

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA GUÍAS INTEGRADAS DE HABILIDADES DE LECTURA Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

ANIMACIÓN A LA LECTURA

La animación a la lectura es “un conjunto de acciones encaminadas a incentivar, consolidar y desarrollar el comportamiento lector” (De Amo Sánchez-Fortún, 2003). El modelo de animación a la lectura tiene como objetivo que los estudiantes la disfruten, tengan una postura valorativa sobre los textos que leen y de esta manera se contribuya al logro de la competencia lectora.

Los estudiantes que están motivados a leer porque han encontrado placer en la actividad están más expuestos a la lectura (leen más). Esto permite una mejora en la competencia lectora tal como lo sustenta la evidencia. En efecto, la evidencia señala que el logro de la competencia de lectura es principalmente producto de que los niños puedan leer más textos y durante más tiempo (Lewis y Samuels).

HERRAMIENTAS DE LA ANIMACIÓN A LA LECTURA



Estas herramientas de animación la lectura no solo la pueden usar los docentes. Idealmente, son estrategias que pueden ser enseñadas a los padres de familia para que la apliquen con sus hijos.



2.1. Reconocimiento

El reconocimiento es una pieza clave para motivar a la lectura a los estudiantes. El reconocimiento ayuda a incentivar la práctica repetida que produce cambios físicos en el cerebro. Para que el reconocimiento sea realmente efecti-

vo debe tener tres ingredientes:

- Efusividad
- Declaraciones específicas (señalar el comportamiento elogiado)
- Signo no verbal (una sonrisa, por ejemplo)
- Inmediato

¿Cómo hacerlo en educación remota?

En primer lugar, es importante reconocer los recursos que puedes usar con tus es-

tudiantes: un mensaje de texto, de audio o de vídeo; sea, a través de una comunicación sincrónica o asincrónica. En todos los casos, se debe mantener el carácter efusivo de la comunicación y la declaración específica del comportamiento elogiado. En cuanto al signo no verbal, la tecnología nos permite introducir “emoticones” en un texto o una imagen. Si fuera solo por audio un sonido onomatopéyico o una melodía, pueden ayudar a darle el elemento no verbal. Aunque la inmediatez puede ser más problemática de cumplir, se puede hacer el elogio en cuanto se recibe la evidencia del comportamiento deseado. Si un estudiante envía una foto de él leyendo o comenta una lectura, el elogio debe hacer lo más pronto posible.



2.2. CONSTRUIR

Muchas veces se quiere lograr el comportamiento deseado de un solo golpe. Por ejemplo, se aspira a que un estudiante que no lee, de pronto lea 15 minutos diarios o más. En realidad, para lograr animar a un estudiante se debe empezar de a po-

cos. Es importante también partir del gusto del estudiante: sus intereses y sus curiosidades. Por ejemplo, quizá primero se puede empezar con que tome un libro que le guste y mire la portada.

Los ingredientes esenciales de construir son:

1. Conversa con el niño o niña el primer paso que quieren dar. Se debe tomar en cuenta los intereses de ellos.
2. Reconoce cuando lo realice instancias de esas pequeñas actividades cada vez que las veas.
3. Cuando estas instancias ocurran de manera consistente, tal vez después de unos días, haz que la petición sea un poco más estricta, pero solo un poco.

¿Cómo hacerlo en educación remota?

Para usar esta herramienta en educación remota solamente es necesario dividir en pasos cortos la actividad de animación a la lectura que quiere motivar.



2.3. MODELADO

El modelado es interesante como herramienta para motivar la lectura porque están aprendiendo al observar el comportamiento de los demás. De hecho, otro nombre que puedes darle al modelado es el aprendizaje observacional.

Si bien la práctica es importante, el aprendizaje inicial puede desarrollarse por obser-

var a alguien involucrarse en el comportamiento. En el cerebro, hay células que se llaman neuronas espejo o células nerviosas espejo. Estas neuronas espejo se vuelven muy activas cuando observamos algo. Así, que los estudiantes nos vean leer con placer y gusto puede ser de provecho.

¿Cómo hacerlo en educación remota?

Enviar una foto de nuestros libros preferidos, aparecer leyendo un libro o contar alguna anécdota de tu libro preferido pueden ser buenos ejemplos de cómo hacerlo. Además, debemos coordinar con las familias para que un miembro puede ser el ejemplo de lectura. Debe tener dos características: interés por leer y una relación emocional saludable con el niño o niña.

3

HÁBITO DE LECTURA



El hábito lector es una disposición o inclinación para realizar el acto de lector con frecuencia y placer. Esto quiere decir que el hábito lector tiene un carácter multidimensional. Salazar (2016) señala que el hábito es “esa disposición o inclinación básica, que hace que el sujeto incurra

con frecuencia en el acto de leer” (p.24).

Es importante subrayar que el hábito de lectura no es la mera repetición del acto de leer, es necesario que se haga por placer. El hábito de lectura está vinculado a la motivación intrínseca del que lee (Avilés, 2020).

Domínguez (2009) señala que:

“el hábito de la lectura no consiste en la repetición automática, sino una actitud de compromiso consciente con el texto, ya que leer sin comprender no es leer, leer es comprender lo que se está leyendo. El primer requisito para lograr un buen hábito de lectura es saber leer, a partir de allí se va formando lectores” (p.23).

ASÍ podemos decir que el el hábito de lectura es la culminación de un proceso más complejo del aprendizaje de lectura. En realidad, el hábito es la culminación del aprendizaje específico (Salazar, 2016). En efecto, si uno aprende a cocinar seguro primero lo hará observando una receta; luego, lo hará sin mirar aunque atendiendo cada uno de los ingredientes y procedimientos. Finalmente, llegará a un estado en el cual cocinará de forma intuitiva (Avilés, 2020).

4

LA EDUCACIÓN REMOTA



La educación a distancia consiste en la educación en la que los estudiantes y el docente no comparten el mismo espacio físico. A través de los años este tipo de educación ha ido cambiando la tecnología a través de la cual ha usado para lograr la conexión entre estudiantes y maestros.

A finales del siglo XIX, comienza la educación a través de correspondencia. La educación a distancia fue incorporando los desarrollos tecnológicos en la medida que fueron apareciendo y haciéndose masiva: teléfono, radio, televisión y computadora. Esta modalidad virtual puede tener elementos sincrónicos y asincrónicos. Los sincrónicos son aquellos en los que los participantes comparten el eje temporal y los asincrónicos son aquellos en los que no se da ese compartir (Pérez y Tellería, 2012).

Es importante señalar que la educación remota puede usar distintos medios de comunicación:

- videollamadas
- llamadas telefónicas
- mensajes de texto
- mensajes de voz

Cada uno de estas formas tiene sus propias particularidades que deben ser tomadas en cuenta para que el proceso educativo sea apropiado. En algunos casos estas herramientas pueden presentar limitaciones, la labor del docente es superarlas en la medida de lo posible con imaginación e innovación.

5

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN



En este apartado explicaremos algunas estrategias que se encuentran en la guía de animación adaptadas para el contexto de la educación remota. La idea es que sirvan de ejemplos para hacer otras adaptaciones.

Las organizaremos según las habilidades de Unlock Literacy:

5.1. PRINCIPIO DE ABECEDARIO

ACTIVIDAD 1: La caminata de la lectura (Guía de Animación a la lectura 1, p.20)

Resumen de la actividad en educación presencial

Salimos por la comunidad e identificamos carteles. Cuando encontramos uno, hacemos uso de la metodología de “la interrogación de textos”, es decir cada vez que pasemos cerca de un cartel o anuncio realizamos las preguntas.

- * ¿Qué creen que dice en ese panel grande?
- * ¿Hay solamente textos o hay dibujos?
- * ¿Conocen ese producto de la propaganda?
- * ¿Quién creen que los hizo?
- * ¿Cuántos colores y que forma tiene?

Los estudiantes predicen, seleccionan, confirman y se autocorrigien a medida que interrogan los textos. En algunos casos “adivinan” y lanzan hipótesis; luego de escuchar las predicciones tu labor será monitorear, facilitar y finalmente leerles, pero cuando el niño ha agotado sus predicciones, no antes porque esto corta todo el proceso.

Pedimos a los estudiantes que los carteles o palabras que conozcan las escriban en la hoja que llevaron para tal fin. Esta actividad te permitirá recolectar material real como envases, etiquetas, afiches, trípticos, etc. Los mismos que te servirán para realizar otras estrategias de animación a la lectura. Una vez en clase pedimos que los

estudiantes realicen una especie de álbum con todas las etiquetas recolectadas y ser utilizadas a la hora de leer o en algunas otras dinámicas.

Variación 1. Educación remota

Requerimientos: un celular y sesión sincrónica

Antes

- Preparar una presentación con carteles y etiquetas de marcas, también puede ser un vídeo. También se puede hacer una selección de comerciales de productos conocidos.
- Pedir a los estudiantes que tengan plumones y papel.

Durante

- Se les dice a los estudiantes que harán un recorrido virtual por las marcas.
- Mientras se muestra el material preparado se realiza la “interrogación de textos” tal como está descrito en el apartado anterior.
- Les pedimos a los estudiantes que escriban con plumones las palabras que conozcan, también pueden dibujarlo.

Después

-Ellos pueden guardar imágenes con nombre de marcas que conozcan o tomar fotos.

Variación 2. Educación remota

Requerimientos: sesión asincrónica, la comunicación con la familia es solo a través de la llamada telefónica

Antes

-Pedirle a los padres que guarden empaques que tengan nombres de marcas. De ser posible que hagan un álbum o lo peguen en la pared de la casa.

Durante

-Se les pide a los padres que hagan “la interrogación de textos”.

-Se les indica a los padres que cuando lo hagan no condenen el error.

Después

-Les pedimos a los padres que le pidan a sus hijos hacer carteles con las marcas.

ACTIVIDAD 2: Mi nombre en la Biblioteca

(Guía de Animación a la lectura 1, p.22)

Resumen de la actividad en educación presencial

Se invita a los estudiantes a conocer la Biblioteca de aula o la de la Institución Educativa. Se les explican las normas de uso establecidas. Luego, distribuimos a cada uno una cartulina y un plumón. Organizamos a los estudiantes en pequeños grupos y les entregamos uno o dos libros a cada estudiante. Les pedimos que busquen las letras de su nombre en las carátulas o títulos de los libros entregados y que las copien en sus cartulinas. Mientras los niños y niñas escriben sus nombres, observamos cuál es su nivel de conocimiento del abecedario y lo registramos.

Variación 1. Educación remota

Requerimientos: un celular y sesión sincrónica

Antes

- Preparar una presentación de portadas de libro para niños.
- Pedir a los estudiantes que tengan plumones y papel

Durante

- Se usa la función de formar grupos en zoom para hacerlos trabajar en equipos. También se puede hacer el trabajo de forma individual.
- Se le pide los estudiantes que busquen las letras de su nombre en las carátulas o títulos y que lo escriban en la cartulina.
- Les pedimos a los estudiantes que escriban con plumones las palabras que conozcan, también pueden dibujarlo.

Después

- Ellos pueden guardar las hojas con sus nombre escritos o con las letras pegadas de sus nombres.

Variación 2. Educación remota

Requerimientos: sesión asincrónica, la comunicación con la familia es solo a través de whatsapp

Antes

- Preparar fotos de portadas de libro para niños.
- Pedir a los estudiantes que tengan plumones y papel

Durante

- Se le pide los estudiantes que busquen las letras de su nombre en las portadas de libro para niños.
- Los estudiantes deben encerrar en un círculo las letras de su nombre través del aplicativo de whatsapp y que las envíen de vuelta.

Después

- Les pedimos a los estudiantes que peguen las imágenes con las letras encerradas en un word.

¿Y si solo me conecto a través de llamada?

Se puede solicitar a los padre que le brinden revistas y periódicos a los estudiantes y que ellos busquen las letras de sus nombres y que las rasguen. Finalmente, que lo peguen en una hoja.



5.2. CONOCIMIENTO FONÉTICO

ACTIVIDAD 1: La caminata de la lectura (Guía de Animación a la lectura 2, p.20)

Resumen de la actividad en educación presencial

El docente divide a los alumnos en pequeños grupos (3 o 4). Distribuye diez objetos a cada grupo. y lee una oración en voz alta. Pide que, sobre la mesa, pongan el número de objetos que corresponden al número de palabras que contiene la oración. Cuando todos los grupos hayan colocado sus trozos de papel, pide a un representante de cada grupo que “lea” su oración, apuntando cada objeto que representa una palabra.

Variación 1. Educación remota

Requerimientos: un celular y sesión sincrónica

Antes

-Solicitar a los estudiantes que tengan objetos para contar como chapas, arver-

jas, fideos canutos, etc., una cartulina y un vaso.

Durante

-El maestro dice una oración y los estudiantes pegan la cantidad de objetos en la cartulina según la cantidad de palabras de la oración.

Después

-Los estudiante guardan la cartulina en su portafolio.

Variación 2. Educación remota

Requerimientos: web whatsapp sesión asincrónica

Antes

-Solicitar a los estudiantes que tengan objetos para contar como chapas, arverjas, fideos canutos, etc., una cartulina y un vaso.

Durante

-Se dan la indicación de que cuenten las palabras de la oración que se enviará por audio de voz y ellos deben pegar en la cartulina la cantidad de objetos

según la cantidad de palabras.

Después

-Los estudiante guardan la cartulina en su portafolio.

¿Y si solo me conecto a través de llamada?

Se debe dar las indicaciones al padre para que lo haga con su hijo y se le brinde una

Actividad 2. Duelo de rimas (Guía de Animación a la lectura 3, p.23)

Resumen de la actividad en educación presencial

Organizar a los estudiantes en parejas. Cada pareja recibe cinco tapas o chapas y cinco tarjetas con palabras. Colocan las tarjetas sobre la mesa, boca abajo o sin que se vea la palabra.

Mediante sorteo se elige al que empieza, que voltea la primera tarjeta, la lee y dice una palabra que rime. El otro estudiante responde rimando, si puede y así sucesivamente. Cuando un estudiante se queda sin rima o se equivoca, otorga una chapa al rival. Gana el que obtenga más tapas.

Variación 1. Educación remota

Requerimientos: un celular y sesión sincrónica

Antes

-Los docentes tienen que preparar una lista de palabras. Se escribe cada palabra en trozos de papel y se colocan en un sobre o frasco. Las palabras deben ser conocidas para los estudiantes.

Durante

-El maestro le dice a los estudiantes que él sacará una palabra del frasco y la dirá en voz alta. Los estudiantes tendrán que mencionar palabras que riman.

Después

-Los estudiantes guardan la cartulina en su portafolio.

Variación 2. Educación remota

Requerimientos: web whatsapp sesión asincrónica

Antes

-Los docentes preparan una lista de palabras. Las palabras deben ser conocidas para los estudiantes.

-El estudiante debe tener lapiceros y colores.

Durante

-El maestro le envía a los estudiantes un audio de voz con cada una de las palabras de rima. Y el estudiante escribe una palabra que rime y si es posible envía un audio de voz respondiendo al docente.

Después

-Los estudiantes dibujan dos objetos cuyas palabras que lo nombran rimen.

¿Y si solo me conecto a través de llamada?

Se le envía una rima a los padres de familia y se le indica que el niño dibuje los objetos de las palabras que riman. Después, deberán aumentar una palabra que rime y dibujarán el objeto que nombra la palabra.



5.3. FLUIDEZ EN LA LECTURA

ACTIVIDAD 1: Teatro de lectores
(Guía de Animación a la lectura 3, p.18)

Resumen de la actividad en educación presencial

El docente lee el guión o cuento a los alumnos. Asigna los distintos roles de los personajes que aparecen en el cuento y les pide que presenten el cuento como una obra de teatro. En pequeños grupos, los alumnos vuelven a leer y practican leerlo con expresión. Luego de haber releído el cuento varias veces, los alumnos representan el cuento en la clase.

Variación 1. Educación remota

Requerimientos: un celular y sesión sincrónica

Antes

-Los docentes preparan un cuento con varios personajes.

Durante

-El maestro asigna los roles a los estudiantes y le pide que lean los diálogos con el tono de voz adecuado.

-Si es necesario, se les reúne en grupos. El maestro ayuda a que practiquen los roles del cuento como si fuera una obra de teatro.

-Los estudiantes llenan un cuadro evaluando la fluidez de su compañero.

Después

-Los estudiantes graban su voz leyendo el rol asignado y lo leen.

Variación 2. Educación remota

Requerimientos: web whatsapp sesión asincrónica

Antes

-Los docentes preparan un cuento con varios personajes.

Durante

-El maestro les asigna un personaje y les pide que se graben leyendo con la entonación.

-Se puede intercambiar los audios de los compañeros para que se puedan evaluar entre sí.

Después

-Los estudiantes llenan las fichas de autoevaluación y coevaluación. Lo guardan en su portafolio.

¿Y si solo me conecto a través de llamada?

Se le envía una rima a los padres de familia y se le indica que el niño dibuje los objetos de las palabras que riman. Después, deberán aumentar una palabra que rime y dibujarán el objeto que nombra la palabra.

5.4. VOCABULARIO



ACTIVIDAD 1: Charada

(Guía de Animación a la lectura 4, p.20)

Resumen de la actividad en educación presencial

El docente divide a la clase en dos grupos. Un alumno pasa al frente de

la clase. El docente le dice una palabra en secreto. Las palabras deben sacarse de un cuento o un tema que ya se estudió. El alumno tiene un minuto para representar la palabra, y el equipo del alumno que está actuando tendrá un minuto para adivinar la palabra que intenta representar y usarla en una oración. Si el equipo adivina la palabra correctamente, recibe un punto y manda a otro alumno a que represente otra palabra. Si el equipo no logra adivinar y hacer una oración, el otro equipo pasa a interpretar la siguiente palabra.

Variación 1. Educación remota

Requerimientos: un celular y sesión sincrónica

Antes

- Los docentes eligen palabras de un cuento con varios personajes.
- Los maestros preparan una serie de mímicas para representar las palabras.

Durante

- Los docentes representan frente a sus estudiantes las palabras. Los estudiantes adivinan las palabras. Una variante es que en vez de representación, se hagan dibujos que representen las palabras.

Después

- Los estudiantes presentan oraciones con las palabras o pueden escribir un poema con ellas.

Variación 2. Educación remota

Requerimientos: web whatsapp sesión asincrónica

Antes

- Los docentes eligen palabras de un cuento con varios personajes.
- Los maestros preparan una serie de mímicas para representar las palabras.

Durante

- Los docentes se graban representando las palabras y se la envían a los estudiantes.

Después

- Los estudiantes adivinan las palabras y presentan oraciones con las palabras o pueden escribir un poema con ellas.

¿Y si solo me conecto a través de llamada?

Se le pide a los padres que jueguen a las adivinanzas con sus hijos. Estas adivinanzas son representadas gráficamente por los estudiantes.

5.5. COMPRENSIÓN DE LECTURA



ACTIVIDAD 1: Batidora de cuentos
(Guía de Animación a la lectura 3, p.37)

Resumen de la actividad en educación presencial

Se leen cuentos varios a los estudiantes. Los cuentos deben ser cortos y conocidos por los estudiantes. Por otro lado, preparamos tarjetas con nombres de personajes, sucesos, lugares y finales de diferentes cuentos. Dialogamos sobre los cuentos escuchados. ¿Nos gustaron?, ¿Por qué? Recuerdan un poco las historias, los personajes que aparecían en cada una de ellas, etc. Proponemos al grupo mezclar las tarjetas de los cuentos (“poner en la batidora”) dos o todas las historias que escuchamos para crear una nueva historia. ¿Qué pasaría si Caperucita se encuentra con el Príncipe Valiente?, ¿Y si en el cuento de Los 3 cerditos aparece un dragón y el lobo se esconde en sus casas? La historia creada la podemos contar en voz alta, escribir e ilustrar, dramatizar, etc. Los estudiantes arman nuevas historias utilizando diferentes conectores entre los personajes, hechos, lugares para crear una nueva historia.

Variación 1. Educación remota

Requerimientos: un celular y sesión sincrónica

Antes

- Seleccionar vídeos sobre cuentos cortos y conocidos por los estudiantes.
- Preparar presentaciones sobre personajes, sucesos, lugares y finales de diferentes cuentos, etc.

Durante

- Se conversan sobre los cuentos ¿Nos gustaron?, ¿Por qué?
- Ahora, mezclamos la presentación dos o todas las historias que escuchamos para crear una nueva historia.
- Los docentes deben fomentar la construcción de forma grupal o individual.

Después

- Los estudiantes pueden realizar una historieta del nuevo cuento.

6

APLICATIVOS TIC



Los aplicativos que se presentan en este apartado son apropiados para fomentar las habilidades necesarias para la lectura. Es importante recordar que no basta pedir a los estudiantes instalar la aplicación, sino que es necesario integrarlo en las sesiones de aprendizaje.

Además de entrenar a los padres en el uso para que pueda reforzar en casa.

6.1. PRINCIPIO DE ABECEDARIO

a. Risa de las vocales

Es una aplicación que por medio de canciones, minijuegos de identificación y plantillas de caligrafía enseña las vocales y el abecedario.

b. Alfabeto para niños

Es una aplicación que permite aprender las letras a través de juegos centrado más en el reconocimiento.

c. Pocoyo ABC

Está diseñado bajo la temática de Pocoyo. Los niños y niñas pueden aprender a dibujar las letras tanto en mayúsculas como en minúsculas.

d. Leo

Ideal para los niños más pequeños, muy interactivo y entretenido.

6.2. Conocimiento fonético

a. Silabando

Es una app para practicar las sílabas partiendo desde su formación hasta la combinación de ellas para formar palabras.

b. Palabras Dominó

En el juego se debe formar palabras correctas con las sílabas propuestas, pero las palabras deben corresponder a una categoría dada.

6.3. Fluidez Verbal

a. Galexia:

Un juego educativo para mejorar la fluidez lectora y las dificultades en el habla. La aplicación ha sido avalada en numerosos colegios por profesores y expertos en la dislexia, logopedia y educación.

b.Redup

Un juego para teléfonos móviles que ayuda a los niños a mejorar tanto la fluidez como la comprensión de la lectura.

6.4. Vocabulario

a.Palabra perfecta, es una app que permite tanto mejorar la habilidad de relacionar sinónimos y antónimos como la de usarla en una oración correctamente. Ideal para niños de 8 a más años.

b.Español para niños, una app sencilla que sirve para reforzar el significado de palabras por categorías, ideal para niños pequeños o de educación bilingüe.

6.5. Comprensión de lectura

a.Cuento juegos, es una herramienta sencilla que tiene cuentos clásicos. Cada cuento tiene una trivia que explora los niveles de comprensión de la lectura.

7

APLICATIVOS DE RECURSOS



7.1. Kahoot

Es un aplicativo muy versátil que permite crear preguntas usando imágenes o vídeos que permiten

7.2. Mindmeister:

Permite la creación de mapas mentales los cuales los usuarios pueden visualizar, compartir y presentar sus ideas vía la nube. Cuenta además con

herramientas que facilitan la colaboración en tiempo real, coordinar las tareas y crear presentaciones. Todo esto es posible utilizando dispositivos móviles.

7.3. Quizlet

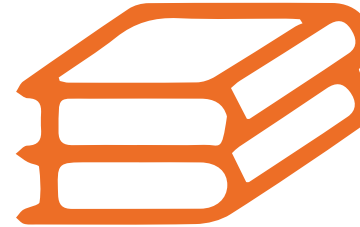
Es una herramienta de estudio individual o grupal que permite a los profesores crear conjuntos de tarjetas con los temas importantes de una clase o actividad, las cuales podrá compartir con los alumnos o bien, con otras personas.

Una vez que tenemos las tarjetas de estudio creadas, la herramienta nos ofrece una serie de dinámicas para interactuar con éstos temas e ir evaluando nuestro aprendizaje:

- Flashcards: permite repasar los temas tarjeta por tarjeta a manera de repaso.
- Scatter: es un juego de emparejar las definiciones con los conceptos mientras nos evalúan con temporizador, al final podremos ver quién ha obtenido los mejores puntajes de tiempo.
- Speller: en esta actividad la aplicación pronunciará los temas y el alumno podrá escribir lo que escuchó, excelente herramienta para el área de idiomas.
- Test: con esta actividad nos aparecerá un examen con todos los conceptos que hayamos creado y que al final nos dará una evaluación completa, se pueden crear preguntas abiertas, de emparejar, de opción múltiple y de verdadero / falso. Esta herramienta es una muy buena opción para crear exámenes escritos.

8

BOOKSMART Y SUS APLICACIONES



8. Booksmart y sus aplicaciones

El Booksmart (Crece lee) es un aplicativo que funciona como una biblioteca digital que organiza los títulos por

edades y según temas lo que facilita su uso para los estudiantes.

¿Algunas recomendaciones para su uso?

- Es importante el acompañamiento de los padres en el proceso de lectura. Por ello, los padres deberían manejar el aplicativo en la medida de lo posible.
- La lectura es una actividad placentera y de esa forma debe ser fomentada entre los estudiantes.
- Es importante conocer los gustos y preferencias de los estudiantes, una lectura no será del agrado de todos.

Algunas estrategias para fomentar la lectura Programa de puntos

Un buen método para fomentar el placer por leer es el programa de puntos. Se

usan cosas como puntos, estrellas, marcas de verificación, boletos o fichas de algún tipo como símbolo de que el niño se ha involucrado en el hábito de leer.

Tal vez se esté pensando que no es conveniente dar puntos por leer ya que es algo que debería hacer porque es parte de su rutina de estudiante. Y es cierto. Sin embargo, si el estudiante no ha adquirido el hábito de lectura, los programas de puntos pueden ayudar.

Hay cinco pasos necesarios:

- 1.Especificar los comportamientos que ganan puntos. Debes ser muy concreto. Por ejemplo, puede ser algo como completar ser puntual en su hora de lectura, 15 minutos de lectura, realizar una historieta del libro, etc.
- 2.Elegir un medio que servirá como puntos. Pueden ser marcas de verificación o caras sonrientes, boletos, estrellas, etc. Puedes crear algunos sellos en algún programa de diseño (Canvas es gratuito) o imágenes descargadas de internet.
- 3.Busca una forma de controlar y mantener un registro de los puntos. Usa una tabla o algo parecido para que puedan ver cuántos puntos ha ganado (puedes usar un documento compartido o una tabla hecha a mano que puedes enviar por fotografía)

4.Especifica cuántos puntos. Si es puntual en su momento de lectura gana un punto, si cumple 15 minutos de lectura gana 2 puntos, etc.

5.Desarrolla un menú de recompensas que pueden ser títulos como “Capitán lectura”, reconocimientos frente a los demás estudiantes, acceso a un libro digital sobre un tema que le guste, etc. Cada recompensa debe tener un precio en términos de cuántos puntos se necesitan para comprar una.

Si no hace el comportamiento, simplemente no tiene la estrella, sin regaños. Simplemente se le dice: “No ganaste ninguna estrella hoy, pero tal vez puedas ganar una mañana”. Esta estrategia se puede transferir a los padres de familia.

Escritura de textos

La comprensión de lectura está íntimamente relacionada con la redacción de textos (continuos o discontinuos). Solicitarle a los estudiantes realizar historietas, mapas mentales, fichas de los elementos textuales y otros es buen camino para afianzar la comprensión de lectura puesto que invita al estudiante a hacer procesos de análisis y síntesis.

Actividades del Booksmart

El aplicativo propone actividades para cada lectura apropiado a la edad:

Por ejemplo,



Estas actividades son útiles para la comprensión lectora. Estas actividades pueden ser complementadas o modificadas para fortalecer alguna de las habilidades lectoras.

Por ejemplo, se puede solicitar a los estudiantes que escriban las palabras que no conocen en el texto, que formen un breve cuento con ellas y que las usen para contar una historia especial especial que hayan tenido con un animal. En este caso, se estaría fortaleciendo la habilidad referida al vocabulario.

BIBLIOGRAFÍA

- Domínguez, A. (2009). *Internet y el hábito de lectura en los Universitarios*. México: S/E.
- Lewis, M., y Samuels, S. J. (2014). *Leer más-leer más mejor: meta-análisis sobre la relación entre la exposición a la lectura y logro de la lectura*. Universidad de Minnesota.
- Salazar, S. y Ponce, D. (1999). *Hábitos de lectura*. *Biblios*, (2). Recuperado de <https://www.re-dalyc.org/articulo.oa?id=161/16100203>
- Avilés, R. (2020) *USO DEL BLOG EN EDUCACIÓN VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE HÁBITO DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA* (tesis de maestría) USMP