel inferencial, de esta manera se llegaría a evidenciar que es posible mejorar el aprendizaje aplicando estrategias didácticas a través del uso de herramientas motivadoras.

En segunda instancia se consultó el trabajo de investigación de Sandoval Fontalvo Cynthia y Mayorga Sulbarán Denis (2020) llamado Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria; buscando sistematizar en su contenido lineamientos metodológicos relacionados con la comprensión lectora como competencia, en aras a fortalecer la

planeación didáctica aplicada por docentes de la básica primaria, evidenciando en los estudiantes niveles bajos de comprensión lectora.

### **Marco teórico**

Para llevar a cabo la producción del artículo de investigación, se tienen en cuenta cuatro categorías o referentes conceptuales, los cuales han sido el eje dinamizador del trabajo que se pretende abordar y de los objetivos planteados para el desarrollo del mismo, dichas categorías son: Unidad didáctica, gamificación, niveles de lectura y comprensión lectora.

#### **Unidad didáctica como elemento de planificación**

Teniendo en cuenta lo enunciado por Escamilla (1993) la unidad didáctica es la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje la cual tiene un eje integrador significativo para potenciar el nivel de desarrollo del estudiante y lograr contextualizarlo en un medio social, familiar y cultural, toda unidad didáctica tiene presente un proyecto curricular y lleva inmerso los recursos que permiten la práctica de los contenidos, el alcance de los objetivos propuestos involucra pautas metodológicas y diferentes tipos de actividades didácticas y por supuesto evaluativas, en tiempos y espacios específicos, todos estos elementos permiten mostrar la eficacia de la unidad didáctica como elemento pedagógico integrador.

Los elementos que una unidad didáctica debe tener son: el tema específico o nombre de la unidad, el qué es lo que se hace, es decir los objetivos didácticos que tienen presentes los temas transversales, lo que se va a trabajar a lo largo de la unidad, en otras palabras, los contenidos de aprendizaje, una secuencia de actividades interrelacionadas con los aprendizajes que se abordan en la unidad, allí se debe tener presente la diversidad en el aula ajustando dichas actividades a las necesidades educativas de los estudiantes, los recursos y materiales para el desarrollo de la unidad, la organización del tiempo y del espacio que requiere el desarrollo de dicha unidad y por último pero no menos importante, se involucran las actividades que permiten la valoración de los aprendizajes de los estudiantes, la práctica del docente y los instrumentos que se utilizan para ello, haciendo referencia a la evaluación con criterios e indicadores definidos.

En síntesis, la unidad didáctica se vería como una unidad de trabajo diseñada y desarrollada por el docente quien es el encargado de tener muy presente las características que tienen sus estudiantes, dicha unidad estará sujeta a los aprendizajes y desempeños de los actores principales para tal fin, además está organizada en diferentes sesiones, con un título que la identifique tanto por su contenido como por la relación que tiene respecto al eje temático, dicha función de identificación es la de

estructurar la unidad didáctica y orientar su contenido, es de vital importancia que sea interesante y motivadora para lograr el aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, se debe justificar la utilidad de la unidad didáctica para el desarrollo de las competencias básicas, su enfoque el cual puede llegar a ser global, interdisciplinar o disciplinar; también es muy importante definir el perfil del grupo a quien va dirigida, cómo son los estudiantes, su nivel o ciclo educativo, las características que componen al grupo en cuanto a su desarrollo físico, psicológico, necesidades y posibilidades educativas, edad, entre otros aspectos importantes.

Toda unidad didáctica define unos objetivos didácticos, para ello, es necesario tener presente las ideas-matriz sobre qué se considera relevante enseñar, sobre cómo aprenden mejor los estudiantes y sobre cómo es mejor enseñarles, lo anterior debe estar implícito en el diseño didáctico, además de definir con exactitud cuáles son los aprendizajes que el docente persigue alcanzar con la aplicación de dicha unidad didáctica.

Uno de los elementos más importantes a tener en cuenta en el diseño y ejecución de una unidad didáctica son las actividades que se proponen para llevar a cabo, pues una unidad de enseñanza-aprendizaje es todo proceso que se realiza en un aula de clase para llegar a facilitar el conocimiento de los estudiantes, y ellos son la clave para la selección y aplicación de una gran variedad de estrategias de enseñanza, a través de las cuales los estudiantes descubren lo cognitivo, lo afectivo que llega a incidir en sus conductas y comportamientos, por lo tanto se deben proponer actividades que permitan la interacción entre estudiantes, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, la generación de opiniones y puntos de vista y todas aquellas que contribuyan con un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo en los estudiantes, capaces de utilizar diferentes recursos y materiales que puedan favorecer el desarrollo adecuado de la unidad y las diferentes sesiones de las cuales está compuesta, dichos materiales pueden ser los convencionales que son de fácil acceso y los no convencionales aquellos que pueden estar elaborados por los mismos estudiantes con materiales de desecho por ejemplo o que pueden llegar a ser suministrados por los docentes o por los mismos estudiantes.

Finalmente estaría la evaluación, definida como un proceso sistemático de identificación, recolección o tratamiento de datos sobre variados elementos o hechos educativos con el objetivo de brindar juicios de valor para poder llegar a tomar decisiones y así lograr un mejoramiento continuo que permita reconocer las fortalezas y las debilidades de manera individual del estudiante como del grupo en general al que pertenece. La evaluación permite reconocer diferentes insumos e identificar en qué medida el proceso educativo logra los objetivos planteados inicialmente y así replantear



refuerzos. El proceso de evaluación recurre a diferentes instrumentos que permitan identificar los resultados obtenidos por quienes participarían en dicho proceso. (ver anexo 1)

### **La gamificación como técnica de aprendizaje a través del juego**

Al indagar sobre lo que significa la palabra gamificación, se puede llegar a enfrentar con una pluralidad de ideas y definiciones dadas desde la experiencia de emplear la tecnología en el aula con el propósito fundamental de mejorar las estrategias y metodologías educativas, pensando tal vez en la ambiciosa idea de pretender innovar al interior del proceso de enseñanza-aprendizaje, con una serie de actividades didácticas que recurren al ingenio, la creatividad y la competitividad de los estudiantes, como principales autores, a través del juego; sin embargo para la presente investigación se consideran pertinentes las siguientes definiciones:

La gamificación es un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas. Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011, p.11).

La gamificación es la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Karl. M. Kapp (2012, p.9).

Estos autores muestran que el objetivo primordial de cualquier juego que involucre la gamificación, es poder cautivar la atención del participante, afectando su comportamiento psicológico y social, pues al incluir ciertos elementos esenciales en el juego como puntajes, insignias, medallas, posiciones, entre otras variables que al interior del aula, llegan a generar motivación, interés y una participación más asertiva en los estudiantes al reconocer que aprenden jugando y ganando al mismo tiempo; sin embargo es necesario esclarecer la diferencia entre la gamificación y el uso de los tradicionales video juegos, para ello se establece lo siguiente:

Los autores Hamari y Koivisto publicaron en 2013 su estudio Social Motivations to Use Gamification: An Empirical Study of Gamifying Exercise en el que establecían las diferencias entre un tipo de juego y otro: en primer lugar, La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de los individuos durante la realización de la actividad del juego. En segundo lugar, La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas.

Los videojuegos tan solo crean experiencias hedonistas por el medio audiovisual. La diferencia que existe entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no (Kapp, 2012).

Los videojuegos han ganado gran relevancia en niños y jóvenes en los últimos veinte años, en la actualidad el aspecto cognitivo de muchos de sus usuarios se ha visto altamente afectado; sin embargo, al comenzar a implementarse la gamificación en el aula, esta ha venido involucrando una serie de elementos muy favorables en la construcción del conocimiento a través de diversas y atractivas estrategias que tanto docentes como estudiantes han aprovechado para la mejora continua en cuanto a resultados académicos se refiere, así se ha conseguido que el estudiante que asume su rol de jugador adquiera unos conocimientos que antes no tenía, además de conocer varias clases de juegos con el fin de que lo apliquen al interior de las clases con propósitos netamente educativos.

En este punto es muy importante reconocer cuáles son los elementos de juego que se deben tener en cuenta en la gamificación, de acuerdo con la experiencia llevada al aula; es esencial reconocer la base del juego para identificar la posibilidad de jugar pero también de aprender a través de un reto competitivo pero con normas y reglas claras, la mecánica que no es otra cosa sino la recompensa que ganan los participantes, esto sirve para que acertando o no en el juego, el maestro ofrezca un espacio de retroalimentación de lo que se quiere transmitir a partir del mismo.

Por otro lado y como elemento realmente importante, está el uso de imágenes gratas a la vista de sus jugadores, también tener un objetivo o meta clara a alcanzar, como por ejemplo el tipo de aprendizaje que se quiere fortalecer o reforzar con la actividad de gamificación que se propone, también los jugadores son elementos muy importantes, los hay de todo tipo, los competitivos, los asertivos, los que solo se quieren divertir o los que se interesan por aprender, cualquiera que sea el perfil de los jugadores, no se puede descuidar la motivación, la gamificación en el aula debe ser lo suficientemente creativa para generar desafíos y no dar paso al aburrimiento o en el peor de los casos perder la perspectiva del juego que es aprender y construir conocimiento, teniendo muy presente las habilidades de los jugadores. Finalmente, la gamificación desarrolla un elemento primordial en los estudiantes y su rol de jugadores y es poder llegar de manera satisfactoria a la resolución de problemas, esto podría llegar a ser el objetivo final de quien participa en el juego como lo son los estudiantes, y como de quien los crea, el maestro. Kapp (2012).

Para tal fin, existen en la actualidad una gran variedad de alternativas y estrategias didácticas tecnológicas aplicables en el aula de clase con las cuales el maestro de cualquier disciplina del saber puede llegar a cautivar la atención de sus estudiantes y enamorarlos del tema que se esté trabajando,

estos recursos van de la mano de la unidad didáctica que el docente desarrolle con unos objetivos claros, contenidos significativos que permitan facilitar el aprendizaje del estudiante, teniendo muy presente los niveles y ritmos de aprendizaje para que todos los estudiantes registren un progreso notorio en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este punto es crucial la metodología que el docente decida aplicar, reconociendo la gamificación como elemento integrador en la secuencia de actividades que se lleguen a desarrollar en el aula; si el docente de Lengua Castellana o de cualquier otra disciplina, decide aplicar alguna herramienta tecnológica en su aula de clase para incrementar no solo la participación en sus estudiantes, sino también para despertar en ellos el interés y la necesidad de aprender, se logran obtener mejores resultados, y más si se trata de incrementar el nivel de lectura en los estudiantes, con actividades que tengan presente aplicaciones como WordWall, Quizziz, Learningapps y Kahoot que permiten realizar test, evaluaciones y otras actividades; tanto el estudiante como el docente pueden acceder a una retroalimentación instantánea, a una evaluación previa y continua, incentivando la motivación, participación y aprendizaje autónomo de los estudiantes en su rol de jugadores.

Las diferentes actividades que se puedan dar al interior de un aula de clase y que involucren el proceso de la gamificación, contienen elementos reforzadores que pueden llegar a sobrepasar lo aprendido en clase, la dificultad de los juegos que se proponen para incrementar la lectura en los estudiantes de grado quinto y poder pasar del nivel literal al inferencial en su proceso lector, desarrolla habilidades para resolver problemas porque les brindan la posibilidad de repetir y corregir el ejercicio cuantas veces se desee, teniendo muy en cuenta el ritmo individual de cada jugador y/o estudiante, además el hecho de conocer de inmediato los resultados aumenta el deseo por querer jugar y al mismo tiempo aprender; por otra parte un elemento bastante llamativo y motivador para el estudiante jugador es la recompensa que obtiene al superar retos, fases o desafíos.

La gamificación en el aula desarrolla destrezas complejas, fortalece una percepción y reconocimiento espacial, logra en los estudiantes un desarrollo del pensamiento y descubrimiento lógico inductivo, el estudiante aprende del error a través de la experimentación e incluso llega a la formulación de hipótesis; en fin, el desafío de mejorar el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto a través de la gamificación como eje articulador en una unidad didáctica, es la manera que puede llegar a tener el cerebro de aprender con placer, generando trabajo colaborativo, seguimiento de reglas e instrucciones, cumplimiento de metas y objetivos, superación de obstáculos y barreras, generación de estrategias y soluciones frente a las diferentes dificultades y

experiencias que se presentan a lo largo del desarrollo de la actividad didáctica que involucra el juego como eje articulador.

### **La comprensión lectora**

Sandoval Fontalvo Cynthia y Mayorga Sulbarán Denis (2020) conciben la comprensión lectora como “un elemento indispensable para potencializar el pensamiento crítico y reflexivo” (p.10) que permiten al estudiante desarrollar habilidades fundamentales para desenvolverse de forma adecuada en todos los aspectos de la vida cotidiana: en el educativo, social y a futuro el laboral. Así la comprensión lectora es un elemento que cobra una relevancia significativa pues apoya los procesos de enseñanza aprendizaje y que está presentando serias dificultades pues incide en los evidentes bajos resultados de las pruebas a los que se ven abocados los estudiantes a nivel local, nacional e internacional.

La comprensión lectora no se concibe solamente como un acto de decodificar texto, sino que va más allá pues la establecen como una relación directa entre el lector, el contexto y el texto; además, como elemento fundamental en la formación integral de los estudiantes, el cual debe trascender lo literal y aportar a la construcción del conocimiento a partir de aspectos inferenciales y críticos.

Isabel Solé en su documento “Estrategias de comprensión de la lectura” (1993) en la conferencia dada el 19 de julio de 1996 por la Asociación Internacional de Lectura, manifiesta que comprender implica “establecer relaciones significativas” en la medida en que se confrontan el conocimiento previo, la experiencia personal del individuo y la nueva información o conocimientos que subyacen al interior del texto.

Cuando se trata de comprender un texto se “moviliza la actividad intelectual” ya que realiza una selección de esquemas de conocimientos adecuados, a integrar nueva información e incluso a generar nuevos esquemas de conocimiento, en otras palabras, se manifiestan nuevas representaciones más ajustadas a la realidad que se intenta comprender.

Este proceso implica a todo individuo que lee realizar un “esfuerzo cognitivo” Solé (p.33) que si bien no es un esfuerzo mayor le implica al lector de cualquier tipo de texto atribuir o asignar significado convirtiéndose así en un agente activo en el proceso de comprensión, aquí es necesario recalcar que cada uno de los lectores pueden tener diversidad de motivaciones, intenciones e intereses y por supuesto posee unos conocimientos particulares que le permiten interactuar con el contenido de la lectura; Isabel Solé manifiesta que “nuestra actividad de lectura está dirigida por los objetivos que mediante ella pretendemos” (p.34) así cada lector tendrá en su haber unos objetivos o metas

particulares a alcanzar durante el proceso lector y ellos son fundamentales al momento de implementar de forma consciente o inconsciente unas estrategias pertinentes para llegar a comprender, estas estrategias son distintas y particulares en cada lector.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto cabe aclarar que en el sector educativo y como lo manifiesta Isabel solé “en el ámbito de la enseñanza, es bueno que los niños y las niñas aprendan a leer con diferentes intensiones” (p.35), en esta medida ellos podrán desplegar diversas acciones o estrategias al momento de leer y poderla enfocar a necesidad en distintos momentos puntuales. Por lo tanto, es imperioso que los textos que se provean a los estudiantes especialmente en su etapa inicial del aprendizaje “deben dejarse comprender” deben ser sencillos y llamativos para que así puedan ser interpretados por los niños convirtiéndose la lectura en un espacio y momento motivador, a su vez la motivación dependerá en gran medida de la “disponibilidad de ayudas necesarias” (p.37), que se requieren y le permitan al lector establecer una comprensión real y amplia del texto procesado. Todos estos factores deben tenerse en cuenta en la dinámica de la comprensión de textos para así tener éxito y satisfacción en tal tarea.

Igualmente, la autora afirma que la lectura será más fácil para el lector y podrá acceder a una mejor comprensión basados en la estructura interna del texto, el cual cuenta con cierta lógica, es decir, el texto “se deja comprender”; estas características le permitirán y facilitarán la tarea a dicho lector. La actividad lectora no siempre se realiza o enfoca en el deseo y necesidad de aprender, puede que la intención del lector no sea esa necesariamente, sin embargo, durante ese proceso se despliega una actividad intelectual en cuanto se ponen de manifiesto ciertos esquemas de conocimiento que le permiten acceder a información nueva y, por lo tanto, ajustar y organizar nuevos esquemas de conocimiento. Se puede establecer que existe una relación importante entre la lectura en sí, la velocidad de la misma y el nivel o grado de comprensión de los textos: así Isabel solé se inclina por pensar que se lee más rápido cuando se comprende mejor el contenido del texto.

Por otro lado, Estanislao Zuleta en su texto: Sobre la lectura, plantea que: “leer es trabajar, quiere decir ante todo que no hay un tal código común al que hayan sido traducidas las significaciones” (p. 21). Esto significa que el texto es el que produce su propio código y esto se debe a las relaciones que se generan en sus signos, provocando de esta manera un lenguaje interior, por otro lado, al decir que la lectura es un trabajo, está diciendo que ese trabajo es identificar el valor que tiene el texto y la relación que tiene con otros, es decir la intertextualidad que se desarrolla en la lectura de textos.

Para otro autor como lo es Daniel Cassany, en su texto *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea* (2006), define: “leer es comprender y para comprender es necesario desarrollar varias

destrezas mentales o procesos cognitivos: anticipar lo que dirá un escrito, aportar nuestros conocimientos previos, hacer una hipótesis y verificarla, elaborar inferencias para comprender lo que sólo sugiere, construir un significado. Llamamos alfabetización funcional a este conjunto de destrezas, a la capacidad de comprender el significado de un texto” (p.22) todo lo anterior debido a que como existen diferentes tipos de lectura, el lector desarrolla variadas destrezas cognitivas en su proceso de comprensión.

### **Niveles de comprensión lectora**

Teniendo en cuenta que la comprensión lectora se entiende como un proceso de construcción de significado personal del texto mediante la interacción activa con el lector, para tener éxito en dicho proceso interactivo, es completamente necesario que el estudiante en su rol como lector tenga muy en cuenta los conocimientos previos que tiene frente al tema que el docente les propone, además de las experiencias que ha tenido a lo largo de su vida escolar y sus puntos de vista frente a la sociedad circundante, por lo tanto todo esto debe ser interpretado y lo fundamental, se debe desarrollar con énfasis en los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítica.

#### **1. El nivel de comprensión literal**

Comprender lo que el autor quiere comunicar, es el objetivo principal de este nivel de lectura, comprender el texto a partir de la información explícita como lo son las palabras, oraciones y diversidad de párrafos que aparecen en el texto; entender todos los elementos que le permiten al lector acercarse a una idea completa, a identificar detalles, a tener la capacidad de precisar el espacio, el tiempo, a reconocer los personajes de la historia y la importancia que cada uno de ellos tiene dentro de esta, otro elemento fundamental en este nivel es poder secuenciar los sucesos y hechos, captar el significado de palabras claves y oraciones, hasta recordar momentos cruciales y detalles del texto y de hecho a reconocer elementos gramaticales, semánticos y sintácticos que hacen parte del ejercicio de la comprensión lectora.

Para que los estudiantes logren comprender un texto en este nivel, deben recurrir a todo el vocabulario que previamente ha adquirido en sus clases de lengua castellana, tanto de uso coloquial como el cotidiano, también se debe desarrollar el sentido común que se establecen entre las ideas que surgen al leer un texto y las relaciones entre ellas; es decir, mientras que el lector realiza su ejercicio de la lectura, va interpretando el texto en sus diferentes niveles sin darse cuenta, cuando no comprende en su totalidad lo que el texto le brinda recurre a estrategias como el preguntar e indagar sobre lo que piensan los demás lectores, y de esta forma desarrollar un buen ejercicio de comprensión.

## **2. El nivel de comprensión inferencial o interpretativo**

Cuando el lector está en la capacidad de comprender, interpretar y hasta deducir lo que el autor quiso transmitir en su texto se puede hablar de un nivel inferencial o interpretativo, “Es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos” (Pinzas, 2007). Este proceso de interpretación exige diferentes niveles de comprensión para poder llegar a desarrollar la habilidad de establecer relaciones entre lo que se está leyendo y así lograr inferir o quizás suponer todos aquellos datos o información que no se encuentra explícitamente en el texto que se lee.

En este nivel es primordial que el maestro le enseñe a su estudiante a predecir resultados, deducir enseñanzas y moralejas, a proponer otros títulos para los textos, a plantear ideas que le den más fuerza a los contenidos, a cambiar finales, a reacomodar hechos, lugares y momentos de las historias a inferir el significado de las palabras sin necesidad de recurrir a un diccionario o cualquier otro tipo de estrategia que conlleva a deducir ideas por contexto, a elaborar resúmenes, a interpretar un lenguaje figurativo, y hasta crear organizadores gráficos como esquemas, mapas mentales, flujogramas, infografías y demás.

## **3. El nivel de comprensión crítica**

Cuando el lector tiene la capacidad de valorar, proyectar y juzgar el contenido o la información que el autor ha propuesto en su texto, se puede hablar del desarrollo de un nivel crítico-intertextual, pues se recurre a la habilidad de emitir juicios propios del lector a partir del texto y sus conocimientos previos, con respuestas subjetivas sobre sus personajes, sobre el autor, el contenido e incluso imágenes o figuras literarias, el lector que llega a este nivel, desarrolla la habilidad de elaborar argumentos para sustentar opiniones, esto se da si el docente promueve un clima de diálogo para escuchar puntos de vista y opiniones de sus estudiantes; por lo tanto se debe orientar al lector a juzgar el contenido de los textos, a distinguir hechos, eventos y acontecimientos de opiniones, a captar sentidos implícitos, a juzgar la actuación y el comportamiento de los personajes y a analizar la intención del autor.

### **Metodología**

En cuanto a la metodología, se presenta un enfoque con una postura fenomenológica hermenéutica, interpretativa lingüística, debido a que la propuesta refleja un problema a partir de la interpretación que se hace frente a la reflexión de la situación problema y que puede llegar a sugerir una propuesta para seguir investigando; una investigación de tipo cualitativa (explicativo-propositiva), en la medida en que busca una alternativa para establecer una estrategia de mejoramiento en el proceso de la comprensión lectora y en el paso de un nivel literal a uno inferencial.

Ahora bien, el enfoque inicialmente planteado lleva a un método de corte hermenéutico, etnográfico, basado en la observación de situaciones problema como lo es el proceso lector en los estudiantes de grado quinto de los colegios Las Villas de Soacha de carácter estatal y del Colegio Agustiniانو Norte, confesional católico, de carácter privado, dicha problemática establecida como la necesidad de pasar de un nivel literal o superficial de la lectura a uno completamente inferencial o de interpretación y de puntos de vista y de opinión, con el propósito fundamental de reconocer la intención del autor en los diferentes textos que se leen, a través de la creación de una unidad didáctica que implemente como recurso tecnológico fundamental la gamificación.

Considerando, que este método sigue un proceso en constante evolución y evaluación, está completamente acorde con los objetivos específicos que se plantearon para el presente trabajo, el cual le brinda un lugar primordial a la observación, la reflexión y la evaluación constante en la etapa de recolección de datos.

Acorde con lo anterior, la comprensión lectora y más precisamente el desarrollo de los niveles de la misma y el paso del literal al inferencial juega un papel relevante y fundamental en el ejercicio y proceso de aprendizaje, debido a que la lectura se ha venido fomentando en los niños de educación básica, más exactamente en los estudiantes de grado quinto, en este grado se evidencia que los escolares en edades entre 10 y 12 años, comienzan a interactuar cada vez más con el mundo que los rodea, desarrollan procesos para la solución de problemas a partir de la implementación de la gamificación en el aula como herramienta de participación e interacción con los ejercicios de comprensión lectora.

Lo anterior, permite generar conocimiento, siendo críticos, capaces de contestar preguntas sobre los textos leídos de tipo analítico, desarrollando además procesos de pensamiento, tales como la capacidad para comparar, contrastar e interconectar los textos, al igual que el descubrimiento de todo tipo de información que se logra en el proceso de la pre-lectura; la observación, representación e identificación de componentes del texto, asimismo de codificar y decodificar la información e interpretar y construir lo simple y lo complejo que los estudiantes de grado quinto pueden lograr en el procesamiento de los textos y sus elementos, alcanzando una lectura eficiente y profunda.

Es necesario recalcar que esto se logra con la aplicación de ciertas estrategias de aprendizaje tales como: trabajar conocimientos y habilidades que tienen los niños de grado quinto de los colegios Las Villas de Soacha y Agustiniانو Norte, como lectores competentes en su lengua materna, en este caso el castellano, propiciar la aplicación de conocimientos y conceptos claves sobre los diferentes tipos de textos existentes, desarrollando competencias textuales en función de la comprensión de ellos,



además lograr que los lectores tomen conciencia de los conocimientos y habilidades sobre el uso habitual y rutinario de la lengua, atendiendo a la comprensión lectora y por último, reconocerla dentro de una intencionalidad personal, como estrategia para percibir mejor el texto de una manera global, pretendiendo como objetivo garantizar la comprensión y el aprendizaje significativo, al igual que desarrollar las habilidades en función de la comprensión de los textos.

Finalmente se llegó a un análisis de datos de tipo cualitativo, a través de la triangulación y el análisis de contenido.

### **Resultados**

En referencia al análisis del planteamiento inicial del presente documento en cuanto a ¿cómo planear una unidad didáctica que involucre la gamificación, para pasar de un nivel literal a un nivel inferencial en el proceso de la comprensión lectora en niños de grado quinto?, es fundamental resaltar en primera medida que la unidad didáctica se constituye en un elemento fundamental en todo proceso de enseñanza aprendizaje como práctica educativa, por medio del cual y en este caso específico se desarrollan las habilidades para interpretar, comprender analizar e inferir a partir del análisis de información que permite al estudiante lograr un alto nivel de desempeño y cuyo ámbito de aplicación e implicación se enfoca de forma transversal en las diversas áreas del conocimiento propio de la estructura escolar.

En vista de lo anterior se debe destacar que la formulación y construcción de la unidad didáctica presente, se diseñó para estudiantes de grado quinto puntualmente, sin embargo, su ámbito de aplicación puede darse en los cursos tercero y cuarto de la básica primaria; para ello se tuvieron en cuenta en su formulación la organización estratégica de elementos como título, objetivos, contenidos, actividades, competencias, aprendizajes, desempeños, fases o tiempos, recursos, evaluación y autoevaluación.

Inexcusablemente es fundamental que toda unidad didáctica tenga en sí misma una coherencia en su estructura lo que implica que se deben tener en cuenta todos estos elementos mencionados para lograrlo; por lo tanto, es recomendable el uso de este tipo de estrategias metodológicas implicadas directamente en la educación y formación de estudiantes pues permiten la interacción entre educandos, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, la generación de opiniones y puntos de vista.

En la construcción de la unidad didáctica y como aspecto novedoso y con plus en la futura implementación es el uso de la tecnología en el aula, aspecto muy importante y pertinente hoy en día, en relación a ello se integró la gamificación como estrategia metodológica educativa, que propicia el desarrollo del ingenio, la creatividad y la competitividad de los estudiantes, enfocando las actividades

a que ellos logren pasar del nivel literal al inferencial en el proceso de comprensión lectora en cualquiera de las disciplinas del saber.

Su diseño se fundamenta en un enfoque de disfrute a través del juego y se utilizaron de forma asertiva algunas aplicaciones como Kahoot, Wordwall.net, learningapps.org, quizizz.com, ligando a éstas las actividades que forjan el alcance de nuestro tema de estudio.

Es aconsejable para promover el aprendizaje, que todo docente en la medida de sus posibilidades se permita construir, implementar y experimentar esta clase de técnicas de juego, pues ellas le facilitan la resolución de problemas de todo tipo mediante el desarrollo de habilidades de comprensión lectora de nivel inferencial, las cuales enfocan igualmente en potenciar el pensamiento crítico y reflexivo de los niños.

En relación con nuestra constante y gran preocupación como docentes frente al proceso de la comprensión lectora, y en específico de las dificultades que presentan los niños para superar el nivel literal y lograr acceder en sus procesos de pensamiento al nivel inferencial, en donde ellos puedan deducir u obtener información que no está explícita en el texto y que surge en la medida que el estudiante confronta sus saberes previos con la nueva información, la abordamos desde distintas posturas.

Por una parte, en la unidad didáctica diseñada, identificamos la importancia de utilizar con este fin los distintos tipos de textos ya mencionados en búsqueda de motivar nuevas experiencias que le permitan establecer relaciones entre el texto presentado, el contexto y su pensamiento para así establecer esas inferencias particulares, es decir que su capacidad intelectual se ponga en evidencia.

De igual manera, establecimos la implementación de plataformas de gamificación que enfoquen ese quehacer y lo motiven a realizar distintas inferencias que puede contrastar con las de sus compañeros, y de forma complementaria se diseñó la batería o grupo de preguntas de tipo inferencial con sus respectivas opciones de respuesta para cada actividad de la unidad didáctica, lo cual indistintamente promoverá la superación de la dificultad o problema planteado en este documento.

Por consiguiente, debemos invitar a los docentes a que se esfuercen en los espacios académicos y cotidianos, por generar preguntas de tipo inferencial desde los primeros años y en general durante todas las etapas de escolaridad, ya que ello contribuirá notoriamente a desarrollar todo tipo de pensamiento y por ende puedan demostrar una actitud activa y propositiva en todo contexto.

Cabe mencionar que de forma satisfactoria y en el proceso de construcción de la unidad didáctica, pudimos insertar otro elemento valioso para todo estudiante y es el reconocimiento del sentido patriótico, además de la valoración de nuestras riquezas y esencia como país.

En ese horizonte formulamos su nombre, “Colombia en mil colores” poniendo en la escena pedagógica varios elementos como son: un relato de nuestro desaparecido nobel Gabriel García Márquez, el poema titulado “El tricolor en mi alma” tomado de la obra “Viva el amor”, del autor y poeta colombiano Orlando Giraldo Arango, la canción denominada “La Invitación” de Jorge Celedón y Jimmy Zambrano, una imagen alusiva que permite su análisis y el cuento “Los caballos que no querían amo” cuya autora también colombiana es María Eastman.

El utilizar todas estas clases de textos, implica que la comprensión lectora no se conciba solamente como el acto de decodificar un texto formal escrito en prosa, sino que la inferencia también se puede dar a partir de otros múltiples textos que le permiten al niño establecer relaciones de tipo significativo; es prudente y valioso que los docentes propendan desde el punto de vista emotivo por el fomento de la identidad nacional en los niños, ciudadanos constructores de este maravilloso país y utilicen en sus actividades diferentes textos que impliquen desarrollar la habilidad intelectual.

### **Conclusiones**

Al finalizar el presente proyecto se llega a la conclusión que diseñar una unidad didáctica para estudiantes de grado quinto, involucrando la gamificación como eje articulador dentro del proceso de comprensión de lectura al pretender pasar del nivel literal al nivel inferencial, ha resultado ser una experiencia gratificante y con gran proyección para que, a futuro, logre ser sistematizada, cuando se tenga la oportunidad de adelantar estudios de maestría en educación.

La puesta en práctica de la unidad didáctica propuesta permitirá evidenciar ¿cómo los estudiantes de grado quinto de los colegios Las Villas de Soacha y el Agustiniانو Norte, logren referirse a las lecturas compartidas en la unidad didáctica?, de una manera más profunda, abandonando la superficialidad de los textos leídos, desarrollando paso a paso un nivel inferencial en el proceso lector, el cual pretende que los alumnos involucrados lleguen a reconocer la intención del autor de los textos tanto continuos como discontinuos que se trabajen en el recurso implementado.

Indagar sobre las emociones, pensamientos y sentimientos involucrados en el relato, la canción, el poema, la imagen y el cuento, y que sean precisamente los estudiantes quienes den sus opiniones y puntos de vista, a partir de la participación activa en los juegos como eje articulador de la gamificación, que permitan ver su eficacia, debido a que se pueden generar espacios de diálogo y reflexión donde se identifiquen sus opiniones y la forma de interpretar la intencionalidad de los autores trabajados en los diferentes elementos narrativos presentados, en el desarrollo de las actividades de la unidad didáctica y lo más importante la resolución de problemas, la competitividad que se pueda generar entre los estudiantes y el aprendizaje significativo logrado con el alcance de los objetivos

propuestos en la unidad didáctica obteniendo unos muy buenos resultados a través de sus experiencias y cómo se pueden reconocer por medio de la lectura y análisis de la misma.

Por otra parte, se puede concluir también, que el desarrollo de la unidad didáctica elaborada para estudiantes de grado quinto, puede implementarse correctamente, evidenciando el desarrollo de procesos de pensamiento como el análisis y la inferencia, el progreso de las competencias lingüísticas generales, la secuencia de los contenidos y la metodología llevada a cabo en el momento de la ejecución de las actividades didácticas de la unidad.

Además, el método específico de un aprendizaje significativo y secuencial, orientado hacia las habilidades de los estudiantes y sus conocimientos previos, que permitan potencializar una estructura cognitiva en el alcance de los aprendizajes y desempeños de los niños para el grado propuesto, a través de la gamificación como eje articulador de este proyecto, con herramientas digitales como las aplicaciones ya mencionadas, orientadas como recursos audiovisuales en el desarrollo de las clases de lengua castellana y otras disciplinas del saber escolar que involucran el componente de la lectura y sus niveles.

Teniendo en cuenta lo anterior, se responde la pregunta de investigación planteada en el presente artículo, en donde se evidencia la necesidad de diseñar una unidad didáctica para el proceso de comprensión lectora a partir de la gamificación, logrando el paso del nivel literal al nivel inferencial en niños de grado quinto.

## **Referencias**

Colomer, F. y Camps, A. (2000). Leer y comprender. México. Trillas

Daniel, C. (2006). Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea, Barcelona, España: Anagrama  
Victoria Zamudio Jasso Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras Universidad Nacional Autónoma de México

Escamilla, A. (1993). Unidades didácticas, una propuesta de trabajo en el aula, Zaragoza, España: Edel Vives.

Flórez, R. (1994). Hacia la pedagogía del conocimiento. Bogotá, Colombia: Editorial McGraw HILL.

González L. y Santiago, A. (2019) Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de Mangus Classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin de Barranquilla. (Proyecto de grado para optar al título de magister en educación, Universidad de La Costa). Recuperado de: <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5102/Fortalecimiento%20de%20la%20comprensi%20lectora%20mediante%20el%20uso%20de%20Mangus%20Classro>

m%20en%20estudiantes%20de%20b%20c%20a%20sica%20primaria%20de%20la%20IED%20Helena%20de%20Chauvin%20de%20Barranquilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. En Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems. (Traducido por Díaz Cruzado) Utrecht, Netherlands, June 5-8.

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. (Traducido por Kira Josende). San Francisco: John Wiley & Sons.

Pinzas, J. (2007). Metacognición y lectura. Perú: Fondo Editorial.

Sandoval, C. y Mayorga, S. (2020) Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria (Proyecto de grado para optar al título de magister en educación, Universidad de La Costa). Recuperado de: <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6490/TRABAJO%20DE%20GRADO%20DENYS%20MAYORGA%20CYNTHIA%20SANDOVAL%20ASESOR%20LILIANA%20CANQUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Solé, I. (1996). Conferencia dada por la Asociación Internacional de Lectura. Estrategias de lectura y aprendizaje. Cuadernos de Pedagogía, 216, 25-27. Universidad de Barcelona, España

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. (Traducido por Kira Josende). Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Zuleta, E. (2005). Elogio de la dificultad sobre la Lectura. Medellín, Colombia: Hombre Nuevo Editores.

## Anexos

### Anexo 1. Unidad didáctica

<b>DOCENTE(S) RESPONSABLE(S): Nilsa Liliana Cruz y Evelin Patricia Torres</b>	
<b>GRADO: 5° grado</b>	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA: COLOMBIA EN MIL COLORES</b>	
<b>TÉCNICA DIDÁCTICA: Tres niveles de lectura</b>	
<b>COMPETENCIA(S): Lectora</b>	<b>COMPONENTE(S): Comprensión Lectora</b>
<b>APRENDIZAJE(S)</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpreta textos teniendo en cuenta el plan textual y la intención comunicativa.</li> <li>2. Reconoce en la lectura de los textos literarios diferentes posibilidades de recrear y ampliar su visión de mundo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lee textos atendiendo a sus características y estructura, evidenciando información explícita sobre diferentes contextos culturales e históricos.</li> <li>2. Recupera información implícita de la organización de los textos literarios que lee y los relaciona con el contexto a partir de juegos estratégicos de comprensión de lectora.</li> </ol>
--	---

**ACTIVIDAD EVALUATIVA:** a través de la gamificación en el aula, los estudiantes participarán de los siguientes juegos, haciendo click en los links que se relacionan a continuación para llevar a cabo la comprensión de diferentes tipos de textos en el nivel de lectura inferencial.

1. Evaluación sobre el relato:

<https://quizizz.com/admin/quiz/617fdff2651107001f5920f2>

2. Evaluación sobre el poema:

<https://wordwall.net/resource/24326240>

3. Evaluación sobre la canción:

<https://create.kahoot.it/share/colombia-en-mil-colores/229bbabf-df3c-4c6e-8466-0194652511bd>

4. Evaluación sobre análisis e interpretación de imágenes:

<https://learningapps.org/watch?v=pb5rd1wyk21>

<b>FASE DE EXPLORACIÓN</b>	<b>Nº DE SESIONES: 3</b>
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	<b>OBSERVACIONES:</b>

<p><b>COLOMBIA EN MIL COLORES</b></p> <p><b>ACTIVIDAD DIDÁCTICA GENERAL: Comprensión de diversos tipos de textos</b></p> <p>En esta primera fase de exploración, las maestras realizan el siguiente ejercicio introductorio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde las siguientes preguntas:       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué tipo de historias te gusta escuchar?</li> <li>2. ¿Conoces algunos personajes de cuentos?, cuáles?</li> <li>3. Si quieres expresar un sentimiento, ¿Qué tipo de texto escribirías?</li> <li>4. ¿Conoces algún escritor de poemas? ¿En qué crees que se inspira?</li> </ol> </li> </ul> <p>Una vez se responden a estas cuatro preguntas introductorias se presentan los objetivos del aprendizaje.</p> <p style="text-align: center;"><b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manejar diversas temáticas que presentan los textos literarios.</li> <li>2. Comprender el mensaje de un texto narrativo corto.</li> <li>3. Comprender el mensaje de un texto poético.</li> <li>4. Reconocer la intención del autor en una canción y en una imagen.</li> </ol>	
<p><b>ACTIVIDAD 1: COMPRENDAMOS EL RELATO</b></p> <p><b>Presentación del tema principal para esta parte de la Unidad Didáctica:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>EL RELATO</b></p> <p>Es un texto literario muy antiguo, se caracteriza por ser una narración breve y sencilla de algunos hechos que te acercan más a lo sobrenatural que a lo real y en los que participan unos personajes.</p>	

<p>Los relatos poseen ciertas características:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia corta. • El tema es una anécdota o un suceso insólito.</li> <li>• Pocos personajes. • Descripciones y diálogos breves, no se cuenta cada detalle del argumento. • Final sorpresivo o inesperado. • Narrador omnisciente en tercera persona. • Debe tener indicios.</li> </ul> <p>El relato tiene sus inicios en las historias que se compartían de padres a hijos. Es una narración breve que se centra en una experiencia y combina la realidad con la fantasía. En los relatos existen diferentes personajes. El personaje principal es el que por lo general actúa como el que conoce el desenlace de la historia.</p>	
--	--

<p>Lo que sucede en los relatos casi siempre pasa en un lugar y en un tiempo determinados, veamos algunos ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lugar: El bosque, la selva, el pueblo.</li> <li>• Tiempo: Dos días, una semana, una hora</li> <li>• <b>Lee el siguiente relato:</b></li> </ul> <p><i>A García Márquez se atribuye el relato macondiano de una mujer que un día se levantó con una corazonada alucinante.</i></p> <p><i>«Imagínese usted un pueblo muy pequeño donde hay una señora vieja que tiene dos hijos, uno de 17 y una hija de 14. Está sirviéndoles el desayuno y tiene una expresión de preocupación.</i></p> <p><i>Los hijos le preguntan qué le pasa y ella les responde:</i></p> <p><i>– No sé, pero he amanecido con el presentimiento de que <b>algo muy grave va a sucederle a este pueblo.</b></i></p> <p><i>Ellos se ríen de la madre. Dicen que esos son presentimientos de vieja, cosas que pasan. El hijo se va a jugar al billar, y en el momento en que va a tirar una carambola sencillísima, el otro jugador le dice:</i></p>	
--	--



*–Te apuesto un peso a que no la haces.*

*Todos se ríen. Él se ríe. Tira la carambola y **no la hace**. Paga su peso y todos le preguntan qué pasó, si era una carambola sencilla. Contesta:*

*–Es cierto, pero me ha quedado la preocupación de una cosa que me dijo mi madre esta mañana sobre **algo grave que va a suceder a este pueblo**.*

*Todos se ríen de él, y el que se ha ganado su peso regresa a su casa, donde está con su mamá o una nieta o en fin, cualquier pariente. Feliz con su peso, dice:*

*– Le gané este peso a Dámaso en la forma más sencilla porque es un tonto.*

*– ¿Y por qué es un tonto?*

*– Hombre, porque no pudo hacer una carambola sencillísima estorbado con la idea de que su mamá amaneció hoy con la idea de que algo muy grave va a suceder en este pueblo.*

*Entonces le dice su madre:*

*–No te burles de los presentimientos de los viejos **porque a veces salen**.*

*La pariente lo oye y va a comprar carne. Ella le dice al carnicero:*

*–Véndame una libra de carne -y en el momento que se la están cortando, agrega-: Mejor véndame dos, porque **andan diciendo que algo grave va a pasar** y lo mejor es estar preparado.*

*El carnicero despacha su carne y cuando llega otra señora a comprar una libra de carne, le dice:*

*–Lleve dos porque hasta aquí llega la gente diciendo que **algo muy grave va a pasar**, y se están preparando y comprando cosas.*

*Entonces la vieja responde:*

*–Tengo varios hijos, mire, mejor deme cuatro libras.*

*Se lleva las cuatro libras; y para no hacer largo el cuento, diré que el carnicero en media hora agota la carne, mata otra vaca, se vende toda y se va esparciendo el rumor. Llega el momento en que todo el mundo, en el pueblo, está esperando que pase algo. Se paralizan las actividades y de pronto, a las dos de la tarde, hace calor como siempre. Alguien dice:*

*-¿Se ha dado cuenta del calor que está haciendo?*

*-¡Pero si en este pueblo siempre ha hecho calor!*

*(Tanto calor que es pueblo donde los músicos tenían instrumentos remendados con brea y tocaban siempre a la sombra porque si tocaban al sol se les caían a pedazos.)*

*-Sin embargo -dice uno-, **a esta hora nunca ha hecho tanto calor.***

*-Pero a las dos de la tarde es cuando hay más calor.*

*-Sí, pero no tanto calor como ahora.*

*Al pueblo desierto, a la plaza desierta, baja de pronto un pajarito y se corre la voz:*

*-Hay un pajarito en la plaza.*

*Y viene todo el mundo, espantado, a ver el pajarito.*

*-Pero señores, siempre ha habido pajaritos que bajan.*

*-Sí, pero **nunca a esta hora.***

*Llega un momento de tal tensión para los habitantes del pueblo, que todos están desesperados por irse y no tienen el valor de hacerlo.*

*-Yo sí soy muy macho -grita uno-. **Yo me voy.***

*Agarra sus muebles, sus hijos, sus animales, los mete en una carreta y atraviesa la calle central donde está el pobre pueblo viéndolo. Hasta el momento en que dicen:*

*-Si éste se atreve, pues **nosotros también nos vamos.***

*Y empiezan a dismantelar literalmente el pueblo. Se llevan las cosas, los animales, todo.*

*Y uno de los últimos que abandona el pueblo, dice:*

*-Que no venga la desgracia a caer sobre lo que queda de nuestra casa -y entonces la **incendia** y otros **incendian** también sus casas.*

*Huyen en un tremendo y verdadero pánico, como en un éxodo de guerra, y en medio de ellos va la señora que tuvo el presagio, clamando:*

***-Yo dije que algo muy grave iba a pasar, y me dijeron que estaba loca.»***

**B. Realiza un dibujo de los personajes del relato y del lugar en donde ocurren los hechos.**

Dibujo:



---

---

---

**D. Responde:**

¿Cuál es el tema principal del relato?


---

---

---

**E. Con ayuda de tu dispositivo electrónico: Tablet, celular, laptop, participa activamente del siguiente juego y gana punto mientras aprendes y demuestras qué nivel de comprensión de lectura tienes: literal, inferencial o crítica-interpretativa:**

<https://quizizz.com/admin/quiz/617fdff2651107001f5920f2>

 <p>Colombia en mil colores - Quiz Preview this quiz on Quizizz. quizizz.com</p> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/617dff2651107001f5920f2">https://quizizz.com/admin/quiz/617dff2651107001f5920f2</a></p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto o relato impreso o en medio digital.</li> <li>• App: Quizizz</li> <li>• Diapositivas con las cuales se presenta el tema sobre el relato</li> <li>• Rúbrica de evaluación</li> </ul>	
---	--

**AUTOEVALUACION (POR PARTE DEL ESTUDIANTE):** Al terminar tu taller, por favor escribe una X frente a cada una de las siguientes frases según tu grado de desempeño:

Soy capaz de...



- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| 1. Identificar las características de un relato.                                      |  |  |  |
| 2. Leer con atención el texto proporcionado y ubicar las ideas principales del mismo. |  |  |  |
| 3. Disfrutar de la actividad de Quizizz y responder las preguntas inferenciales.      |  |  |  |
| 4. Valorar las riquezas culturales de mi patria Colombia.                             |  |  |  |

<b>FASE DE FUNDAMENTACIÓN</b>	<b>Nº DE SESIONES: 4</b>
<p><b>ACTIVIDAD DIDÁCTICA: COLOMBIA EN MIL COLORES</b></p> <p><b>Actividad 2: COMPRENDAMOS EL POEMA</b></p> <p>Se da inicio a la segunda actividad de esta Unidad Didáctica a partir de la siguiente socialización:</p>	

### EL POEMA

- Son textos que generalmente están escritos en verso.
- Los versos pueden agruparse en estrofas y tienen diferentes tamaños
- Si lees un poema en voz alta vas a notar ritmo y musicalidad en él
- En el poema se pueden involucrar herramientas como el símil y la metáfora, que nos ayudan a construir el lenguaje figurado.

1. Observa el siguiente ejemplo:

RIMA ASONANTE	RIMA CONSONANTE
<p>Y te busqué por pueblos, y te busqué en las <b>nubes</b> y para hallar tu alma muchos lirios abrí, lirios <b>azules</b>. José Martí (2006)</p>	<p>El viento que <b>vuela</b> como lagart<b>ija</b> se mete y se <b>cuela</b> por cualquier rend<b>ija</b> Hiperión (2008)</p>

2. Indaga en la biblioteca o en internet y escribe la estrofa de un poema con rima asonante y otro con rima consonante

---



---



---

3. Lee el siguiente poema: Tomado de la obra “Viva el amor”, del autor y poeta colombiano Orlando Giraldo Arango.

**EL TRICOLOR EN MI ALMA**

**Con el amarillo**

del sol esplendoroso

y del oro codiciado,

**con el azul**

del cielo infinito

que circunda el horizonte

**y con el rojo**

de la sangre que corre

por mis venas a torrente,

pinté sobre el blanco

de mi alma noble y pura

la bandera de mi patria colombiana

para que mi corazón en su latir

ondee incesante de pasión por su tierra,

por su gente, por la paz,

por el amor y por la vida.

En el sol y el oro

le di la luz, le di un tesoro;

en el cielo

le di el espacio infinito,

le di la libertad;

y en la sangre,

¡Y en la sangre!

le di toda mi vida

a ella consagrada.

4. Responde: ¿Cuál es el tema central del poema?

---

---

---

5. ¿Por qué crees que el autor lo escribió?

---

---

---

6. Escribe una estrofa para completar el poema:

---

---

---

7. **Comprensión de lectura de nivel inferencial. Teniendo en cuenta el poema “El tricolor en mi alma”, lee las siguientes oraciones y escoge la respuesta que consideres correcta:**

- **¿A qué crees que hace referencia el título de la poesía “El tricolor en mi alma”?**

A. El alma de las personas tiene esos colores.  
B. Se nota un sentimiento de tristeza en el alma  
C. Existe un sentimiento de amor por la patria.  
D. Se puede afirmar que no se genera ningún tipo de sentimiento o emoción.

- **La palabra “su tierra” en la poesía hace referencia a:**

A. Una tierra que se tiene en venta  
B. A nuestro planeta tierra  
C. A la tierra de un paisaje que se está mirando  
D. Al país donde se nació.

- **¿Qué significa “para que mi corazón en su latir ondee incesante su pasión por su tierra”?**

A. Se siente mucho amor por la patria  
B. Que en la tierra hay muchos corazones que laten  
C. Es difícil sentir amor por la patria  
D. A la tierra le late el corazón.

- **La expresión “a ella consagrada” nos indica que la persona:**

- A. Se desentendió de su responsabilidad
- B. Se dedicó todo el tiempo a una labor
- C. Que es algo sagrado.
- D. Ella es una mujer muy especial.

- **Si le cambiáramos el título a la poesía, el más acertado sería:**

- A. Mi triste patria
- B. La sangre y la muerte
- C. Colombia y sus riquezas
- D. Mi patria querida.

8. **Participa activamente en el siguiente juego interactivo haciendo click en este link y diviértete ganando puntos y demostrando tu talento como intérprete de poemas:**

<https://wordwall.net/resource/24326240>



**Recursos:**

- Texto o poema impreso o en medio digital.
- App: wordwall
- Diapositivas con las cuales se presenta el tema sobre el poema
- Rúbrica de evaluación

**AUTOEVALUACION (POR PARTE DEL ESTUDIANTE): Al terminar tu taller, por favor escribe una X frente a cada una de las siguientes frases según tu grado de desempeño:**



Soy capaz de...



- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| 1. Identificar las características propias de una poesía o poema.                     |  |  |  |
| 2. Encontrar las figuras literarias del mismo ampliando mi vocabulario.               |  |  |  |
| 3. Disfrutar de la actividad de wordwall.net y responder las preguntas inferenciales. |  |  |  |
| 4. Valorar las riquezas culturales de mi patria Colombia.                             |  |  |  |

## Unidad didáctica: COLOMBIA EN MIL COLORES

### Actividad 3: LA CANCIÓN

Se da inicio a la tercera actividad relacionada con la comprensión y niveles de lectura a partir del análisis de una canción llamada La Invitación.

La canción como un tipo de texto de género literario que le permite al estudiante de grado quinto hacer un ejercicio de comprensión lectora de nivel inferencial:

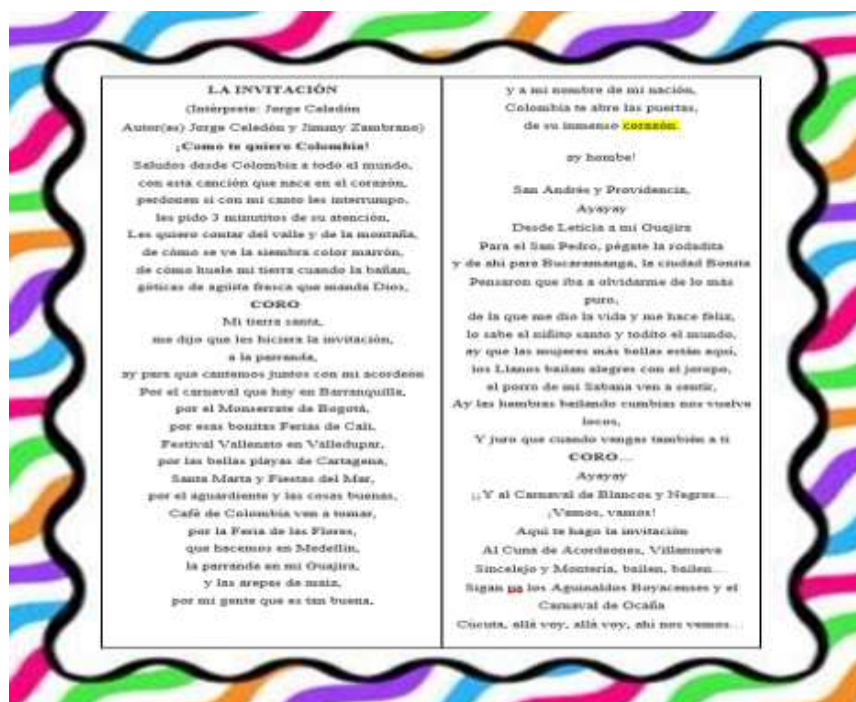
Con las canciones se expresan sentimientos y emociones con melodía y ritmo, además, la atracción lúdica de sus rimas y contenidos poéticos propicia una vía clave para familiarizar a

los niños con este tipo de texto a partir de cualquier grado escolar.

Es importante que cada docente tenga criterios de calidad para seleccionar las canciones con las que se trabaje en el aula, esto propicia que las actividades propuestas en la Unidad Didáctica garanticen aprendizajes significativos que desarrollen el sentido artístico a través de comprender la letra de la canción desde lo literal hasta lo inferencial.

1. Con ayuda de tu maestra escucha y lee la siguiente canción:

[Jorge Celedón, Jimmy Zambrano - La Invitación \(Video\) - YouTube](#)



**LA INVITACIÓN**  
(Intérprete: Jorge Celedón  
Autor(es) Jorge Celedón y Jimmy Zambrano)  
¡Como te quiere Colombia!

Saludes desde Colombia a todo el mundo,  
con esta canción que nace en el corazón,  
pedozan si con mi canto les interviene,  
les pido 3 minutitos de su atención.  
Les quiero contar del valle y de la montaña,  
de cómo se ve la siembra color marrón,  
de cómo luce mi tierra cuando la bañan,  
gónicas de agüita fresca que manda Dios.

**CORO**  
Mi tierra santa,  
me dijo que les hiciera la invitación,  
a la paranda,  
ay para que cantemos juntos con mi acordeón  
Por el carnaval que hay en Barranquilla,  
por el Monserrate de Bogotá,  
por esas bonitas Fiestas de Cali,  
Festival Vallenato en Valledupar,  
por las bellas playas de Cartagena,  
Santa Marta y Fiestas del Mar,  
por el aguardiente y las cosas buenas,  
Café de Colombia ven a tomar,  
por la Fiesta de las Flores,  
que hacemos en Medellín,  
la parrandé en mi Guajira,  
y las arepas de maíz,  
por mi gente que es tan buena.

y a mi nombre de mi nación,  
Colombia te abra las puertas,  
de su inmenso **corazón**,  
ay hombre!

San Andrés y Providencia,  
Ayyyyy  
Desde Leticia a mi Guajira  
Para el San Pedro, pégate la rodadita  
y de ahí para Bucaramanga, le ciudad Bonita  
Pensaron que iba a olvidarme de lo más  
puro,  
de la que me dio la vida y me hace feliz,  
lo sabe el mismo santo y todito el mundo,  
ay que las mujeres más bellas están aquí,  
los Líanos bailen siegros con el jarape,  
el porro de mi Sabana ven a escurrir,  
Ay les hambres bailando cumbias con vuelvas  
leones,  
Y juro que cuando vengas también a ti

**CORO**...  
Ayyyyy  
¡Y al Carnaval de Blancos y Negros...  
(Vemos, vamos!  
Aquí te hago la invitación  
Al Cuna de Acordeones, Villavieva  
Simcalajo y Montería, bailen, bailen...  
Sigas pa los Aguacalidos Boyacenses y el  
Carnaval de Ocaña  
Cúcuta, allá voy, allá voy, ahí nos vemos...

- ¿Qué relación existe entre las imágenes, el video y la letra de la canción?

---

---

---

- ¿Qué sentimientos refleja el cantante Jorge Celedón con su canción: ¿La invitación?

---

---

---

- ¿Por qué crees que el cantante sale envuelto en una bandera tricolor?

---

---

---

**1. Comprensión de lectura de nivel inferencial. Teniendo en cuenta la canción que acabas de escuchar, lee las siguientes oraciones y escoge**

**2. la respuesta que consideres correcta, participando activamente de una actividad de producción oral:**

- **¿Cuál crees que sería o es el título de la canción?**

- A. El café de mi patria
- B. El agua que manda Dios
- C. Mi corazón

D. La invitación

- **¿A qué se refiere con “goticas de agüita fresca que manda Dios”?**

- A. En Colombia llueve demasiado
- B. El agua es una riqueza para nuestra patria
- C. Dios tiene dispuesta una cantidad de agua para cada territorio
- D. Del cielo cae agua fresca y turbia.

- **La intención del autor al mencionar las ciudades y las actividades**

- **que allí se realizan, es:**

- A. Hacer una lista detallada de las fiestas patrias.
- B. Mencionar varias ciudades o sitios reconocidos.
- C. Resaltar la diversidad cultural y folclórica de nuestro pueblo.
- D. Identificar los habitantes de las ciudades

- **A partir de la expresión mencionada “las arepas de maíz”, se puede deducir que:**

- A. El maíz es uno de los cultivos menos predominantes en Colombia
- B. Las arepas se comparan con el maíz
- C. La arepas de maíz colombianas son muy deliciosas.
- D. El maíz se cultiva en la guajira.

- **La expresión “Colombia te abre las puertas, de su inmenso corazón”, significa que:**

- A. En todas partes de Colombia se acoge y atiende de la mejor forma a los visitantes.

- B. Colombia posee un inmenso corazón  
 C. Las puertas de nuestra patria están siempre cerradas  
 D. En nuestra patria se atiende mejor a los extranjeros.

**3. Utilizando tu dispositivo móvil, tableta o computador, da click en el siguiente link y aprende mientras juegas y ganas puntos, resolviendo problemas a través de esta actividad interactiva:**

<https://create.kahoot.it/share/colombia-en-mil-colores/229bbabf-df3c-4c6e-8466-0194652511bd>



**Recursos:**

- Texto de la canción impresa o en medio digital.
  - App: Kahoot
  - Diapositivas con las cuales se presenta el tema sobre la canción
- Rúbrica de evaluación.

**AUTOEVALUACION (POR PARTE DEL ESTUDIANTE): Al terminar tu taller, por favor escribe una X frente a cada una de las siguientes frases según tu grado de desempeño:**



Soy capaz de...			
1. Identificar las características propias de la canción.			
2. Encontrar el mensaje propio de ella y disfrutarla.			
3. Aprender jugando y responder las preguntas inferenciales a través de la aplicación de kahoot			
4. Valorar las riquezas culturales de mi patria Colombia.			

FASE DE SÍNTESIS	Nº DE SESIONES: 2
<p><b>ACTIVIDAD DIDÁCTICA: COLOMBIA EN MIL COLORES</b></p> <p><b>Actividad 4: Análisis de imágenes</b></p> <p>Las imágenes, como los escritos, tienen un autor que intenta comunicar impresiones, ideas, sentimientos, informaciones. El autor concibe, produce o ejecuta la imagen, ayudándose de materiales, técnicas y útiles determinados como suministrar una información, incitar tal vez a una compra, convencer, denunciar, agradar, la cual culmina al ser exhibida públicamente en un libro, una revista, una valla publicitaria o por cualquier medio de comunicación masivo como las redes sociales. Cuando se observa cualquier imagen, se participa, como receptores, en el proceso de comunicación; tanto las imágenes como los textos transmiten un mensaje, y en ellas, entonces se puede reconocer ideas principales o secundarias, del mismo modo que inferir supuestos, intenciones o conclusiones. Leer, también corresponde a observar imágenes identificar los elementos que la configuran y explicar cómo estos se relacionan para confirmar el significado total.</p>	

1. Observa la siguiente imagen y luego realiza las actividades que se presentan a continuación:



1. La observación es un elemento muy importante al momento de analizar una imagen, la maestra muestra al grupo de estudiantes una imagen por un tiempo prolongado de un minuto, una vez el tiempo termine se guarda la imagen y a través de algún dispositivo electrónico como el celular, la Tablet o el computador, acceder al siguiente link para realizar una actividad de comprensión lectora del nivel inferencial a través de la imagen observada:

2.

[Una patria en mil colores \(learningapps.org\)](https://learningapps.org)

<https://learningapps.org/watch?v=pb5rd1wyk21>



### Una patria en mil colores

Análisis de imágenes a través de la comprensión de lo literal a lo inferencial.

learningapps.org

<https://learningapps.org/watch?v=pb5rd1wyk21>

11:28 a. m.

3. Nuevamente observa la imagen con atención y responde las siguientes preguntas:

- **Se puede relacionar el pájaro de la imagen con:**

- A. El que se encuentra grabado en las monedas de mil
- B. El que se parece al del escudo de Colombia
- C. Del que hablan en el himno nacional de nuestro país
- D. Es un símbolo patrio

- **Según los colores de la imagen se pueden pensar que:**

- A. Al autor le gustan los colores cálidos.
- B. El pintor deseaba representar la bandera de Estados Unidos.
- C. Los colores utilizados hacen referencia a nuestro país.
- D. La pintura no hace referencia nada en específico.

- **¿Qué crees que se intenta resaltar en la imagen?**

- A. La importancia del color en las actividades artísticas
- B. El pensamiento de las mujeres actuales
- C. La sensibilidad de las mujeres en una situación específica
- D. El gusto de las mujeres por las plantas

- **¿En qué crees que está pensando la dama de la pintura?**

- A. En la difícil situación actual de nuestro país.



- B. En cómo poder ayudar a los animales que están en peligro  
 C. En comprar pájaros para su jardín  
 D. En la fragilidad y delicadeza de los pajaritos a los cuales ama.

• **Se podría concluir que:**

- A. El pintor resalta a los seres vivos de nuestra patria  
 B. El pintor admiraba a la mujer del dibujo  
 C. La dama estaba dormida en ese momento  
 D. El pájaro le pertenece a la mujer de la pintura.




**Recursos:**

- Imagen impresa o en medio digital.
- App: learningapps
- Diapositivas con las cuales se presenta el tema sobre el análisis de imágenes.
- Rúbrica de evaluación

**AUTOEVALUACION (POR PARTE DEL ESTUDIANTE): Al terminar tu taller, por favor escribe una X frente a cada una de las siguientes frases según tu grado de desempeño:**

Soy capaz de...



			
<b>1. Identificar las características propias de la imagen proporcionada.</b>			
<b>2. Observarla con atención y tratar de encontrar sus particularidades.</b>			
<b>3. Disfrutar de la actividad de learningapps.org y responder las preguntas inferenciales.</b>			
<b>4. Valorar las riquezas culturales de mi patria Colombia.</b>			

**ACTIVIDAD 5: EL CUENTO**

**La quinta y última actividad propuesta para esta unidad didáctica tiene como tema fundamental, dar a conocer el cuento como unidad narrativa con sus características:**

**EL CUENTO**

**El cuento es una narración breve en donde participan uno o varios personajes, pero con un solo protagonista, tiende a limitarse a una sola acción, predomina la fantasía del autor, se escribe en prosa, debe tener un lugar y un tiempo específicos, todo cuento tiene un inicio en el cual se presenta a los personajes y se esboza el conflicto, un nudo, en donde se desarrolla el conflicto, se llega al punto más alto de la narración y un desenlace, en donde se resuelve el conflicto presentado.**

1. Una vez finaliza la explicación sobre lo que es el cuento como elemento narrativo, se presenta a los estudiantes “Los caballos que no querían amo” de la autora colombiana María Eastman, se realiza una primera lectura en voz alta.

**LOS CABALLOS QUE NO QUERÍAN AMO**

En una hacienda de caña había un caballo color melado, que, a fuerza de trabajar y comer mal, mostraba las costillas y parecía que iba a desarmarse. Durante la semana cargaba caña y el domingo traía el mercado del pueblo. No conocía, pues, día de descanso. Por otra parte, las moscas no le dejaban punto de reposo, revoloteando alrededor de las mataduras que tenía en el lomo. ¿Comida? Apenas la poca yerba que encontraba en el potrero. Sintiendo viejo y enfermo pensó que muy pronto lo matarían para aprovechar su piel.

Había sido resignado, pero no hasta el punto de dejarse matar después de tanto sufrir. Resolvió huir de la hacienda en busca de mejores aires. Como lo pensó lo hizo. Al amanecer salió al camino y se dirigió al pueblo; no se le ocurrió irse al monte porque estaba seguro de que por allá irían a buscarlo, mientras que a ninguno se le ocurriría que estaba en la ciudad. Era malicioso el viejo caballo. Iba medroso porque creía encontrar enemigos en todas partes.

Al pasar por la hacienda vecina salió un perro conocido suyo. – Ahora, éste va a contar que me vio y estoy perdido– se dijo para sí. Resolvió hablarle con franqueza y contarle que se iba, aburrido de soportar a sus amos. El amigo le concedió la razón y le prometió guardar secreto. Camino adelante, las moscas empezaron a atormentarlo volando alrededor de sus heridas que se habían irritado con el calor. –No puedo seguir con este sol tan fuerte, y se internó en el monte vecino; se echó sobre la hierba. ¡Qué gusto! ¡Cómo se sentía de libre! Se revolcó gozoso y dio fuertes relinchos. Cuando refrescó la tarde siguió su camino y anduvo gran parte de la noche. Ya iba por campos desconocidos para él, que nunca había salido de los límites del pueblo. Se sintió trotamundos y se culpó de haber permanecido tanto tiempo en la finca; sólo ahora sabía lo que era vivir. ¡Qué pastos tan fértiles y tiernos! ¡Qué arroyos más frescos! Había casas a lado y lado del camino y se encontraba a cada paso con otras bestias que lo saludaban con un alegre ¡adiós, camarada! Era todo tan agradable y fácil. Ya no le dolían las heridas y hasta las moscas escaseaban cerca de él.

Avanzada la noche se entró por un potrero hasta cerca de una casa, cuando oyó que varios caballos conversaban en un pesebre y se acercó. Se quejaba uno del mal trato que le daba su amo haciéndolo trotar todo el día sin descanso. «Melado» entonces le propuso que se fueran juntos, y el otro, ni corto ni perezoso, aceptó. Ya eran dos e iban felices relatándose sus quebrantos.

Servían hoy a un labriego, mañana transportaban leña, al otro día caminaban; así iban ganando el sustento y adelantaban camino. Hicieron valiosas relaciones y aprendieron cosas útiles. Primero se hicieron amigos de un caballo de carreras que los invitó a la pista para que lo vieran correr. Los dos caballos campesinos estaban deslumbrados; jamás habían visto tanta gente reunida, ni caballos tan enjaezados y que corrieran tan aprisa. Pero se alejaron desengañados al comprender la envidia y la rivalidad que existía entre esos caballos; las gentes los habían dañado prodigándoles elogios.

En un pueblo donde pernoctaron, trabaron amistad con una pareja de yeguas de tiro que arrastraban el coche de una anciana señora. Eran blancas, gordas, con crines cuidadas y muy presumidas ellas. Parados al borde del camino las vieron al día siguiente uncidas a su vara, erguidas y solemnes. No; tampoco aquella vida era envidiable por más que las mimaran. Siguieron adelante. En un recodo se pararon en seco; entre la cuneta había un pobre caballo que no podía valerse; los generosos amigos lo ayudaron a salir y él les dijo que su amo lo había abandonado por inútil. Si el amo cruel hubiera entendido el lenguaje de los caballos habría huido horrorizado al saber lo que de él decían. Siguieron marchando más despacio para que el enfermo pudiera seguirlos. Como ya eran tres, resolvieron ponerse un nombre, repartir el trabajo y ayudarse mutuamente. «Melado» escogió para su primer compañero el nombre «Amigo» y el de «Infortunado» para el último llegado. Fue «Melado» el jefe natural porque era el más recorrido e inteligente. «Amigo» le ayudaría en todo y sería como su secretario. El «Infortunado» no tendría que hacer por el momento sino reponerse. Corrieron los días y los tres compañeros fueron por regiones montañosas de donde descendían grandes corrientes de agua; pasaron ante socavones por cuyos agujeros salían hombres tiznados; vieron las dragas en las minas de aluvión: se pararon muchas veces

mientras pasaba el ferrocarril y siempre se les volvía cosa de maravilla que aquél corriera tanto sin necesidad de caballos; caminaron por la orilla de un gran río y vieron deslizarse por él barcos inmensos; fueron luego por entre maizales verdes, por sembrados de caña, por platanales extensos; pasaron más tarde por pastales altísimos, llenos de novillos. Estaban embriagados de dicha, cada vez querían conocer más. Oyeron nombres de ríos, de ciudades y de regiones. «Melado» amaba las montañas porque en ellas había nacido y trepaba ágilmente, pero sus dos compañeros se decidían por los valles, sus años y sus enfermedades no les permitían subir con la misma agilidad.

Asistieron, escondidos en el monte, a una cacería de venado y llegaron a interesarse tanto que casi se delatan con sus relinchos. Pero todo va cansando y «Amigo» fue el primero en manifestar que quería radicarse en algún sitio.

–Tendrás que tomar dueño, –le dijo «Melado».

–¡Eso nunca! – contestó el caballo.

–Entonces: ¿cómo piensas vivir?

– ¡Libre!

– ¡¿Crees que si el hombre te ve suelto y sin dueño te va a durar la libertad?

– Entonces, ¡huiré!

– Pues tendrás que vivir huyendo, porque el hombre es igual en todas partes.

– «Infortunado», que estaba oyendo, intervino:

– Ambos tienen razón: es bueno tener casa, comida y sitio fijos, pero es tremendo tener amo.

Podríamos buscar un refugio a donde el hombre no llegue.

– ¿A dónde el hombre no llegue? Y qué lejos debe estar ese lugar – repuso «Melado».

– Pero debe existir –dijo «Amigo»–. Vamos a buscarlo.

– Reanudaron la marcha. El hombre estaba en todas partes; ya era el hacendado, el vaquero, el médico, el leñador o el militar. No había camino por donde pudieran ir tranquilos, monte donde estuvieran seguros o poblado donde pudieran descansar.

Sentían siempre que el hombre estaba cerca.

Al fin divisaron la selva y creyeron que habían llegado al término de su viaje, cuando les salió al encuentro una yegua que huía.

– ¿De dónde vienes? –le preguntaron.

– De la selva; hay unos colonos y me maltrataban tanto que tuve que escapar.

– Se miraron desconsolados.

– ¿A dónde ir, pues?

– Yo sé a dónde –dijo la recién llegada–. ¡Sígueme!

– Trotaron felices detrás de ella presintiendo la cercanía de un llano, rico en pastos, con grandes ríos y lejos de los hombres.

Al fin de varias jornadas se presentó a sus ojos un gran arenal; era el desierto.

– Hemos llegado –dijo la yegua.

– Pero aquí no podremos vivir –exclamó «Amigo»–, no hay agua ni yerba.

– Además –agregó «Melado»– hace un calor insoportable y no veo un árbol que nos dé abrigo.

Aquí no hay vida, todo está muerto, repuso «Infortunado».

– Pues es el único sitio en donde no vive el hombre –dijo la yegua.

Los cuatro amigos se declararon derrotados y se echaron en el límite del campo a esperar la llegada de un amo.

De María Eastman. Colombia

2. Una vez los estudiantes llevan a cabo la lectura, se hace un reconocimiento de nuevo vocabulario para incentivar el uso del diccionario, pues el cuento, tiene varias palabras que quizás no son de uso cotidiano de los niños que

participan de la ejecución de esta unidad didáctica. Estas palabras son:

- Melado
- Medroso
- Relincho
- Trotamundos
- Camarada
- Quebrantos
- Socavones
- Aluvión

3. Cuando ya se hayan definido las palabras mencionados, se pide a los estudiantes ponerlas en contexto, dando sus propias ideas y opiniones respecto al significado de las mismas y cómo se ubican en contexto.

4. Se da inicio a un pequeño conversatorio en el que los estudiantes dan sus puntos de vista frente al cuento leído, haciendo inferencias frente a la intención de la autora del texto.

5. A través de cualquier dispositivo electrónico como celular, tablet o computador, los estudiantes participarán de un juego interactivo para poder llevar a cabo el ejercicio de coprensión lectora sobre el cuento leído, y, así mismo potenciar en ellos el nivel inferencial en el ejercicio lector. El link pertenece a la aplicación de kahoot y es el siguiente:

<https://create.kahoot.it/share/los-caballos-que-no-querian-amo/191d4428-2fda-4bbf-ba26-3a6229656af3>



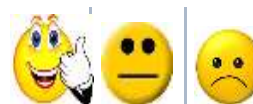
Play Kahoot! | Los caballos que no querían amo  
Play this kahoot about Los caballos que no querían amo  
create.kahoot.it

<https://create.kahoot.it/share/los-caballos-que-no-querian-amo/191d4428-2fda-4bbf-ba26-3a6229656af3>

11:28 e

**AUTOEVALUACION (POR PARTE DEL ESTUDIANTE):** Al terminar tu taller, por favor escribe una X frente a cada una de las siguientes frases según tu grado de desempeño:

Soy capaz de...



1. Identificar las características propias del cuento.

2. Reconocer las ideas principales de la historia.

3. Disfrutar de la actividad de kahoot y responder las preguntas inferenciales.

4. Valorar las riquezas culturales de mi patria Colombia.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## REFERENCIA:

Eastman María, Los caballos que no querían amo. Recuperado de:

<https://www.cibercuentos.org/los-caballos-que-no-querian-amo/>

Giraldo Arango Orlando, (2009) Viva el amor. Recuperado de [POEMA A LA BANDERA DE COLOMBIA. Por: OGA](#)

Hiperión (2008). Portal de literatura infantil. Recuperado de:

<http://www.poemitas.org/home/index.php/es/celebraciones/otono-21-sep>

Iliana, C (2017), [Fotografía]. Recuperada de :

<https://steemit.com/venezuela/@in1997/20180224t194234957z-post>



López Morcillo Álvaro. (2014) La profecía autocumplida. Recuperado de [La profecía autocumplida - Gabriel García Márquez - Autorrealizarte](#)

SME Colombia S.A (2009) Music video by Jorge Celedón & Jimmy Zambrano performing La Invitación. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8hSuUrK53i>

Kahhot.com

Wordwall.net

Learningapps.org

Quizizz.com