

Descubre y Anima: Estrategias Lúdicas para Promover la Lectura

Lenguaje | Oralidad | Aprendizaje Basado en Indagación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito principal que los estudiantes de media (15-17 años) aprendan a emplear estrategias pedagógicas de animación y mediación lectora para incentivar el gusto por la lectura. A través de prácticas lúdicas y dinámicas creativas, los jóvenes explorarán el rol del promotor y mediador de lectura, y conocerán técnicas como la narración oral, musicalización de textos, juegos didácticos y escritura creativa. Este enfoque les permitirá no solo enriquecer su experiencia lectora sino también desarrollar habilidades para motivar a otros a leer, facilitando la conexión con públicos diversos.

La relevancia de este plan radica en que fomenta la lectura como práctica cultural y recreativa, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes. Además, el aprendizaje basado en la indagación les permitirá construir conocimiento activo y significativo, fortaleciendo competencias comunicativas y creativas aplicables en su vida cotidiana y futura labor educativa o comunitaria.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar el rol del promotor y mediador de lectura como agente clave en la animación lectora.
- Diseñar y aplicar técnicas de animación a la lectura que incluyan narración oral, musicalización y estrategias lúdicas.
- Crear productos de escritura creativa que fomenten la exploración literaria y la participación activa en dinámicas de lectura.
- Evaluar la efectividad de las estrategias aplicadas para incentivar el gusto por la lectura en diferentes públicos.

Recursos Necesarios

- Libros y textos literarios variados (mínimo 3 títulos por grupo).
- Cartulinas, marcadores, tijeras, pegamento, papel de colores.
- Material para juegos lúdicos: memoramas, sopas de letras, plantillas para ahorcados, origami.
- Equipo audiovisual: computadora, proyector, altavoces.
- Instrumentos musicales simples (panderetas, maracas, flautas, ukeleles, etc.).
- Material para escritura creativa: cuadernos, hojas, bolígrafos, lápices de colores.
- Recursos digitales: videos cortos sobre técnicas de narración oral y mediación lectora.
- Plantillas para juegos de rol y cadáver exquisito impresas.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre lectura y comprensión de textos.
- Habilidades comunicativas orales y escritas a nivel básico-intermedio.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y participación en dinámicas grupales.
- Interés por la lectura y disposición para explorar métodos creativos de animación lectora.

Actividades

Sesión 1: Introducción al rol del promotor y mediador de lectura

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Conocer el rol del promotor y mediador de lectura y motivar la participación en estrategias lúdicas para la animación lectora.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Presenta la pregunta detonadora: "¿Qué significa para ti ser un mediador o promotor de lectura? ¿Por qué crees que es importante?"
- **Estudiantes:** Reflexionan y comparten sus ideas en plenaria, anotándolas en una pizarra o cartel.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (3 minutos) con testimonios reales de promotores de lectura y datos curiosos sobre el impacto de la animación lectora en diferentes comunidades.
- **Estudiantes:** Observan con atención y responden a una pregunta rápida: "¿Cuál dato o testimonio te llamó más la atención y por qué?"

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo el rol del mediador de lectura puede transformar espacios cotidianos y destaca la importancia de aplicar estas estrategias en su contexto escolar y comunitario.
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con sus experiencias personales y el entorno cercano.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

- **Docente:** Propone una exploración guiada mediante preguntas abiertas para que los estudiantes investiguen en grupos qué funciones cumple un promotor y mediador de lectura, usando textos breves y recursos digitales proporcionados.
- **Estudiantes:** Trabajan en grupos de 4 para buscar información, discutir y organizarla en un esquema visual.

Actividad 1: "Mapa conceptual del mediador de lectura"

- **Objetivo:** Analizar el rol del promotor y mediador de lectura.
- **Instrucciones:**
 - El docente entrega textos breves y links con información sobre el rol del mediador.
 - Los estudiantes leen, discuten y elaboran un mapa conceptual que incluya funciones, habilidades y responsabilidades del mediador.
 - Presentan su mapa a la clase de forma breve.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Mapa conceptual físico o digital.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Facilita recursos, guía con preguntas (¿Qué hace un mediador para animar la lectura? ¿Cómo puede motivar distintos públicos?) y observa la participación.

Actividad 2: "Debate relámpago"

- **Objetivo:** Evaluar diferentes perspectivas sobre la importancia de la animación lectora.
- **Instrucciones:**
 - Docente divide la clase en dos equipos para defender o cuestionar el rol del mediador de lectura.
 - Cada equipo prepara argumentos apoyándose en el mapa conceptual y ejemplos reales.
 - Se realiza un debate de 30 minutos con preguntas y respuestas rápidas.
- **Organización:** Grupos grandes divididos en dos equipos.
- **Producto:** Argumentos orales y participación activa.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Modera, asegura el respeto y profundiza mediante preguntas guía.

Actividad 3: "Diseño de una campaña de promoción lectora"

- **Objetivo:** Crear una propuesta práctica para animar la lectura en su entorno.
- **Instrucciones:**
 - En los mismos grupos, diseñan una campaña sencilla que incluya actividades lúdicas para promover la lectura, pensando en públicos específicos (compañeros, familia, vecinos).
 - Utilizan materiales para bocetar carteles, slogans y dinámicas.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Boceto de campaña con descripción de actividades.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Asesora, sugiere ideas y fomenta la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan rápido: Proponer que incorporen un video corto o audio musical para su campaña.

- Para estudiantes que requieren apoyo: Ofrecer guías escritas y ejemplos claros; permitir usar mapas conceptuales prefabricados para facilitar la elaboración.

Transición: El docente conecta la creación de campañas con las próximas sesiones donde experimentarán técnicas específicas de animación lectora.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis: Realizan un resumen en plenaria con tres ideas clave sobre el rol y la importancia del mediador de lectura, usando un organizador gráfico en la pizarra.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido para motivar a otros a leer?
- ¿Qué función del mediador me parece más importante y por qué?
- ¿Qué dudas o inquietudes tengo sobre este rol?

Retroalimentación: El docente comenta las participaciones, destaca aciertos y orienta para mejorar la comprensión.

Transferencia: Se anticipa que en la siguiente sesión explorarán la narración oral como técnica básica para animar la lectura.

Tarea: Investigar un cuento o texto breve para preparar una narración oral creativa.

Sesión 2: Técnicas de narración oral y musicalización de textos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir y practicar técnicas de narración oral y musicalización para animar la lectura.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Recuerdan algún cuento o historia que les haya contado alguien? ¿Qué hizo especial esa narración?"
- **Estudiantes:** Comparten experiencias breves en parejas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un fragmento dramatizado y musicalizado de un cuento popular (5 minutos).
- **Estudiantes:** Escuchan y comentan qué elementos llamaron su atención.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo la voz, la música y el ritmo potencian la experiencia lectora y la animación.
- **Estudiantes:** Relacionan esta explicación con sus experiencias previas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: "Narración oral con recursos expresivos"

- **Objetivo:** Practicar técnicas de narración oral para captar la atención del público.
- **Instrucciones:**
 - El docente explica técnicas básicas: modulación de voz, pausas, gestos y expresiones.
 - Los estudiantes preparan en parejas una narración corta del texto asignado en la tarea o elegido en clase.
 - Ensayan y presentan a otros grupos, recibiendo retroalimentación.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Presentación oral breve (3-5 minutos).
- **Tiempo:** 70 minutos.
- **Rol docente:** Observa, ofrece consejos específicos y fomenta la mejora continua.

Actividad 2: "Musicalización creativa de textos"

- **Objetivo:** Aplicar musicalización para enriquecer la experiencia de lectura.
- **Instrucciones:**
 - El docente introduce instrumentos simples y técnicas de ritmo.
 - En grupos de 3-4, los estudiantes eligen un fragmento de texto para crear un acompañamiento musical con los instrumentos disponibles.
 - Ensayan y presentan su musicalización acompañada de lectura o narración.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4).
- **Producto:** Presentación musical y oral.
- **Tiempo:** 80 minutos.
- **Rol docente:** Apoya en la coordinación, sugiere ritmos y evalúa la integración de música y texto.

Diferenciación:

- Para estudiantes adelantados: Propuesta de crear una pequeña dramatización con narración y música.
- Para estudiantes con dificultades: Uso de guiones más sencillos y acompañamiento individual.

Transición: El docente conecta la narración y musicalización con las próximas sesiones sobre juegos lúdicos aplicados a la lectura.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis: Cada grupo comparte una palabra o frase que represente lo aprendido sobre narración y música en la animación lectora.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo la música puede cambiar la manera en que percibimos una historia?
- ¿Qué técnica de narración encontraste más fácil o difícil de aplicar?

- ¿Cómo podrías usar estas técnicas para animar a alguien a leer?

Retroalimentación: El docente resalta avances y sugiere mantener la práctica.

Transferencia: Se invita a pensar en otras formas lúdicas para fomentar la lectura, tema de la siguiente sesión.

Tarea: Preparar una sopa de letras o un juego de memoria relacionado con un texto leído.

Sesión 3: Estrategias lúdicas en la animación lectora - Parte 1

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir y practicar juegos lúdicos como herramientas para animar la lectura.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué juegos conocen o han jugado que usen palabras o letras?"
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos y experiencias breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un memorama gigante con palabras clave de un texto leído en sesiones anteriores.
- **Estudiantes:** Juegan en equipos para encontrar las parejas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que los juegos fortalecen la memoria, la asociación y el interés por los textos.
- **Estudiantes:** Piensan en cómo estos juegos pueden usarse en su entorno para motivar la lectura.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 145 minutos

Actividad 1: "Creación de juegos de palabras"

- **Objetivo:** Diseñar y aplicar memoramas, sopas de letras y ahorcados basados en textos literarios.
- **Instrucciones:**
 - Docente explica reglas básicas y ejemplos de cada juego.
 - En grupos de 4, los estudiantes eligen un texto y crean tres juegos diferentes basados en vocabulario o personajes.
 - Preparan materiales físicos para jugar con los compañeros.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Juegos físicos listos para usarse.
- **Tiempo:** 90 minutos.
- **Rol docente:** Asiste en diseño, asegura que los juegos sean claros y apropiados.

Actividad 2: "Dinámica de aplicación y retroalimentación"

- **Objetivo:** Aplicar los juegos creados y evaluar su efectividad para animar la lectura.

- **Instrucciones:**

- Los grupos intercambian juegos y los aplican con otros compañeros.
- Recogen opiniones y observaciones para mejorar.

- **Organización:** Rotación entre grupos.

- **Producto:** Registro escrito de observaciones y sugerencias.

- **Tiempo:** 55 minutos.

- **Rol docente:** Observa interacción, fomenta reflexión sobre el impacto lúdico.

Diferenciación:

- Para estudiantes adelantados: Proponer crear un diseño digital de alguno de los juegos.
- Para estudiantes con apoyo: Facilitar plantillas y ejemplos para facilitar la creación.

Transición: Se vincula el uso de juegos con la escritura creativa que se abordará en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis: Elaborar una lista colectiva de beneficios de usar juegos en la animación lectora.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué juego te pareció más divertido y por qué?
- ¿Cómo crees que estos juegos pueden ayudar a que alguien quiera leer más?
- ¿Qué aprendiste al crear y aplicar estos juegos?

Retroalimentación: El docente comenta la participación y resalta la creatividad.

Transferencia: Invita a pensar en cómo combinar juegos con escritura creativa en la próxima sesión.

Tarea: Escribir un pequeño texto para integrar en un juego o dinámica lúdica.

Sesión 4: Estrategias lúdicas en la animación lectora - Parte 2: Escritura creativa

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir técnicas de escritura creativa para animar la lectura y la participación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Han escrito alguna vez un cuento diferente o inventado personajes? ¿Qué les gustó o costó?"
- **Estudiantes:** Comparten breves anécdotas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Lee un fragmento divertido de un texto tipo fan-fiction o cadáver exquisito.
- **Estudiantes:** Comentan qué les parece y qué elementos creativos notan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo la escritura creativa puede ser una forma de animar a la lectura y crear comunidad.
- **Estudiantes:** Relacionan con sus intereses y posibilidades personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: "Cadáver exquisito escrito"

- **Objetivo:** Fomentar la creación colectiva y la imaginación a través de la escritura compartida.
- **Instrucciones:**
 - El docente explica el juego: cada estudiante escribe una frase o párrafo sin saber lo que escribió el anterior.
 - Se pasa el texto al siguiente, que continúa la historia, hasta completar una narración inesperada.
 - Se leen en voz alta los textos creados.
- **Organización:** Grupos de 4-5.
- **Producto:** Texto colectivo creativo.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, anima y modera la lectura.

Actividad 2: "Juegos de rol literarios"

- **Objetivo:** Experimentar personajes y situaciones literarias para animar la lectura.
- **Instrucciones:**
 - El docente presenta una breve guía para crear personajes y escenarios.
 - En grupos, los estudiantes inventan roles y dramatizan escenas basadas en textos o historias propias.
 - Graban un video corto o presentan en vivo.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Presentación dramatizada o video.
- **Tiempo:** 90 minutos.
- **Rol docente:** Orienta la creación y coordina las presentaciones.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Animarlos a incluir sátira o narraciones oníricas en sus textos o roles.
- Para estudiantes con apoyo: Proporcionar guías escritas y ejemplos claros para facilitar la creación.

Transición: Se relaciona la escritura creativa con la ilustración y otras técnicas visuales que se explorarán en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis: Reflexión grupal escrita en un cartel sobre cómo la escritura creativa puede animar la lectura.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué te sorprendió al escribir en grupo?
- ¿Cómo crees que un juego de rol puede ayudar a entender mejor un texto?
- ¿Qué técnica te gustaría usar para animar a otros a leer?

Retroalimentación: Comentarios alentadores y recomendaciones para seguir practicando.

Transferencia: Avanzar hacia la combinación de técnicas visuales y lúdicas para completar la mediación lectora.

Tarea: Diseñar una ilustración o collage que acompañe un texto leído o creado.

Sesión 5: Ilustración y técnicas visuales para la mediación lectora

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Introducir técnicas visuales como ilustración, maquetas, dioramas y pop-ups para complementar la animación lectora.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Presenta imágenes de diferentes técnicas visuales aplicadas a libros y textos.
- **Estudiantes:** Identifican cuáles conocen y mencionan experiencias relacionadas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un pop-up o diorama simple y explica su impacto visual.
- **Estudiantes:** Comentan cómo estas técnicas pueden atraer la atención.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona las técnicas visuales con la posibilidad de animar a diferentes públicos y enriquecer la lectura.
- **Estudiantes:** Piensan en aplicaciones en su entorno.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: "Creación de ilustraciones y collages"

- **Objetivo:** Aplicar técnicas visuales para representar textos o historias.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes eligen un texto y crean ilustraciones o collages que reflejen aspectos clave.
 - Utilizan materiales físicos y técnicas diversas.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Ilustración o collage físico.
- **Tiempo:** 90 minutos.
- **Rol docente:** Asiste en técnicas y estimula la creatividad.

Actividad 2: "Construcción de maquetas y pop-ups"

- **Objetivo:** Elaborar elementos tridimensionales para animar la lectura.
- **Instrucciones:**
 - El docente introduce técnicas básicas para hacer maquetas y pop-ups.
 - Los estudiantes trabajan en grupos para construir una maqueta o pop-up relacionado con un texto.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Maqueta o pop-up físico.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, ayudar con técnicas y materiales.

Diferenciación:

- Para estudiantes adelantados: Crear un diorama con elementos móviles o interactivos.
- Para estudiantes con apoyo: Proporcionar plantillas y guías paso a paso.

Transición: Vincular estas técnicas visuales con la integración final de todas las estrategias para la mediación lectora.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis: Exposición rápida de los trabajos y comentarios sobre el impacto visual.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayuda la imagen a entender o sentir un texto?
- ¿Qué técnica te gustó más y por qué?
- ¿Cómo combinarías imagen y narración para animar la lectura?

Retroalimentación: Comentarios positivos y sugerencias para integrar técnicas.

Transferencia: Preparar la integración de estrategias para la sesión final.

Tarea: Reflexionar sobre una estrategia favorita y cómo usarla con diferentes públicos.

Sesión 6: Integración y aplicación práctica de estrategias pedagógicas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Preparar la aplicación integrada de las estrategias aprendidas para animar y mediar en la lectura.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué estrategias aprendidas te parecen más útiles para animar la lectura y por qué?"
- **Estudiantes:** Comparten opiniones en grupo grande.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un reto: diseñar una sesión de animación lectora completa usando al menos tres técnicas vistas.

- **Estudiantes:** Se entusiasman y comienzan a planear.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la importancia de integrar múltiples técnicas para abordar públicos diversos.
- **Estudiantes:** Piensan en público y contexto para su propuesta.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 145 minutos

Actividad 1: "Planificación de una sesión de animación lectora"

- **Objetivo:** Diseñar una sesión integrada que combine técnicas de narración, música, juegos y elementos visuales.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes eligen un público objetivo (compañeros, niños, familia) y diseñan una sesión de 30 minutos.
 - Incluyen objetivos, actividades, materiales y roles.
 - Preparan materiales y ensayan.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Plan escrito y materiales para la sesión.
- **Tiempo:** 90 minutos.
- **Rol docente:** Orienta, revisa y sugiere mejoras.

Actividad 2: "Presentación y aplicación práctica"

- **Objetivo:** Aplicar la sesión diseñada con compañeros y recibir retroalimentación.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos presentan su sesión y la aplican con otros estudiantes.
 - Reciben retroalimentación oral y escrita de compañeros y docente.
- **Organización:** Grupos y plenaria.
- **Producto:** Sesión aplicada y evaluación.
- **Tiempo:** 55 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, observa y retroalimenta.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Proponer incluir elementos digitales o multimedia en la sesión.
- Para estudiantes con apoyo: Facilitar plantillas y ejemplos detallados para el plan.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis: Reflexión colectiva sobre aprendizajes y logros usando un mapa mental en la pizarra.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué estrategia te pareció más efectiva para animar la lectura?
- ¿Cómo cambió tu percepción sobre el rol del mediador después de este plan?
- ¿Qué te gustaría seguir practicando o aplicando fuera del aula?

Retroalimentación: El docente proporciona comentarios finales, destaca fortalezas y áreas de mejora.

Transferencia: Motiva a aplicar lo aprendido en contextos reales y a continuar explorando estrategias lectoras.

Tarea final: Preparar una breve propuesta personal para animar la lectura en su comunidad o familia.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, al activar conocimientos previos sobre mediación lectora.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, mediante observación directa, participación en debates, creación de mapas conceptuales, elaboración y aplicación de juegos, narraciones orales, escritura creativa, trabajos visuales y planificación de sesiones.
- **Sumativa:** Sesión 6, evaluación de la sesión integrada diseñada y aplicada por los estudiantes, y la propuesta final personal.

Criterios de evaluación:

- Comprende y explica el rol del promotor y mediador de lectura (Objetivo 1).
- Aplica correctamente técnicas de animación lectora (narración oral, musicalización, juegos) en actividades prácticas (Objetivo 2).
- Produce textos y materiales creativos que fomentan la participación y el interés lector (Objetivo 3).
- Demuestra capacidad para diseñar y aplicar una sesión integrada de animación lectora para públicos diversos (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluación de presentaciones orales y sesiones diseñadas.
- Lista de cotejo para participación y aplicación de técnicas.
- Observación directa del docente durante actividades.
- Portafolio con productos escritos, visuales y lúdicos creados.
- Autoevaluación y coevaluación entre estudiantes.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas conceptuales sobre mediación lectora.
- Participación en debates y presentaciones orales.
- Juegos y materiales lúdicos diseñados y aplicados.
- Textos creativos colectivos e individuales.

- Ilustraciones, maquetas y pop-ups elaborados.
- Sesión integrada de animación lectora diseñada y aplicada.
- Propuesta personal final para animar la lectura.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En la actualidad, los jóvenes de 15 a 17 años están inmersos en un mundo digital donde la información y el entretenimiento se consumen rápidamente a través de redes sociales, videos, podcasts y juegos interactivos. Sin embargo, esta constante exposición a contenidos breves y fragmentados puede limitar la experiencia profunda y creativa que ofrece la lectura tradicional y sus diversas formas de expresión.

Las estrategias pedagógicas de animación y mediación lectora que exploraremos en este curso buscan precisamente conectar con esta realidad diversa y dinámica, para transformar la lectura en una actividad atractiva, participativa y significativa. A través de técnicas lúdicas como juegos, narraciones orales, musicalización de textos y escritura creativa, aprenderemos a promover el gusto por la lectura no solo en nosotros mismos, sino también en diferentes públicos.

Es importante reconocer que todos, como futuros promotores o mediadores de lectura, tenemos la capacidad de influir positivamente en la manera en que se percibe la lectura en nuestra comunidad educativa y social. Este aprendizaje no solo enriquecerá nuestra formación académica, sino que también fortalecerá habilidades como la creatividad, la empatía, la comunicación y el trabajo colaborativo.

Para iniciar, reflexionemos sobre cómo interactuamos con la lectura en nuestra vida diaria: ¿qué tipo de textos disfrutamos?, ¿cómo nos motivamos para leer cuando no tenemos interés?, ¿qué juegos o actividades podrían hacer que la lectura sea más entretenida y cercana? Este cuestionamiento nos prepara emocionalmente para abrirnos a nuevas experiencias, reconociendo el valor que la lectura y la mediación lectora tienen en nuestra formación integral y en la construcción de vínculos con los demás.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Mental Colectivo de Estrategias y Roles en la Animación Lectora"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Reconocer y compartir las ideas previas sobre el rol del promotor/mediador de lectura y las diversas técnicas lúdicas para animar a la lectura, conectando con los objetivos de aprendizaje del plan.

Descripción: Esta actividad breve e interactiva permitirá a los estudiantes expresar lo que saben sobre animación y mediación lectora, facilitando la posterior exploración y profundización mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Indagación.

Procedimiento:

- **1. Introducción rápida (1 minuto):** El docente explica que comenzarán con una lluvia de ideas para crear un mapa mental colectivo sobre estrategias para incentivar la lectura y el rol de quien anima esa experiencia.
- **2. Preguntas disparadoras (2 minutos):** El docente plantea dos preguntas para que los estudiantes reflexionen y respondan en voz alta:
 - ¿Qué creen que hace un promotor o mediador de lectura?
 - ¿Conocen o han vivido alguna actividad lúdica que motive a leer o contar historias? ¿Cuál?
- **3. Construcción del mapa mental colectivo (5 minutos):** En una pizarra o cartel grande visible para todos, el docente va anotando las ideas aportadas, organizándolas en dos ramas principales:
 - *Rol del promotor/mediador de lectura*
 - *Técnicas y actividades lúdicas de animación a la lectura*Se invita a los estudiantes a enriquecer con ejemplos relacionados con narración oral, musicalización, juegos, escritura creativa, etc., según lo que recuerden o hayan experimentado.

Recursos:

- Pizarra, rotafolio o cartel grande y marcadores

Conexión con los objetivos de aprendizaje:

Esta actividad activa los conocimientos previos sobre el rol del mediador y las técnicas de animación, preparando a los estudiantes para indagar más profundamente en estas temáticas y conectar con su práctica futura para incentivar el gusto por la lectura mediante estrategias lúdicas.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: Estrategias de Animación y Mediación Lectora

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el rol del promotor/mediador de lectura y sus experiencias con técnicas lúdicas y creativas para fomentar la lectura.

Instrucciones para el docente:

- Distribuir la evaluación al inicio de la primera sesión.
- Solicitar respuestas breves y sinceras para obtener una panorámica general.
- Recopilar las respuestas para orientar la planificación detallada del curso.

Preguntas y actividades

Tipo	Pregunta / Actividad	Propósito
------	----------------------	-----------

Pregunta abierta	¿Qué entiendes por el rol de un promotor o mediador de lectura? Describe brevemente.	Detectar la comprensión inicial sobre la función de quien facilita la lectura.
Pregunta de opción múltiple	¿Has participado alguna vez en alguna actividad que te haya animado a leer? Marca las que conozcas o hayas hecho: - Narración oral - Juegos de palabras (sopas de letras, ahorcados) - Escritura creativa (cuentos, fan-fiction) - Ilustración o creación de maquetas - Musicalización o dramatización de textos - Ninguna	Conocer qué técnicas lúdicas y creativas han experimentado los estudiantes.
Actividad breve	En una frase, menciona una técnica o juego que creas que podría hacer más entretenida la lectura.	Explorar ideas previas y actitudes hacia las estrategias lúdicas para la lectura.
Pregunta abierta	¿Qué tipo de textos o historias te gusta leer y por qué?	Identificar intereses personales de lectura para relacionarlos con futuras actividades.

Notas para el docente: Esta evaluación es breve y orientativa. No calificarla formalmente, sino usarla para ajustar ejemplos, actividades y dinámica del curso según los conocimientos y preferencias previas del grupo.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Participación activa en la indagación inicial Contribución con preguntas, ideas o comentarios relacionados con las estrategias de animación y mediación lectora.	Participa con preguntas y comentarios relevantes que enriquecen la discusión y demuestran comprensión inicial del tema.	Participa con comentarios o preguntas relacionadas, aunque de forma menos frecuente o profunda.	Participa esporádicamente y sus aportes son poco claros o poco relacionados con el tema.	No participa o sus aportes no guardan relación con el tema.

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Disposición para el trabajo colaborativo Actitud abierta y colaborativa hacia compañeros y actividades grupales.	Muestra entusiasmo y disposición constante para colaborar, escucha activamente y respeta opiniones diversas.	Generalmente muestra disposición para colaborar y respeta a sus compañeros.	Participa en el trabajo en grupo solo cuando es requerido y muestra actitud pasiva.	Se muestra desinteresado o dificulta la colaboración en el grupo.
Interés y motivación hacia las estrategias lúdicas Demuestra curiosidad y ganas de experimentar con las técnicas presentadas.	Manifiesta entusiasmo por conocer y aplicar las estrategias lúdicas, preguntando o proponiendo ideas.	Muestra interés visible aunque sin iniciativa para profundizar o experimentar.	Interés limitado, con poca participación en la exploración de las estrategias.	No muestra interés ni disposición para explorar las estrategias lúdicas.
Respeto de normas y tiempos en la dinámica inicial Cumple con las reglas establecidas y gestiona adecuadamente su tiempo en la actividad.	Sigue las normas con responsabilidad y utiliza bien el tiempo asignado, facilitando el desarrollo de la actividad.	Generalmente respeta normas y tiempos, con mínimas interrupciones.	Respeto las normas de forma inconsistente o requiere recordatorios frecuentes.	No respeta normas ni tiempos, afectando el desarrollo de la actividad.

Indicaciones para el docente: Durante la fase de inicio, observe y registre la participación y actitud de cada estudiante en las actividades de indagación y exploración de las estrategias pedagógicas. Utilice esta rúbrica para proporcionar retroalimentación formativa y orientar a los estudiantes hacia una participación más activa y comprometida.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan "Descubre y Anima: Estrategias Lúdicas para Promover la Lectura"

Estos ejemplos están diseñados para aplicarse en las 6 sesiones de 3 horas, utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Indagación, promoviendo que los estudiantes exploren, experimenten y creen a partir de las estrategias pedagógicas de animación y mediación lectora.

1. El rol del promotor/mediador de lectura (Sesión 1)

- **Ejemplo práctico:** Los estudiantes reciben un texto breve y diverso (cuento, poema, artículo juvenil) y deben investigar en grupos cuáles son las características que un promotor de lectura debe tener para motivar a diferentes

públicos (niños, adolescentes, adultos). Luego, diseñan un perfil ideal del mediador de lectura y presentan sus conclusiones al resto.

- **Caso de estudio:** Análisis de una campaña real de promoción de lectura en redes sociales o bibliotecas escolares. Los estudiantes identifican qué estrategias se usaron para atraer público y reflexionan sobre la efectividad y posibles mejoras.

2. Narración oral y musicalización de textos (Sesiones 2 y 3)

- **Ejemplo práctico:** En grupos, los estudiantes seleccionan un texto literario corto (cuento o poema) y exploran distintas formas de narrarlo en voz alta, experimentando con la entonación, pausas y expresividad. Luego, investigan o crean una musicalización simple (uso de instrumentos, ritmo corporal o app musical) que acompañe la narración para potenciar la experiencia.
- **Caso de estudio:** Se presenta un video o audio de un cuentacuentos profesional que utiliza música y voz para atraer al público. Los estudiantes analizan qué técnicas de narración y musicalización se aplicaron y cómo impactan en la recepción del texto.

3. Estrategias lúdicas en el aula (Sesiones 4 y 5)

- **Ejemplo práctico:** Creación y aplicación de juegos lúdicos basados en textos seleccionados:
 - *Memoramas:* Elaboran cartas con personajes, lugares o palabras clave del texto para jugar y reforzar la comprensión.
 - *Sopas de letras y ahorcados:* Diseñan estos juegos con vocabulario específico del texto para facilitar la familiarización con el léxico.
 - *Origami o maquetas:* Construyen objetos relacionados con el texto que luego explican a sus compañeros.
 - *Basta/Stop:* Juego rápido de palabras relacionadas con un tema o personaje del texto.
- **Caso de estudio:** Revisión de ejemplos de bibliotecas o espacios culturales que usan juegos para atraer lectores jóvenes. Los estudiantes discuten cómo adaptarían esas estrategias a su contexto escolar.

4. Escritura creativa y mediación (Sesión 6)

- **Ejemplo práctico:** En grupos, los estudiantes realizan actividades de escritura creativa basadas en textos leídos:
 - *Cadáver exquisito:* Cada estudiante escribe una frase que continúa la historia sin saber lo que escribieron los demás.
 - *Juegos de rol:* Recrean situaciones o personajes del texto y presentan diálogos improvisados.
 - *Fan-fiction:* Escriben un capítulo adicional o una historia alternativa basada en el texto original.
 - *Collage y sátira:* Crean representaciones visuales o textos humorísticos que comenten la obra leída.
- **Caso de estudio:** Análisis de proyectos de jóvenes escritores que han usado la escritura creativa para reinterpretar clásicos o textos contemporáneos, identificando cómo estas actividades fomentan la lectura y la creatividad.

Integración transversal

Durante todas las sesiones se promueve que los estudiantes investiguen, formulen preguntas sobre las técnicas, experimenten con las dinámicas en grupos y reflexionen sobre cómo estas estrategias pueden aplicarse en diferentes contextos y públicos. Así, se fomenta la indagación activa y el aprendizaje significativo.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para potenciar la motivación y el compromiso de estudiantes de media (15-17 años) en el desarrollo del plan "Descubre y Anima", se propone integrar mecánicas de gamificación que refuercen el aprendizaje mediante la exploración activa y colaborativa de estrategias pedagógicas para la animación y mediación lectora.

• 1. Sistema de Puntos y Recompensas Temáticas

- Los estudiantes acumulan puntos por participación activa en actividades como narración oral, creación de juegos lúdicos o escritura creativa.
- Los puntos pueden canjearse por roles especiales en actividades siguientes (narrador principal, coordinador de grupo, DJ de musicalización).
- Se entregan insignias digitales o físicas relacionadas con las técnicas trabajadas (ej. "Maestro del Origami", "Narrador Estrella", "Experto en Sopa de Letras").

• 2. Retos Colaborativos Semanales

- Al inicio de cada sesión, se presenta un desafío relacionado con una técnica específica (ej. elaborar un pop-up que narre un fragmento literario, musicalizar un texto con instrumentos o apps).
- Grupos pequeños colaboran para resolver el reto, fomentando la cooperación y el rol de mediador lector.
- Se otorgan puntos bonus por creatividad, originalidad y aplicación adecuada de la técnica.

• 3. Mapa de Progreso Interactivo

- Se presenta un tablero visual que refleja el avance de cada equipo o estudiante en el dominio de las estrategias pedagógicas.
- Cada técnica aprendida desbloquea un "nivel" o "territorio" en el mapa, promoviendo la sensación de exploración y logro.
- El mapa puede ser físico (mural en el aula) o digital (plataforma sencilla o presentación compartida).

• 4. Juegos de Rol como Mediadores de Lectura

- Se diseñan escenarios donde los estudiantes desempeñan roles de promotores o mediadores de lectura en distintos contextos (biblioteca, aula, comunidad).
- El desempeño en el rol se evalúa con base en criterios claros: uso de técnicas lúdicas, capacidad para incentivar la lectura y manejo de dinámicas.
- Se otorgan "puntos reputación" que influyen en la posición de los jugadores dentro del equipo o la clase.

• 5. Competencias Amistosas de Escritura Creativa

- Se organizan mini concursos de creación de textos lúdicos (cadáver exquisito, fan-fiction, narraciones oníricas) con límites de tiempo adecuados a la sesión.
- Los textos se comparten y evalúan colectivamente, valorando originalidad y aplicación de técnicas aprendidas.
- Los ganadores reciben reconocimientos simbólicos y pueden liderar la siguiente actividad de escritura.

• 6. Uso de Juegos Tradicionales Adaptados

- Incorporar juegos clásicos como el “Basta” o “Ahorcado” con palabras o frases de textos literarios trabajados.
- Estos juegos se utilizan para reforzar vocabulario y comprensión lectora de manera divertida y competitiva.
- Se asignan puntos individuales y grupales para fomentar la participación y el trabajo en equipo.

Estos elementos de gamificación están diseñados para integrarse de manera fluida en la estructura de las seis sesiones, respetando la duración y los objetivos, y potenciando el aprendizaje activo y significativo mediante la metodología basada en la indagación.

Desarrollo - Tareas

Tarea 1: Investigación y Reflexión sobre el Rol del Promotor/Mediador de Lectura

Instrucciones: En grupos de 3 a 4 estudiantes, investiguen diferentes funciones y características del promotor o mediador de lectura. Utilicen fuentes variadas (artículos, videos, entrevistas) para comprender su importancia en la animación lectora. Luego, respondan: ¿Cuál es el impacto de un mediador en el gusto por la lectura? ¿Qué habilidades y actitudes debe desarrollar?

Tiempo estimado: 1 hora 30 minutos

Producto esperado: Presentación breve (10 minutos) en formato digital o cartel que sintetice sus hallazgos y conclusiones.

Objetivo vinculado: 3.1 El rol del promotor/mediador de lectura.

Tarea 2: Diseño y Aplicación de Narración Oral para Animar a la Lectura

Instrucciones: Seleccionen un fragmento literario adecuado para público adolescente. Preparar una narración oral creativa que incluya recursos expresivos (entonación, gestos, pausas). Luego, presenten la narración frente al grupo o a un público simulado, buscando captar su interés y emociones.

Tiempo estimado: 2 horas 30 minutos (1 hora para preparación y 1 hora 30 minutos para presentaciones y retroalimentación)

Producto esperado: Grabación o presentación en vivo de la narración oral, acompañada de un breve análisis escrito sobre las estrategias utilizadas y su efecto esperado.

Objetivo vinculado: 3.2 Técnicas de animación a la lectura: Narración oral.

Tarea 3: Creación de un Juego Lúdico para Animar la Lectura

Instrucciones: En grupos, elijan una técnica lúdica (memoramas, sopa de letras, ahorcado, origami, etc.) para diseñar un juego basado en un texto literario. Deben elaborar las reglas claras y crear todos los materiales necesarios para

jugar. Finalmente, realicen una sesión de juego con otros compañeros y recojan sus impresiones.

Tiempo estimado: 3 horas (2 horas para diseño y elaboración, 1 hora para la sesión de juego y discusión)

Producto esperado: Juego completo con materiales, reglas escritas y un breve informe que describa cómo el juego promueve el interés por la lectura y qué aprendizajes generó.

Objetivo vinculado: 3.2 Técnicas de animación a la lectura: Estrategias lúdicas.

Tarea 4: Experimentación con Escritura Creativa en Cadáver Exquisito

Instrucciones: En equipos de 4 o 5, realicen un ejercicio de escritura creativa en cadáver exquisito, donde cada integrante escriba una parte de un texto sin conocer las anteriores por completo. Después, analicen el texto completo y discutan cómo esta dinámica puede incentivar la creatividad y el interés por la lectura y la escritura.

Tiempo estimado: 1 hora 30 minutos

Producto esperado: Texto colectivo producido y una reflexión grupal escrita sobre el proceso y su aplicación en animación lectora.

Objetivo vinculado: 3.2 Técnicas de animación a la lectura: Escritura creativa.

Tarea 5: Musicalización de un Texto Literario

Instrucciones: Elijan un poema o fragmento literario y elaboren una propuesta para musicalizarlo (uso de instrumentos, ritmo corporal, sonidos). Preparar una presentación breve para mostrar cómo la musicalización puede ayudar a comprender y disfrutar el texto.

Tiempo estimado: 2 horas

Producto esperado: Presentación audiovisual o en vivo que combine texto y música, acompañada de una explicación escrita de la estrategia y su impacto.

Objetivo vinculado: 3.2 Técnicas de animación a la lectura: Musicalización de textos.

Tarea 6: Planificación de una Sesión de Animación a la Lectura para Públicos Diversos

Instrucciones: En grupos, diseñen una sesión completa de animación lectora dirigida a un público específico (niños, adolescentes, adultos, personas con discapacidad, etc.). Incluyan una combinación de las técnicas estudiadas (narración, juego lúdico, escritura creativa, musicalización). Preparar un plan que detalle objetivos, materiales, desarrollo y evaluación.

Tiempo estimado: 3 horas

Producto esperado: Plan escrito y presentación oral del diseño de la sesión, con justificación pedagógica basada en la indagación realizada.

Objetivo vinculado: Emplear estrategias pedagógicas de animación y mediación lectora para incentivar el gusto por la lectura mediante prácticas lúdicas con públicos diversos.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en "Descubre y Anima: Estrategias Lúdicas para Promover la Lectura"

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Comprensión del rol del promotor/mediador de lectura	Demuestra comprensión profunda y reflexiva del rol, identifica responsabilidades y muestra iniciativa para aplicarlas en contextos diversos.	Entiende claramente el rol y responsabilidades del promotor/mediador y las aplica con cierta autonomía.	Muestra comprensión básica del rol; aplica algunas responsabilidades con guía.	Tiene dificultades para identificar el rol y responsabilidades, requiere apoyo constante.
Aplicación de técnicas de narración oral	Utiliza técnicas narrativas con creatividad, claridad y expresividad, logrando captar la atención del público.	Aplica técnicas narrativas adecuadamente, con buena expresión y coherencia.	Usa técnicas narrativas básicas, aunque con poca fluidez o expresividad.	No aplica técnicas narrativas o lo hace de forma poco clara y desorganizada.
Implementación de musicalización de textos	Integra musicalización de manera innovadora y coherente, potenciando la interpretación del texto.	Aplica musicalización adecuada que complementa el texto y favorece la experiencia lectora.	Realiza musicalización básica con poco impacto en la comprensión o disfrute del texto.	No logra aplicar musicalización o es inapropiada para el texto seleccionado.
Diseño y uso de estrategias lúdicas en el aula	Crea y adapta diversas estrategias lúdicas (memoramas, maquetas, sopas de letras, etc.) con creatividad y pertinencia para diferentes públicos.	Aplica estrategias lúdicas variadas y adecuadas al contexto educativo con buen manejo.	Utiliza algunas estrategias lúdicas básicas con apoyo y sin mucha adaptación.	No utiliza o utiliza inadecuadamente las estrategias lúdicas en el aula.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Producción de textos mediante escritura creativa	Desarrolla textos creativos originales (cadáver exquisito, juegos de rol, fan-fiction, etc.) con coherencia, creatividad y adecuada estructura.	Produce textos creativos con sentido y estructura clara, aunque con menor originalidad.	Elabora textos sencillos con poca creatividad y estructura básica.	No produce textos o los elabora sin coherencia ni creatividad.
Interacción y trabajo colaborativo en dinámicas lúdicas	Participa activamente, fomenta la colaboración y facilita la integración del grupo en las actividades.	Colabora y participa de manera constante en las dinámicas grupales.	Participa ocasionalmente y con poca iniciativa en actividades colaborativas.	No participa o dificulta la dinámica grupal.
Reflexión crítica sobre la experiencia de animación y mediación lectora	Realiza análisis profundos sobre su práctica, identificando fortalezas, debilidades y proponiendo mejoras.	Reflexiona adecuadamente sobre su experiencia, reconociendo aspectos positivos y áreas de mejora.	Hace reflexiones superficiales con poca conexión a la práctica real.	No realiza reflexiones o estas son irrelevantes para el proceso de aprendizaje.

Indicaciones para la evaluación: Esta rúbrica debe aplicarse de manera continua a lo largo de las 6 sesiones, combinando observación directa, revisión de productos (textos, materiales lúdicos) y autoevaluación o coevaluación entre estudiantes para fomentar la metacognición y el aprendizaje colaborativo.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: Feria Lúdica de Animación y Mediación Lectora

Duración: 2 horas (última sesión)

Objetivo: Consolidar y evidenciar el dominio de los estudiantes sobre el rol del promotor/mediador de lectura y la aplicación práctica de diversas técnicas lúdicas para animar la lectura, mediante la creación y presentación de actividades lúdicas reales dirigidas a públicos diversos.

Descripción de la actividad

Los estudiantes organizarán una *Feria Lúdica de Animación y Mediación Lectora* en la cual exhibirán y aplicarán las estrategias aprendidas durante el curso. De forma grupal, diseñarán y presentarán estaciones lúdicas interactivas que combinen diferentes técnicas de animación y mediación lectora para promover el gusto por la lectura.

Pasos para la implementación

- **Formación de grupos:** Dividir la clase en grupos de 4-5 estudiantes.
- **Selección de técnicas:** Cada grupo elige 2 o 3 técnicas de animación y mediación lectora estudiadas (por ejemplo: narración oral + sopa de letras + fan-fiction).
- **Diseño de la estación:** Planifican una actividad lúdica dirigida a un público específico (puede ser compañeros, niños más pequeños, o adultos) que incentive la lectura y demuestre el rol del promotor/mediador.
- **Elaboración de materiales:** Crean los materiales necesarios (maquetas, juegos, textos musicalizados, etc.) para su estación.
- **Presentación y aplicación:** Cada grupo monta su estación en un espacio designado y presenta su propuesta a los demás compañeros, quienes rotan y participan activamente en las diferentes actividades.
- **Reflexión colectiva:** Finalizada la feria, se realiza una sesión plenaria donde cada grupo explica su experiencia, los desafíos enfrentados y lo aprendido sobre la mediación lectora.

Recursos necesarios

- Materiales para elaboración de juegos y maquetas (cartulinas, tijeras, pegamento, lápices de colores, etc.)
- Espacio amplio para organizar estaciones
- Textos seleccionados para narración y musicalización
- Guías con instrucciones para cada técnica

Criterios de evaluación

Criterio	Indicadores
Creatividad y pertinencia de la estación	Uso adecuado y original de técnicas lúdicas para promover la lectura; adaptación al público objetivo.
Dominio del rol del promotor/mediador	Capacidad para explicar y aplicar estrategias de mediación lectora en la actividad.
Participación e interacción	Facilitan la actividad, motivan y guían a los participantes durante la feria.
Trabajo colaborativo	Distribución equitativa de tareas y coordinación efectiva dentro del grupo.

Justificación pedagógica

Esta actividad implica un aprendizaje activo, creativo y social, donde los estudiantes integran conocimientos teóricos y prácticos en un contexto realista. La metodología de Aprendizaje Basado en Indagación se refleja en la búsqueda, diseño y experimentación autónoma de estrategias, mientras que la presentación y reflexión promueven la metacognición y el fortalecimiento del compromiso con la animación lectora.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Cómo describirías el papel del promotor o mediador de lectura en la motivación hacia el hábito lector? ¿Qué habilidades crees que son esenciales para este rol?
- De las técnicas de animación a la lectura que exploramos (narración oral, musicalización, juegos lúdicos, escritura creativa), ¿cuál te pareció más efectiva para incentivar el interés en la lectura? ¿Por qué?
- ¿Qué desafíos encontraste al aplicar alguna técnica de animación a la lectura con un público diverso? ¿Cómo los superaste o cómo crees que podrías superarlos?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas pueden transformar la experiencia de leer para personas que inicialmente no se sienten motivadas a hacerlo?
- ¿Cómo crees que la escritura creativa contribuye a la mediación lectora y al desarrollo del gusto por la lectura?
- ¿Qué aspectos de tu aprendizaje durante estas sesiones crees que te serán más útiles si decides promover la lectura en tu comunidad o en un aula?
- Si tuvieras que diseñar una actividad de animación a la lectura para un grupo específico (por ejemplo, niños, adolescentes, adultos mayores), ¿qué técnica usarías y cómo la adaptarías a sus intereses?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de aprendizaje personal:** Cada estudiante escribirá una breve reflexión sobre qué técnicas de animación a la lectura le resultaron más significativas y por qué, además de identificar qué habilidades desarrolló para ser un mediador de lectura efectivo.
- **Debate reflexivo:** En grupos pequeños, los estudiantes discutirán cuál es el impacto real de las estrategias lúdicas en la promoción de la lectura y compartirán experiencias personales o hipotéticas sobre su aplicación.
- **Mapa conceptual colaborativo:** Con base en lo aprendido, los estudiantes elaborarán un mapa conceptual que relacione el rol del mediador, las técnicas de animación y los beneficios para el público lector, reforzando la comprensión integral.
- **Plan de acción individual:** Cada estudiante diseñará un plan breve para aplicar alguna técnica de animación a la lectura en su entorno próximo, detallando el público objetivo, la dinámica escogida y los objetivos que espera lograr.
- **Autoevaluación guiada:** Mediante una lista de cotejo, los estudiantes evaluarán su participación y comprensión de los contenidos, identificando fortalezas y áreas de mejora en su rol como futuros promotores de lectura.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Estas estrategias están diseñadas para que los estudiantes de media (15-17 años) puedan reflexionar sobre su aprendizaje de manera crítica y constructiva, alineadas con los objetivos del plan y la metodología de Aprendizaje Basado en Indagación. Se aplican al final de cada sesión para consolidar aprendizajes y orientar la mejora continua.

- **Autoevaluación guiada con rúbrica simplificada:** Entregar a los estudiantes una rúbrica con criterios claros relacionados con el rol del mediador, la aplicación de técnicas lúdicas y la creatividad en animación lectora.

Invitarles a calificar su desempeño y justificar sus respuestas con ejemplos concretos de la sesión. Esto fomenta la reflexión personal y el reconocimiento de fortalezas y áreas a mejorar.

- **Feedback entre pares mediante preguntas estructuradas:** Organizar parejas o pequeños grupos para que compartan lo que desarrollaron (por ejemplo, una técnica de animación aplicada) y se hagan preguntas específicas como: "¿Cómo crees que esta técnica puede motivar a diferentes públicos?", "¿Qué mejoraría para hacerla más atractiva?". Esto promueve la crítica constructiva y el aprendizaje colaborativo.
- **Diario de reflexión grupal:** Al cierre, dedicar 20 minutos para que el grupo completo discuta y anote en un cuaderno o mural digital las respuestas a preguntas como: "¿Qué aprendimos hoy sobre la mediación lectora?", "¿Qué actividad lúdica nos resultó más efectiva y por qué?", "¿Cómo aplicaremos estas estrategias en contextos reales?". El docente modera, resalta aportes relevantes y orienta la profundización.
- **Portafolio de evidencias con comentarios personalizados:** Invitar a los estudiantes a recopilar en un portafolio (digital o físico) las evidencias de las estrategias aplicadas en cada sesión (videos de narraciones, fotos de maquetas, textos creativos, etc.). El docente revisa periódicamente y entrega retroalimentación específica, resaltando el uso adecuado de técnicas y proponiendo ajustes concretos.
- **Mini-presentaciones de aprendizaje con retroalimentación inmediata:** En las últimas 30 minutos, algunos estudiantes presentan brevemente una estrategia o actividad realizada durante la sesión. El docente y compañeros aportan comentarios específicos y positivos, enfocándose en cómo la técnica puede incentivar el gusto por la lectura y sugerencias para potenciarla.
- **Preguntas de cierre con respuesta escrita rápida:** Formular preguntas abiertas relacionadas con los objetivos, tales como "¿Cuál es el rol más importante del mediador en la animación lectora?", o "¿Qué técnica lúdica te gustaría aplicar y por qué?". Los estudiantes escriben respuestas breves que el docente lee para identificar comprensiones y dudas, y luego retroalimenta con comentarios personalizados.

Estas estrategias permiten un cierre formativo, participativo y orientado a la mejora continua, fortaleciendo la apropiación de las estrategias pedagógicas de animación y mediación lectora mediante prácticas lúdicas.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: Estrategias Lúdicas para Promover la Lectura

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Comprensión del rol del promotor/mediador de lectura	Demuestra comprensión profunda y crítica sobre el rol, articulando claramente su importancia y aplicándola en diferentes contextos con creatividad.	Explica adecuadamente el rol y reconoce su importancia, aplicándolo correctamente en la mayoría de situaciones.	Reconoce el rol del promotor/mediador pero con explicaciones superficiales o aplicaciones limitadas.	No comprende claramente el rol ni su relevancia en la animación y mediación lectora.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Aplicación de técnicas de animación a la lectura: narración oral y musicalización de textos	Ejecuta técnicas de narración y musicalización con entusiasmo, creatividad y precisión, logrando captar la atención y motivar al público.	Aplica las técnicas con adecuación y claridad, generando interés en la audiencia.	Utiliza las técnicas con cierto grado de dificultad, y logra un interés limitado en el público.	Presenta dificultades para aplicar técnicas y no logra motivar o captar la atención del público.
Implementación de estrategias lúdicas para animar la lectura	Diseña y ejecuta dinámicas lúdicas variadas (memoramas, maquetas, sopas de letras, origami, etc.) con creatividad, adecuación al público y objetivos claros.	Aplica algunas estrategias lúdicas correctamente, mostrando coherencia con los objetivos y el público.	Realiza actividades lúdicas básicas pero con poca variedad o adecuación limitada al público.	No logra implementar estrategias lúdicas o las actividades no están alineadas con los objetivos.
Producción y uso de escritura creativa en animación lectora	Incorpora técnicas de escritura creativa (cadáver exquisito, juegos de rol, fan-fiction, etc.) de manera innovadora y eficaz para motivar la lectura.	Emplea técnicas de escritura creativa con pertinencia y coherencia, favoreciendo la participación e interés.	Utiliza algunas técnicas de manera limitada o con poca profundidad en la aplicación.	No integra técnicas de escritura creativa o su uso es inapropiado y no contribuye a la animación lectora.
Interacción y adaptación a públicos diversos	Adapta las actividades y estrategias con sensibilidad y eficacia a diferentes públicos, fomentando la inclusión y participación activa.	Realiza adaptaciones adecuadas y logra una participación aceptable de diversos públicos.	Presenta dificultades para ajustar las estrategias a públicos variados, con participación limitada.	No considera la diversidad del público ni ajusta las actividades, lo que limita la interacción.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Trabajo colaborativo y reflexión crítica	Participa activamente en equipos, aporta ideas innovadoras y reflexiona críticamente sobre su práctica y la de sus pares.	Colabora de forma efectiva y reflexiona sobre sus experiencias con un nivel adecuado de autocrítica.	Participa de forma pasiva y realiza reflexiones superficiales sobre su trabajo.	No participa o muestra resistencia a la colaboración y no reflexiona sobre sus prácticas.