FORTALECIENDO LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL ÁREA DE LENGUAJE, MEDIANTE JUEGOS DIGITALES, EN ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO.

ELOISA BETANCOURT NAVARRO

MARTHA IRENE PENAGOS MARTÍNEZ

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
BARRANCA DE UPÍA
18 DE FEBRERO 2021

FORTALECIENDO LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL ÁREA DE LENGUAJE, MEDIANTE JUEGOS DIGITALES, EN ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO.

ELOISA BETANCOURT NAVARRO

MARTHA IRENE PENAGOS MARTÍNEZ

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación

Director
TATIANA INÉS NAVAS GÓMEZ
Magister en Telemática

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CAMPUS VIRTUAL CV-UDES
BARRANCA DE UPÍA
18 DE FEBRERO 2021

UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES

MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0458-ASF1	
FECHA	4-Marzo-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Betancourt Navarro Eloisa
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Navas Gómez Tatiana Inés
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Lizcano Dallos José Julian

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

Fortaleciendo la comprensión lectora en el área de lenguaje, mediante juegos digitales, en estudiantes de Grado Tercero.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	
CRITERIO	**OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN**
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	Se realiza una descripción general de los resultados, articulando las conclusiones con las cifras obtenidas durante la ejecución del proyecto.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	Se evidencia el impacto y aporte de la secuencia diseñada en la Institución y sus características innovadores para los procesos de aprendizaje.
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	La presentación se realiza de manera organizada y coherente. Algunas diapositivas se presenta gran cantidad de texto, generando al maestrante la práctica de leer las diapositivas. Las diapositivas aportan al desarrollo de la temática.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	Se realiza una buena sustentación, aunque se podría profundizar en la secuencia didáctica y la implementación. La Maestrante evidencia el dominio de la temática y el desarrollo de las competencias planteadas.

Calificación Director : 4.6 (Número) **CUATRO PUNTO SEIS** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.1 (Número) **CUATRO PUNTO UNO** (Letra)

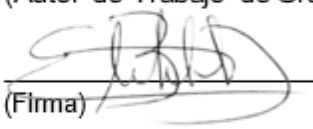
Calificación Definitiva: 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados. La presentación se realiza de manera coherente.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

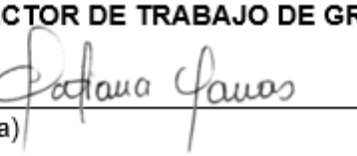


(Firma)

ELOISA BETANCOURT NAVARRO

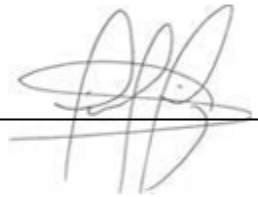
(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:



(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:



(Firma)

UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES

MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0458-ASF2	
FECHA	4-Marzo-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Penagos Martínez Martha Irene
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Navas Gómez Tatiana Inés
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Lizcano Dallos José Julian

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

Fortaleciendo la comprensión lectora en el área de lenguaje, mediante juegos digitales, en estudiantes de Grado Tercero.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	
CRITERIO	**OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN**
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	Se realiza una descripción general de los resultados, articulando las conclusiones con las cifras obtenidas durante la ejecución del proyecto.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	Se evidencia el impacto y aporte de la secuencia diseñada en la Institución y sus características innovadores para los procesos de aprendizaje.
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	La presentación se realiza de manera organizada y coherente. Algunas diapositivas se presenta gran cantidad de texto, generando al maestrante la práctica de leer las diapositivas. Las diapositivas aportan al desarrollo de la temática.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	Se realiza una buena sustentación, aunque se podría profundizar en la secuencia didáctica y la implementación. La Maestrante evidencia el dominio de la temática y el desarrollo de las competencias planteadas.

Calificación Director : 4.6 (Número) **CUATRO PUNTO SEIS** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.1 (Número) **CUATRO PUNTO UNO** (Letra)

Calificación Definitiva: 4.4 (Número) **CUATRO PUNTO CUATRO** (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados. La presentación se realiza de manera coherente.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

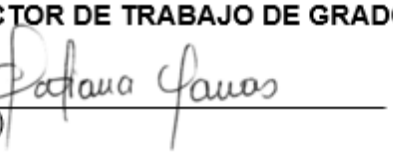


(Firma)

MARTHA IRENE PENAGOS MARTÍNEZ

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:



(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:



(Firma)

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Evaluador:

JOSÉ JULIÁN LIZCANO DALLOS

Barranca De Upía, 19 de febrero de 2021

Dedicatoria

A DIOS:
Por habernos concedido su bendición y su ayuda para alcanzar un sueño más; además por su infinita bondad y amor para emprender nuevos retos de formación y crecimiento personal.

A nuestra familia por su apoyo, en este proceso.

A la universidad De Santander UDES, por abrir este espacio de formación académica para el enriquecimiento de nuestra labor profesional docente.

Eloísa Betancourt Navarro

Martha Irene Penagos Martínez

Agradecimientos

En primer lugar, a Dios por habernos iluminado a lo largo de este proceso de formación, por la fortaleza y paciencia que nos ha concedido en momentos de dificultad. A nuestra familia por su compañía inigualable, a mi compañera de maestría con quien conformamos un gran equipo y superamos este gran reto personal y profesional. A los docentes de la UDES, y especialmente a nuestra directora de investigación, Tatiana Inés Navas Gómez, por sus orientaciones, apoyo, colaboración y paciencia. A los directivos de la Institución Educativa Francisco Walter de Barranca de Upía Meta y a los Estudiantes de grado Tercero.

TABLA DE CONTENIDO

1.INTRODUCCIÓN 14
1.4.1 Objetivo general. 24
1.4.2 Objetivos Específicos. 24
2 BASES TEÓRICAS 25
2.1 ESTADO DEL ARTE 25
2.2 MARCO REFERENCIAL 29
2.3 MARCO CONCEPTUAL 33
3 DISEÑO METODOLÓGICO 38
3.3 HIPÓTESIS 50
3.4 VARIABLES O CATEGORÍAS 51
3.4.1 Operacionalización de Variables o Descripción de Categorías. 52
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA 54
4 CONSIDERACIONES ÉTICAS 56
5 INGENIERÍA DEL PROYECTO 57
7 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 80
7.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA "BUSCANDO EL TESORO DE LA PALABRA ESCONDIDA" 81
7.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO 89
7.3 IMPLEMENTACIÓN 91
8.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS 125
9 CONCLUSIONES 133
10 LIMITACIONES 135
11 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS 136
12 BIBLIOGRAFIA 138
.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Resultados Pruebas Saber grado 3° del colegio Francisco Walter -área de lenguaje 2017……19

Figura 2. observación directa de trabajo de los estudiantes……..70
Figura 3. Prueba diagnóstica de comprensión lectora grado 3……72
Figura 4 Foto de trabajo desarrollado por un estudiante del grado tercero……...73
Figura 5. texto del ejercicio 1……85
Figura 6. texto del ejercicio 2……86
Figura 7.Texto del ejercicio 3……87
Figura 8 Imagen del juego "La escalera"……89
Figura 9. Mensaje de invitación a los estudiantes a participar en los juegos……93
Figura 10. Envío de invitación a los estudiantes ……93
Figura 11. Fotos de partes del video de instrucción para desarrollar los juegos… …….94
Figura 12. Foto de chat donde se envió el ejercicio 1. Y el video de instrucciones…... 95
Figura 13. Chat de los estudiantes……96
Figura 14. Invitación al ejercicio 2 de la actividad 1……97
Figura 15. Desarrollo del ejercicio 2……98
Figura 16. Evidencias de desarrollo del ejercicio 2……98
Figura 17. Evidencias de resultados del ejercicio 2……99
Figura 18. Captura de pantalla del video de instrucciones para desarrollar el juego …….100
Figura 19. Instrucciones y desarrollo del ejercicio……101.
Figura 20. Evidencias del envió del ejercicio 3 y su desarrollo……102.
Figura 21. Resultados no superados en la prueba del ejercicio 3……103
Figura 22.Elaboración del cartel ……104
Figura 23. Niños ganadores……105
Figura 24. Estudiante jugando con el papá……107
Figura 25. Estudiante jugando con el papá……107
Figura 26. Prueba final ……110
Figura 27. Hoja de respuestas del estudiante……114
Figura 28. Planilla de resultados prueba final……115
Figura 29. Seguimiento al desarrollo de la estrategia a ……129
Figura 30. Seguimiento al desarrollo de la estrategia……129
Figura 31. Continuación Seguimiento al desarrollo de la estrategia……130

LISTA DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Operacionalizacion de variables del presente proyecto 52
Tabla 2..Descripción de categorías de población..... 53

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A: Encuesta a estudiantes……...…….143
Anexo B: Encuesta a padres……145
Anexo C: Formato autorización uso de imagen……...…147
Anexo D. Boletín Primer periodo……149
Anexo E. Planilla de notas……...……150
Anexo F. Observador del estudiante…….…….....……151
Anexo G. Boletín periodo final……...……153

RESUMEN

TÍTULO: FORTALECIENDO LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL ÁREA DE LENGUAJE, MEDIANTE JUEGOS DIGITALES, EN ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO.

Autor(es): Eloisa Betancourt Navarro, Martha Irene Penagos Martínez.

Palabras claves: comprensión lectora, rendimiento académico, estrategias, TIC, juegos digitales.

Resumen: El Proyecto "Fortaleciendo la Comprensión Lectora en el Área de Lenguaje, Mediante Juegos Digitales, en Estudiantes de Grado Tercero", se desarrolló en la I.E. Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía-Meta, con una duración de tres trimestres. Por medio de un análisis se identificó un nivel Bajo en algunos estudiantes en el área de Lengua Castellana, en Competencias Lectoras; debido a los escasos hábitos de lectura en casa, y situaciones difíciles en su entorno. Esta situación afectaba el rendimiento académico y los resultados de pruebas internas y externas. De ahí se planteó el problema ¿Cómo fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Grado Tercero a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediante juegos digitales?

El objetivo principal de este proyecto fue fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes, implementando la estrategia con los juegos digitales, donde los

estudiantes se sintieron motivados y demostraron un mejor desempeño en el área de Lenguaje.

El tipo de investigación utilizada fue la Investigación Acción Participativa con método mixto(cuanti-cualitativa). A través de la observación directa, diagnósticos, encuestas, talleres y entrevistas, los investigadores desarrollaron procesos de reflexión y autoaprendizaje, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de las TIC.

La estrategia implementada mostró un avance significativo en los procesos de comprensión lectora, donde los estudiantes mejoraron en un 80%, repercutiendo en los buenos resultados de pruebas internas y externas. Este proyecto fortaleció los vínculos afectivos entre el núcleo familiar y el docente.

ABSTRACT

TITLE: STRENGTHENING READING COMPREHENSION IN THE AREA OF LANGUAGE, THROUGH DIGITAL GAMES, IN THIRD-GRADE STUDENTS

Author (s): Eloisa Betancourt Navarro, Martha Irene Penagos Martinez.

Keywords: reading comprehension, academic performance, strategies, ICT, digital games.

Summary: The Project "Strengthening Reading Comprehension in the Language Area, Through Digital Games, in Third Grade Students", was developed at the I.E. Francisco Walter from the municipality of Barranca de Upía-Meta, with a duration of three quarters. Through an analysis, a Low level was identified in some students in the area of Spanish Language, in Reading Competences; due to poor reading habits at home, and difficult situations in their environment. This situation affected academic performance and internal and external test results. Hence, the problem arose: How to strengthen the process of reading comprehension in Third Grade students through the implementation of a pedagogical strategy through digital games?

The main objective of this project was to strengthen the reading comprehension process in the students, implementing the strategy with digital games, where the students felt motivated and demonstrated a better performance in the Language area.

The type of research used was Participatory Action Research with a mixed method (quantitative-qualitative). Through direct observation, diagnoses, surveys, workshops and interviews, the researchers developed reflection and self-learning processes, strengthening the teaching-learning process with the use of ICT.

The implemented strategy showed a significant advance in the reading comprehension processes, where students improved by 10%, impacting on the good results of internal and external tests. This project strengthened the affective bonds between the family nucleus and the teacher the teaching-learning process with the use of ICT.

INTRODUCCIÓN

En la Institución Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía-Meta, se realizó una observación con los niños y niñas de Grado Tercero (3°) de Básica Primaria. Proceso en el cual se identificó un nivel Bajo en algunos estudiantes en el área de Lengua Castellana específicamente en Competencias Lectoras. Esta situación dio paso a la presente investigación con una intervención a través de estrategias que permitan fortalecer procesos de aprendizaje con el uso de las TIC a partir de juegos digitales. El problema que se plantea es ¿Cómo fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Grado Tercero a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediante juegos digitales?

En este trabajo se presentan los diferentes aspectos que lo determinan: En el primer capítulo aparece el planteamiento del problema, el alcance, la justificación y los objetivos. Ahí se define claramente cuál es el problema más relevante que se identifica con un árbol de problemas y un árbol de objetivos. En el segundo capítulo se hace una descripción de las bases teóricas más pertinentes en el desarrollo del proyecto que giran alrededor de los aspectos de comprensión lectora, rendimiento académico, TIC. En el capítulo tres, se define el diseño metodológico que estará enmarcado con la Investigación Acción Participativa con enfoque mixto. Y en el capítulo cuatro estarán las consideraciones éticas pertinentes al proyecto de investigación.

Para desarrollar este trabajo se requiere la colaboración de la institución en la asignación de recursos tecnológicos y apoyo a las docentes investigadoras. También el interés de las familias en casa. Desarrollar este proyecto es muy importante ya que fortalece

el saber pedagógico de los estudiantes de la Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, en la búsqueda de estrategias significativas que mejoren la calidad de la educación del país.

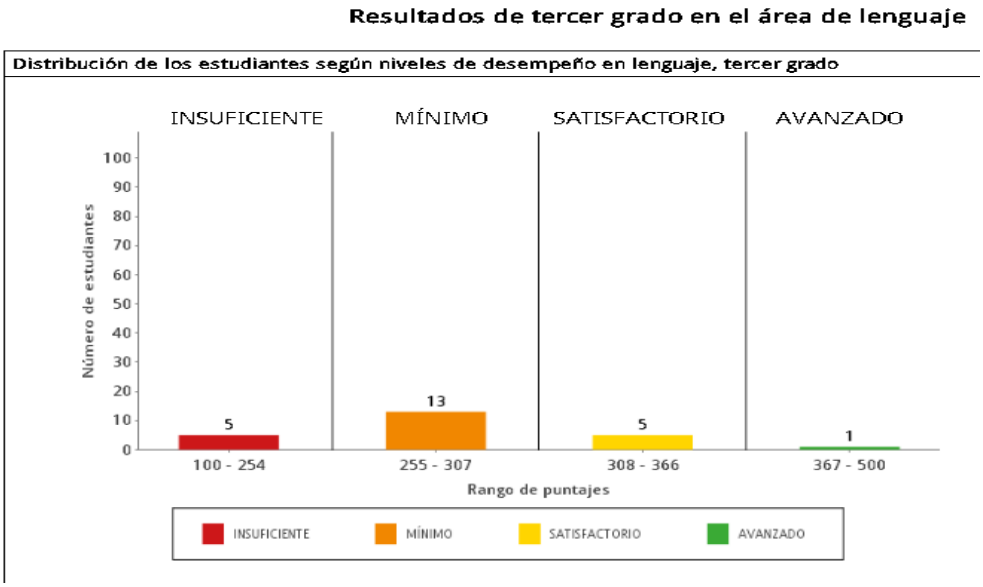
1 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Descripción de la situación problema.

El grado 3-A de la I.E. Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía-Meta, modalidad Académico, calendario A, está constituido por treinta y un (31) estudiantes, entre edades de 7 y 11 años; 8 mujeres y 23 hombres; quienes, en las evaluaciones diagnósticas al comienzo del año escolar, un 30% presentaron un nivel Bajo en competencias lectoras lo que atrasa el buen desarrollo de las actividades académicas y de lecto-escritura, como evidencia el boletín de calificaciones de un estudiante del Periodo 1 del 2020, (Anexo D). Los estudiantes en su desempeño muestran dificultades en la lectura y la escritura pues se limitan a una lectura silábica, escaso vocabulario, poca inferencia, inadecuada entonación sin realizar una verdadera puntuación y comprensión, también demuestran poca motivación a la hora de la lectura, de acuerdo a la planilla de notas registrada durante el primer periodo de 2020 (anexo E). Igual sucede con la escritura, no saben qué escribir, confunden letras, no hay coherencia en los escritos. Esta situación se ha evidenciado en las comisiones de evaluación y promoción que se realizan por periodo y los reportes que se envían a coordinación.

Otras evidencias al respecto son los observadores del rendimiento académico de cada estudiante de acuerdo a la apreciación del docente, el estudiante y el acudiente (Anexo F). Los resultados de las Pruebas Saber (2017) a nivel interinstitucional, nacional y otras pruebas externas muestran un resultado Bajo (Mínimo e Insuficiente) como lo muestra la figura 1, en competencias lectoras, específicamente comprensión lectora.



Figira 1. Resultados Pruebas Saber grado 3° del colegio Francisco Walter -área de lenguaje 2017
Fuente:(Pruebas Saber 2017).

De acuerdo a los resultados de las pruebas Saber 3°, 5° y 9°, ICFES (2017), y teniendo en cuenta la observación en el aula de clase, se analiza que los estudiantes del grado tercero han venido presentando dificultades en estas pruebas y en actividades relacionadas con la comprensión lectora.

Observando en el aula de clase se encuentra en los estudiantes actitudes como: temor de hacer uso de equipos tecnológicos, poco interés por el desarrollo de actividades en las cuales se requiera dialogar, exponer, opinar o trabajar en grupo. También como no pueden interpretar bien los textos se desmotivan y crean indisciplina. Todo esto repercute en el Bajo Rendimiento Académico, como lo demuestran los resultados de las pruebas saber en el 2017 hubo un nivel Mínimo en un 36% en el área de lenguaje a nivel Nacional.

Las dificultades en comprensión lectora inciden en el aprendizaje de todas las áreas porque en todas necesita leer, comprender textos para desarrollar actividades e interpretar sus tareas. Las evaluaciones tipo Saber, ICFES y otras se desarrollan a partir de comprensión de textos y si el estudiante no presenta estas habilidades, difícilmente podrá dar resultados exitosos.

1.1.2 Identificación del problema.

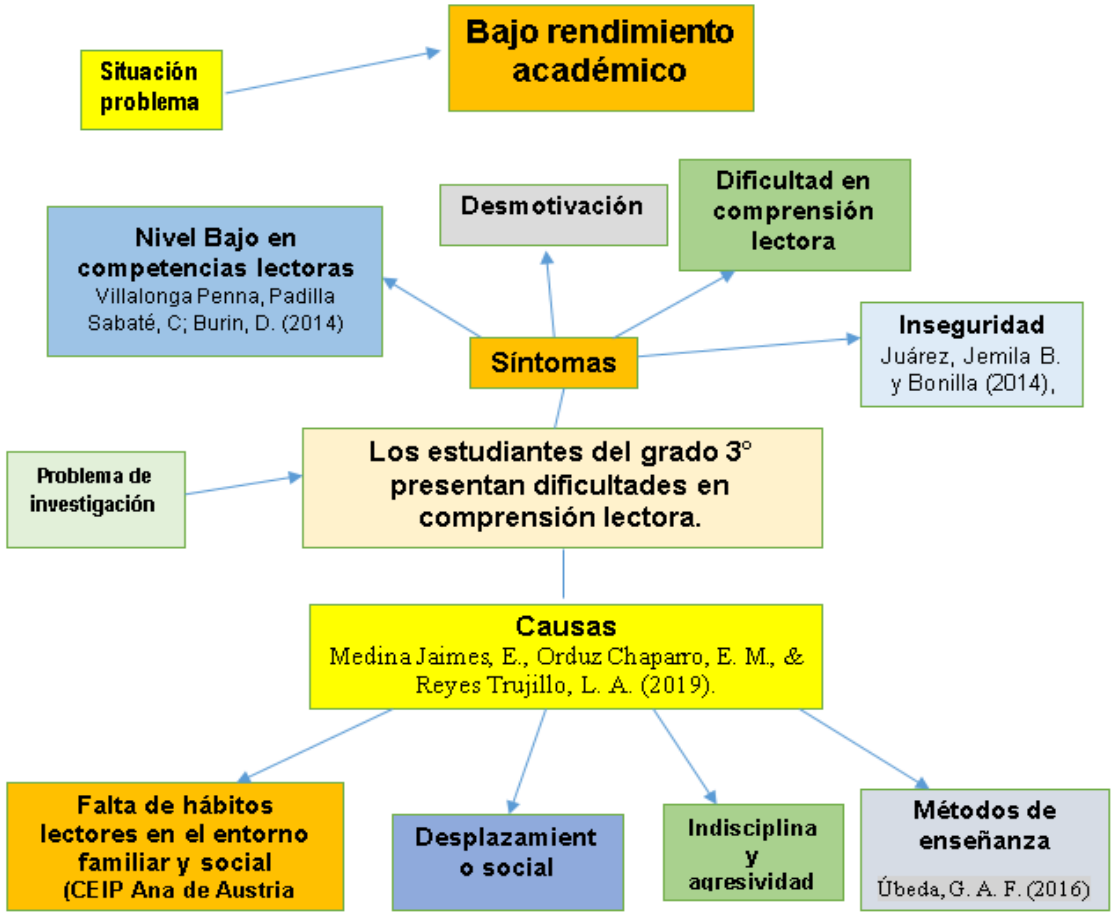
Como se muestra en la gráfica del árbol de problemas, sus causas y efectos o síntomas, vienen asociados a la falta de hábitos lectores en el entorno familiar y social y por ende a la poca motivación que reciben de ellos. La lectura forma parte de la vida de los seres humanos ayudando a la adquisición de conocimiento, cultura, criterio y reflexión, por tanto, prevalece permanentemente en cada persona. Es importante que los niños a edades tempranas, al iniciar la educación primaria, una vez concretado el proceso de lectura, sean conducidos hacia el hábito de la lectura de manera agradable y fascinante, para que desarrolle habilidades importantes que lo conduzcan al éxito escolar posterior. Ortíz, M. (2017).

Otra causa es la situación de desplazamiento social, ya que 6 estudiantes son venezolanos, quienes reflejan comportamientos de indisciplina y agresividad, sumado a la inasistencia de algunos estudiantes a clase. En su investigación Medina y otros (2019), dicen que “Los niños como seres sociales son permeados por su contexto sociocultural”.

En la institución se han desarrollado proyectos de aula y actividades enfocados a mejorar las habilidades comunicativas, pero han sido desarrollados con métodos tradicionales que no todas las veces llama la atención a los niños. A nivel nacional se han realizado trabajos de investigación sobre la problemática de la comprensión lectora: Habitualmente, se cree que leer comprensivamente es limitarse a reconocer los códigos presentes en el texto, sin interiorizar en el verdadero contenido. Para ampliar el concepto, se parte de la idea que: "Leer es un acto interpretativo que consiste en saber guiar una serie de razonamientos. Leer podría considerarse como una relación entre la lectura y quien lee para cumplir un propósito, resolver nuevas situaciones que, además de comprender y extraer conclusiones no dichas de modo directo en el texto, lo lleva hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir tanto de la información que proporciona el texto como de los conocimientos del lector" (Colomer 2016).

A continuación, se presenta el árbol de problemas asociado al proyecto de investigación. Grafica 1.

.
Figure 1.Árbol de problemas



Fuente: Autoras del proyecto

1.1.3 Pregunta problema.

Como grupo investigador se plantea la siguiente pregunta problema para abordar la problemática anterior: ¿Cómo fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Grado Tercero a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediante juegos digitales?

1.2 ALCANCE

Para la formulación, planteamiento y ejecución del proyecto se tiene previsto 2 semestres; se llevará a cabo con el grado 3° del colegio Francisco Walter de del municipio de Barranca de Upía-Meta, modalidad Académico, calendario A, con 31 estudiantes, 8 mujeres y 23 hombres, entre edades de 7 y 11 años.

Con este proyecto de grado se pretende dar solución a este problema, favoreciendo en gran manera tanto al quehacer del docente y aún más al desarrollo del proceso escolar; utilizando metodologías adecuadas de acuerdo a Úbeda, G. A. F. (2016); diseñando estrategias con juegos digitales, ya que el juego es la estrategia que se quiere utilizar para desarrollar habilidades en comprensión lectora. Rivera, Baca, Díaz, Zavala & Díaz (2020)en su investigación, propone el uso de las TIC como medio facilitador y motivador del aprendizaje; en su artículo de la revista Multiensayo, "Tecnología y comprensión lectora. Un estudio pre experimental en educación básica".

Teniendo en cuenta que la comprensión lectora es fundamental en el proceso de aprendizaje, donde la lectura según Durango (2017), es un acto en el que el lector aporta conocimientos previos, establece hipótesis y las verifica, elabora inferencias para comprender lo que se sugiere, para finalmente construir significados posibles.

Con esta estrategia se espera alcanzar los siguientes logros:

- Mejorar en un 80% el rendimiento académico de los estudiantes del grado 3°.

- Fortalecer en un 90% la comunicación a nivel interpersonal y el clima escolar tanto con los estudiantes como con los padres de familia, mediante el uso de redes sociales como WhatsApp a través del celular. (para los que tengan la posibilidad).

- Mejorar a largo plazo en un 80% los resultados de las pruebas internas y externas aplicando el proyecto en todos los cursos como estrategia metodológica en el área de Lengua Castellana.

-Disminuir en un 20% las brechas en educación que hay a nivel nacional e internacional a partir de la aplicación de actividades y pruebas tipo ICFES.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto pretende lograr que los niños mejoren su rendimiento académico e interactúen con herramientas que les permita expresarse con más seguridad, teniendo docentes más empoderados en los nuevos métodos de enseñanza.

Según Úbeda (2016), se hace necesario la creación de nuevas estrategias que contribuyan en superar esta dificultad: Las simulaciones dramatizadas a través de las tecnologías, las discusiones, las dinámicas de grupo, el aprendizaje colaborativo en el aula, entre otros. Todos pueden combinarse con técnicas participativas para favorecer el desarrollo de las actividades formativas y de comprensión lectora; ya que el juego es la estrategia que se quiere utilizar para desarrollar habilidades en comprensión lectora. Rivera y otros (2020), dicen que aprender a leer y escribir, requiere del uso del lenguaje de manera más consciente, formal, deliberada y descontextualizada. Dada su complejidad, el

aprendizaje de estas actividades llega a convertirse en un serio problema para educadores y educandos. Porque la única forma de garantizar que los individuos puedan aprender y rehacer cualquier ámbito de su vida, depende de su capacidad de seleccionar, interpretar y aplicar información y conocimiento.

Uno de los objetivos que debe cumplir la educación, es la de permitir que la escuela cree nuevos conocimientos y modelos educativos que respondan a la necesidad de sus contextos; y los profesores deben estar preparados para generar en los alumnos motivación e interés por el conocimiento, garantizando así que los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectura, escritura y producción textual se den de una manera significativa.

Esta investigación favorecerá a los estudiantes, facilitando el desarrollo de la comprensión lectora; además de mejorar la lectura y escritura a través de estrategias novedosas, agradables, para lograr la reflexión, contextualización, reconocimiento y análisis de diferentes tipos de textos, orales, escritos, narrativos, descriptivos o argumentativos. Se beneficiarán de igual manera los docentes y los padres de familia ya que los estudiantes tendrán más interés por la lectura y escritura al hacer uso de las TIC en el aula y fuera de ella.

A las estudiantes de la Maestría en Tecnologías Aplicadas a la Educación, les permitirá fortalecer sus conocimientos en el campo de la investigación educativa.

Con esta propuesta investigativa también se pretende favorecer el reconocimiento de la Universidad de Santander en el Meta y Llanos Orientales, de donde hace parte la institución en la que se va a realizar el proyecto de investigación.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general.

Fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Grado Tercero a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediante juegos digitales.

1.4.2 Objetivos Específicos.

-Analizar las debilidades y fortalezas en los estudiantes de Tercer Grado en el área de lenguaje, por medio de un diagnóstico inicial, buscando posibles soluciones.

- Implementar una estrategia pedagógica a través de juegos digitales, enfocado en el fortalecimiento de las competencias lectoras.

-Evaluar las competencias en comprensión lectora de los estudiantes y su rendimiento académico, a partir de la estrategia aplicada, proponiendo planes de mejoramiento.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

A continuación, se muestran algunas investigaciones importantes que se han desarrollado en Colombia y otros países, donde el problema principal es la dificultad en comprensión lectora y en estudiantes de grado tercero de primaria.

Úbeda, G. A. F. (2016) en su artículo "Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora", determina estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora con Técnicas de Lectura, Redacción y Ortografía. La contribución teórica de este estudio comprende una amplia revisión bibliográfica sobre estrategias metodológicas participativas; en tanto, el aporte práctico es la elaboración de un compendio metodológico para estimular la comprensión de textos escritos, que fortalecerá las capacidades docentes y por ende, mejorará la calidad educativa, en el contexto universitario. Su hipótesis: ¿De qué manera influyen las estrategias metodológicas participativas en el fomento de la comprensión lectora entre estudiantes de primer año de Lengua y Literatura Hispánicas, de la FAREM-Estelí, UNAN-Managua, que cursan la asignatura Técnicas de Lectura, Redacción y Ortografía durante el primer semestre de 2016? Usaron una metodología de Investigación Participativa, y fue aplicada a estudiantes del primer grado en Técnicas de Lectura, Redacción y Ortografía FAREM. Como resultado de este estudio se evidenció la aplicación de diversidad de estrategias metodológicas para estimular la comprensión lectora entre el estudiantado.

Rivera, J. y otros (2020), en su artículo de la revista Multiensayo, "Tecnología y comprensión lectora. Un estudio pre experimental en educación básica", donde presentan su estudio que tuvo como objetivo el determinar la influencia del Programa Edu. Reader en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de una institución educativa de Lima. La intervención contempló el empleo de Kahoot, la recolección de datos consideró un pre test y post test constituido por 25 ítems, las mismas que midieron las dimensiones literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora. Determinan su hipótesis de la siguiente forma: Determinar la influencia del Programa Edu.Reader en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de una institución educativa de Lima, utilizando la metodología cuantitativa, básica y con diseño pre experimental, el método hipotético-deductivo para la recolección de datos; se empleó un instrumento el cual consideró 25 ítems los cuales midieron lo literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora, éste instrumento se aplicó antes y después de la intervención, pero previamente se determinó la confiabilidad y la validez del mismo. Los resultados descriptivos muestran que después de la aplicación del programa, ningún estudiante se ubica en el nivel Bajo y que en el nivel Alto, aumentó porcentualmente el número de estudiantes.

Carbajal Medina, J. A. (2020), en su propuesta **"**Estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora en los alumnos del 3er y 4to grado de educación primaria de la IE N° 81643 Chillia", tiene como objetivo Determinar en qué medida la aplicación de estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora en los alumnos del 3er y 4to grado, utilizando la Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo en donde $p=0,000 < 0,05$, donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna es

decir que la intervención de la estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora. La investigación es de tipo explicativo, nivel cuantitativo y con un diseño no experimental. Se observa que el 64 % de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje en inicio, el 29 % tienen un nivel de aprendizaje en proceso, el 7 % tienen un nivel de aprendizaje en previsto, y el 0 % tiene un nivel de aprendizaje en destacado, al aplicar un pre test.

Medina Jaimes, E., Orduz Chaparro, E. M., & Reyes Trujillo, L. A. (2019). en su investigación" Causas de dificultades en comprensión lectora de estudiantes del grado 304, Institución Educativa San Mateo, Sede B, Soacha**"** mediante la investigación se desarrolló una interpretación crítica de la comprensión lectora en estudiantes del grado 304, IE San Mateo, Sede B, Soacha, teniendo en cuenta el contexto de los menores y su desempeño en el aula. Los niños como seres sociales son permeados por su contexto sociocultural, educativo y familiar, que de una u otra forma influyen en la comprensión lectora, por falta de acompañamiento de sus padres, no hay cultura de lectura en hogares, se encuentran desmotivados, agregando que presentan deficiencias en sus dispositivos básicos afectando la comprensión. Utilizaron su metodología Participación Acción, y dio como resultado un mejor acompañamiento de los padres en las tareas avances en la comprensión lectora.

Juárez, y otros (2014), con su Investigación Corrección Neuropsicológica en las dificultades de la expresión y la Comprensión del lenguaje, tratan las dificultades que presentan los niños en la comprensión y en la expresión del lenguaje. Esto significa, por una parte, identificar tanto el proceso fonemático, que puede alterarse tanto la expresión como la comprensión del lenguaje. Hipótesis: efectividad de un programa de intervención

neuropsicológica aplicado al caso de un niño de seis años que presentaba alteraciones en la comprensión y la expresión del lenguaje. La evaluación postest demostró la efectividad de este programa en el fortalecimiento de los mecanismos débiles, observándose un mayor control de las expresiones orales del menor, así como la regulación de su propio lenguaje

Melo H. (2020) Análisis de la Concepción de Docentes y Estudiantes sobre el Juego como Recurso Didáctico para el Aprendizaje: Experiencia en la Educación donde el juego ha sido concebido socialmente como una actividad con la cual se gasta energía y se pasa el tiempo sin tener en cuenta su carácter potenciador del aprendizaje. El presente artículo tiene como objetivo identificar y reflexionar sobre la concepción que docentes y estudiantes tienen respecto al juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para su estudio se diseñaron categorías de análisis emergentes basadas en los objetivos de la investigación. Estos resultados mostraron que tanto docentes como estudiantes valoran el uso del juego como actividad para promover el aprendizaje, pero no se emplea debido a la percepción que se tiene del mismo.

Acevedo, W. F., & Gutiérrez, K. J. (2016). Las Tic en los Procesos de Enseñanza Aprendizaje. Se hace necesario el replanteamiento de las prácticas, metodologías pedagógicas y técnicas de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes. Los ambientes virtuales de aprendizaje ofrecen la oportunidad de un intercambio de información en el que todos los estudiantes puedan participar de forma activa, aprender unos de otros y del tutor. Estudiantes y docentes que desarrollan procesos de enseñanza virtuales experimentan su impacto potencial en todos los sistemas de enseñanza que se ha acentuado con los nuevos avances en las tecnologías de la información y la comunicación.

Villalonga, y otros. (2014**).** Relaciones entre Decodificación, Conocimiento Léxico-Semántico e Inferencias en Niños de Escolaridad Primaria**.** La comprensión lectora es un complejo proceso que se asienta tres habilidades básicas interrelacionadas: la decodificación, el conocimiento léxico-semántico y los procesos de integración textual. Investigaciones previas han indicado que las dificultades en la comprensión lectora pueden deberse a la decodificación ineficaz, las carencias en el conocimiento léxico-semántico y los problemas para realizar inferencias. Se estudiaron las relaciones entre las habilidades de la comprensión lectora y estudiar la contribución de las habilidades de decodificación y del conocimiento léxico-semántico, a la realización de inferencias textuales. Se realizó con estudiantes de 8 a 10 años de edad. Se administraron las subpruebas de Identificación de Letras y de Procesos Léxicos de la Batería de Evaluación de los Procesos Lectores. Las habilidades de decodificación y conocimiento semántico explicaron el 51% de las inferencias, pero la única que realizó una contribución significativa fue el conocimiento léxico.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) un mundo para innovar.

Desde que aparecieron las TIC, se empezó a especular sobre el posible impacto que podría generar en la educación y en el desarrollo de un país, abriendo puertas al conocimiento de nuevas generaciones, logrando cambios significativos en la sociedad forjando una rebelión en la educación. Por consiguiente, las TIC dejaron de ser una

curiosidad sobre la tecnología, para transformarse en una gran herramienta en el desarrollo social y económico de todos los países, en especial los que se encuentran en vía de desarrollo, de ahí que las generaciones de nuevos empleos se encuentran relacionados con la inclusión de la misma con el fin de lograr la competitividad del país y por consiguiente su desarrollo en un mundo globalizado. (Cáceres y otros 2015).

2.2.2 Las TIC en la educación.

Belloch C. (2012), menciona que el impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. Por lo cual es necesario comenzar a plantearse una educación para un nuevo siglo donde los cambios a nivel tecnológico permiten diferentes posibilidades, y muchas de ellas se pueden vincular dentro del espacio educativo. El uso de las TIC en la educación desde diferentes estudios se ha podido evidenciar que dependen de diferentes factores, desde la infraestructura, pasado por el conocimiento para aplicarlas, como el querer usar estas tecnologías.

Los progresos de la sociedad están soportados en los medios electrónicos, es por ello que, ante la necesidad del manejo de la información industrializada y tecnificada en la vida diaria, se vio la necesidad de involucrar la lectura y escritura a estos medios, comprendiéndolos como el producto de la transición de los procesos escriturales a la alfabetización, traducida en la concepción, de que el desarrollo social de los países va de la mano de un buen proceso de asimilación con las letras.

No se puede negar que la llegada de internet concluyó un cambio en la manera de leer y escribir, puesto que la información que producía la misma permitía un acceso al conocimiento de una manera sencilla y organizada para los usuarios optimizando tiempo y recursos. En Colombia oficialmente el internet llegó en 1995, no obstante, hubo un agravante, solo la clase alta podía acceder a este servicio que en ese entonces se consideraba costoso y una ostentosa herramienta que no todos podía tener. (Cáceres y otros, 2015).

Es así, que como docentes deben encargarse de que en los procesos de Enseñanza-aprendizaje se haga uso de las herramientas tecnológicas que cuenta cada institución. Por tanto, es un desafío integrar las Tics en las actividades escolares. Claro (2010)

De igual manera, López, (2010) dice que las tecnologías de la información y la comunicación han entrado en todos los ámbitos de la vida actual. Es indispensable emplear estas nuevas tecnologías como un medio innovador y motivador para fomentar el hábito de la lectura. La rapidez de comunicación e información que pone a disposición el Internet, las comodidades y cada vez más el soporte elegido para la prestación de servicios, hace que sea un medio indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje. No se debe olvidar que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son medios y no fines, es decir, son herramientas y materiales que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender y nos permiten usar metodologías diferentes. Por lo tanto, las TIC desempeñan un papel muy importante, no solo en los contenidos que se van a trabajar, sino también en los medios para alcanzar la formación de los destinatarios. Si se integran

las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el centro educativo y su vinculación con otros espacios como la biblioteca, se abren las posibilidades para orientar las actividades de animación a la lectura mediante entornos virtuales de aprendizaje. Cuando se planean actividades de fomento de la lectura con el uso de Tics se debe tener en cuenta determinados aspectos:

- La relación con la lectura es un largo proceso que cada alumno/a sigue de manera individual.
- La tarea de animación a la lectura exige una minuciosa planificación: selección adecuada de textos y actividades antes durante y después de la lectura.
- Realizar actividades muy variadas: la escritura con el teclado y el uso de procesadores de texto, cuentos electrónicos, web para animar la lectura, etc.

Dado el potencial que tienen las nuevas tecnologías, sería necesario reflexionar sobre el papel que pueden jugar en el fomento de la lectura, pues permiten al alumnado expresarse libremente sin ningún tipo de intermediación, lo que los convierte en medios idóneos para obtener información y compartir opiniones sobre un determinado libro y/o autor, también les permite intercambiar todo tipo de textos, archivos sonoros y visuales, enlaces e imágenes para compartir sus gustos y aficiones con amigos y familiares. Hay diversas formas de crear actividades educativas que fomenten el hábito de la lectura utilizando las nuevas tecnologías, tales como: webquest, wikis, blog, etc.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

2.3.1 Comprensión lectora.

La comprensión de lectura es un proceso en el que el lector interactúa con el texto y genera un significado. Por medio de la lectura se pueden desarrollar las capacidades del pensamiento, esto permite generar óptimos resultados en el rendimiento académico o laboral. Estimular la atención en la lectura permite estar más concentrado en una actividad. Tal como lo informan varios estudios científicos, practicar en espacios donde existan varios estímulos como música, internet o personas hablando, permite desarrollar la capacidad cerebral para que la atención se centre en lo que se está leyendo y no en lo demás.

-Análisis secuencial**.** Consiste en la capacidad que tiene la persona de leer continuamente y asociar los significados de las palabras y posteriormente brindarle sentido y claridad al texto en general. ello se puede lograr generando relaciones de causa-efecto o entre conceptos, por otro lado, se puede identificar la información literal que se encuentra en el texto.

-Síntesis. Este proceso permite la reducción textual a través de la identificación de ideas principales o palabras claves*,* generando una recapitulación. también permite la comparación entre detalles y el descubrimiento de posibles relaciones de causas y efectos que generan una comprensión que le permitirá deducir los componentes principales del texto.

-Memoria a largo plazo. Permite la asociación de nuevos contenidos con los aprendizajes anteriormente obtenidos con el fin de fortalecer el proceso de comprensión. (Ipler. 2015).

-Función de la lectura: Durango (2017) dice que el acto lector aporta conocimientos previos, establecer hipótesis y verificarlas, elaborar inferencias para comprender lo que se sugiere, para finalmente construir significados posibles. De acuerdo a esto, la lectura no sólo depende de la de-construcción del texto, sino que involucra al lector, sus saberes, su visión de mundo, adaptándola al contexto en que se lee.

-La comprensión lectora: es la aptitud o astucia para alcanzar un entendimiento de las cosas. Se conoce como «comprensión lectora» el desarrollo de significados mediante la adquisición de las ideas más importantes de un texto y la posibilidad de establecer vínculos entre estas y otras ideas adquiridas con anterioridad. Es posible comprender un texto de manera literal (centrándose en aquellos datos expuestos de forma explícita), crítica (con juicios fundamentados sobre los valores del texto) o inferencial (leyendo y comprendiendo entre líneas), etc.

Hablando de la comunicación, la comprensión lectora es la capacidad para entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con respecto a la comprensión global del texto mismo. Es el proceso por el cual se elaboran significados y se relacionan con los conceptos que ya tiene un significado para el lector. De esta manera el lector "interactúa" con el texto. Sin embargo, no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto o inclusive puede que se comprenda de manera equivocada. Comprender es un proceso complejo que implica captar los significados que otros han transmitido mediante todo lo que lo rodea. La comprensión lectora no es tan sencilla, es un proceso donde el lector debe identificar palabras y significados. La lectura

comprensiva se da en distintos niveles de profundidad porque los lectores captan de forma diferente. Los factores que influyen en la comprensión de la lectura son: el lector, el texto, los conocimientos previos que la persona posee y las formas que utiliza para realizar dicha acción. (Ramírez M. 2017).

Lectura literal: La Lectura literal se reconoce como la lectura predominante en el ámbito académico. Es el nivel básico de lectura centrado en las ideas y la información que está explícitamente expuesta en el texto. La Lectura literal es reconocimiento de detalles (nombres, personajes, tiempos y lugar del relato), reconocimiento de la idea principal de un párrafo o del texto, identificación de secuencias de los hechos o acciones, identificación de relaciones de causa o efecto.

-La Lectura inferencial**:** se constituye como la lectura implícita del texto y requiere un alto grado de abstracción por parte del lector. Las inferencias se construyen cuando se comprende por medio de relaciones y asociaciones el significado local o global del texto. El objetivo de la lectura inferencial es la elaboración de conclusiones y se reconoce por inferir detalles adicionales, inferir ideas principales no explícitas en el texto, inferir secuencias de acciones relacionadas con la temática del texto, inferir relaciones de cauda y efecto, predecir acontecimientos sobre la lectura y interpretar el lenguaje figurativo a partir de la significación literal del texto.

La lectura crítica: es la lectura de carácter evaluativo donde intervienen los saberes previos del lector, su criterio y el conocimiento de lo leído, tomando distancia del contenido

del texto para lograr emitir juicios valorativos desde una posición documentada y sustentada. Los juicios deben centrarse en la exactitud, aceptabilidad y probabilidad; pueden ser: de adecuación y validez (compara lo escrito con otras fuentes de información), de apropiación (requiere de la evaluación relativa de las partes) y de rechazo o aceptación (depende del código moral y del sistema de valores del lector). (Durango Z. 2017)

2.3.2 Qué son las TIC.

Las TIC son un progreso de comunicación en los diferentes aportes que se van presentando en los ámbitos de la informática, como referentes importantes y representativos que se encuentran el ordenador y la red. A las TIC se les conoce como ese grupo de tecnologías que se hallan en diferentes códigos, como: texto, imágenes, sonidos, videos, etc. De acuerdo a Cabero (2012) Las TIC tienen las siguientes características: Inmaterialidad, interactividad, interconexión, digitalización, diversidad.

2.3.3 Las TIC en la educación.

Belloch C. (2012), menciona que el impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. Por lo cual es necesario comenzar a plantearse una educación para un nuevo siglo donde los cambios a nivel tecnológico permiten diferentes posibilidades, y muchas de ellas se pueden vincular dentro del espacio educativo. El uso de las TIC en la educación desde diferentes estudios se ha podido evidenciar que dependen de

diferentes factores, desde la infraestructura, pasado por el conocimiento para aplicarlas, como el querer usar estas tecnologías.

La llegada de internet concluyó un cambio en la manera de leer y escribir, puesto que la información que producía la misma permitía un acceso al conocimiento de una manera sencilla y organizada para los usuarios optimizando tiempo y recursos. En Colombia oficialmente el internet llegó en 1995, no obstante, hubo un agravante, solo la clase alta podía acceder a este servicio que en ese entonces se consideraba costoso y una ostentosa herramienta que no todos podía tener. (Cáceres, y otros 2015).

2.3.4 Motivación.

La motivación es relevante ya que un estudiante motivado se involucra y concentra más en la clase y ello favorece el aprendizaje. Aún más, la experiencia de algunos programas de informática educativa ha mostrado que el aumento de la motivación de los estudiantes por el uso de las TIC en clases aumenta el nivel de asistencia al colegio Claro, (2010).

3 DISEÑO METODOLÓGICO

Dentro de las actividades propuestas en el presente proyecto se utiliza las TIC a través de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) y OVAS (Objetos Virtuales de Aprendizajes). A continuación, se hará una descripción de las herramientas que se emplearan:

E-Learning Masters (2019) define Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) como herramientas digitales que se utilizan en la educación virtual. Dentro de su metodología utilizan las TIC, como complemento para los procesos de enseñanza en entornos de aprendizaje mediados por estas tecnologías. Estos objetos se presentan en una variedad de recursos didácticos tales como: videos, audio, animaciones, documentos interactivos, mapas mentales, colecciones de imágenes o cualquier otro elemento que presente un contenido por medio del cual se transmita un conocimiento y logre un aprendizaje. La estructura general de los OVA contiene un objetivo, un contenido, una actividad de aprendizaje y un mecanismo de evaluación, es creado para ser reutilizable en variados contextos educativos y en distintos dispositivos**.**

Algunas herramientas para desarrollar un OVA son:

Animatron**:** es una herramienta en línea con las que se pueden crear animaciones en HTML5 que funcionan en distintos navegadores y dispositivos. Permite diseñar contenido interactivo como videos y GIFs y compartirlo. Incluso, se puede invitar a otras personas a colaborar en un proyecto.

Existe la versión gratuita y aunque ofrece muchos recursos, su uso es limitado. No obstante, existe la suscripción mensual o anual. Con esta herramienta puedes crear videos muy completos, con narración y música.

Slide Share: con esta herramienta se pueden crear presentaciones digitales sobre una gran variedad de contenido. Desde hace algunos años, forma parte de LinkedIn.

Es uno de los recursos más utilizados para compartir contenido, ya que se pueden subir diapositivas de Power Point, PDF, documentos de Word, así como algunos formatos de audio y video. Para tener acceso, se debe crear un usuario

Piktochart**:** la facilidad de esta herramienta es de presentar contenido resumido por medio de infografías. De esta forma, se dinamizará la plataforma donde se presente.

Además, permite crear posters, presentaciones o informes que son fáciles de compartir. Existe la versión gratuita en las que ofrece cierta cantidad de plantillas. No obstante, se puede adquirir una versión pagada por 1 año o por 5 años.

Vyond: es una herramienta para crear videos animados. Dentro de su biblioteca, contiene una gran cantidad de activos (personajes, plantillas, accesorios, etc.) pre-animados que se pueden controlar por medio de una sencilla interfaz.

El usuario puede cargar sus propios recursos, tales como audio, imagen o video. La descarga puede realizarse en formato MP4, GIF o en presentaciones de video, o cargarlos en YouTube.

Fotojet: es una aplicación con la cual se pueden editar imágenes o fotografías, diseñar gráficos, realizar un collage o montaje de fotos para que sea compartido. Brinda al usuario una gran variedad de herramientas técnicas. Es una herramienta online.

Un recordatorio importante es incluir un método de evaluación**,** promoviendo la autoevaluación o la coevaluación. Pueden ser actividades donde el estudiante comparta, promueve, discuta y analice el contenido estudiado.

Un EVA (entornos virtuales de aprendizaje) es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo… etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos.

Elaboración de Muros digitales Su utilidad viene dada por varias vertientes:

Difusión de información: Se trata de potenciar el alcance de cualquier mensaje. El imaginario colectivo recuerda los corchos de centros educativos, fotocopiadoras, etc., donde ir colocando avisos, informaciones o anuncios de diversos tipos. El modelo inicial a que nos remite un muro colaborativo está en esa línea.

Principales herramientas para confeccionar muros colaborativos. las más consolidadas para crear muros colaborativos son las siguientes:

Glogster: Recurso online para crear posters digitales a través de plantillas personalizadas que permiten añadir texto, audio, imágenes, enlaces a páginas web y/o vídeos. Su formato es muy visual lo que facilita la presentación de trabajos, añadiendo distintos soportes. Los murales pueden ser guardados, compartidos en un blog o proyectados en clase. Además, el portal Glogpedia dispone de gran variedad de posters de diversas temáticas educativas y/o por áreas.

Padlet: Herramienta de trabajo colaborativo a través de la creación de murales interactivos personalizables, insertando títulos y distintos textos junto con imágenes, vídeos, etc. desde nuestro ordenador o incluyendo la URL y personalizando el fondo con imágenes o plantillas. Lo mejor es que puede utilizarse sin necesidad de registro.

Lino: Aplicación en línea para crear paneles o corchos virtuales donde insertar texto, vídeos, imágenes comentadas… como si de posts-it se trataran. Favorece el trabajo de forma colaborativa sin necesidad de que los alumnos se registren. Además, se pueden crear distintos grupos donde guardar los paneles por temáticas. Otra utilidad didáctica sería la realización de debates colaborativos o para la escritura creativa compartida.

Popplet: Aplicación online para la elaboración colaborativa de tablones virtuales.

Su uso es muy intuitivo, ofreciendo la posibilidad de añadir distintos colaboradores para la edición conjunta. Otra opción es la creación de mapas conceptuales

interactivos, pues posibilita la relación de ideas incluyendo todo tipo de archivos multimedia (vídeos, fotos, enlaces…)

Stormboard: Herramienta para la elaboración colaborativa de tableros digitales, añadiendo notas, imágenes y otra información multimedia.

Herramientas de gamificación**. "**Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos". (Gaitán 2013)

"Ta-Tum: Se trata de una plataforma para el fomento de la lectura. Disponible para iOS, Android y Chrome, propone acercar la lectura a los estudiantes a través de la gamificación: ingresarán en la Escuela Avante, formada por seis detectives que guiarán a los alumnos hasta convertirse en investigadores literarios. Tendrán acceso a una biblioteca con multitud de títulos y podrán personalizar e interactuar con los libros.

Cerebriti: Nacida en España y con expansión en todo el mundo, es una plataforma de juegos de la que ya hemos hablado por *aquí* en alguna ocasión, y que tiene dos posibilidades de asignar insignias a los estudiantes, se aplica en el aula tan deseada. Crea retos y ejercicios y asigna pines a múltiples estudiantes, no sólo a las mejores vertientes: por un lado, que los alumnos creen sus propios juegos educativos; por otro, que jueguen a los creados por otros usuarios (o por los profesores) para afianzar conocimientos. Hay

juegos sobre todos los temas y para todos los cursos y edades**,** *y es* gratuita y multiplataforma.

Edmodo gamificación: es lo más parecido a una red social con fines educativos, y gracias a las: a la solución más creativa o ingeniosa, al que más se lo haya *currado*, al mejor proyecto colaborativo.

Classcraft: Es, posiblemente, lo más cercano a un videojuego. es una especie de 'World of Warrant' para educación con una enorme carga de gamificación en clase, una plataforma tremendamente visual y atractiva que permite crear un mundo de personajes (magos, sanadores y guerreros) que deberán cooperar y participar en misiones para ir ganando puntos y oro con el que mejorar su equipo. El objetivo, ir avanzando de forma colaborativa a la vez que aprenden y desarrollan su conocimiento.

Quiz let: Una de las plataformas de 'flashcards' o 'unidades de estudio' más exitosas gracias a la facilidad tanto para crear tus propios packs de tarjetas como para utilizar las que hayan sido elaboradas por otros. Quizlet ya dispone de varios miles de packs que puedes utilizar para aprender y repasar todo tipo de conceptos, aunque si lo prefieres también podrás crear los tuyos propios adaptados a tus necesidades en cada momento.

Monster kit: Un juego de mesa que permite practicar habilidades creativas de una forma divertida. Para ello implica dibujar, escribir/leer, hacer cálculos y desarrollar su imaginación en solitario o acompañados creando simpáticos monstruos. Está pensado para

alumnos de primer ciclo de Educación Primaria y admite entre 1 y 10 jugadores". (Educación 3.0- 2020).

Elaboración de Mapas mentales y líneas de tiempo**.** Un mapa mental ayuda a comprender y organizar de mejor manera una idea o tema, permitiendo potenciar la creatividad e imaginación de las personas que las utilizan.

Comunicación Asincrónica y Sincrónica. Haciendo uso del correo electrónico y Skype. El correo electrónico, responde a un modelo tipo carta escrita, que contiene remitente, destinatario, asunto, mensaje, y que permite a su vez adjuntar archivos como documentos de texto o imágenes.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación será Investigación Acción Participativa con o método mixto(cuanti-cualitativa)

3.1.1 Investigación Acción Participación.

"Es una forma de desarrollar la investigación y a la vez una metodología de intervención social. En ella la población participa activamente con el investigador en el análisis de la realidad y en las acciones concretas para modificarla. Supone un proceso circular de investigación y análisis de la realidad, en el que partiendo de los problemas prácticos y desde la óptica de quien los vive se procede a una reflexión y actuación sobre la

situación problemática con objeto de mejorarla, implicando en el proceso a quienes viven el problema, quienes se convierten en autores de la investigación". "Es un proceso-método de investigación que intenta, por un lado, superar la cultura del «exigir» y desarrollar una cultura del «construir conjuntamente» y por otro, romper la clásica distancia entre investigadores-investigados, de tal modo que el sujeto-objeto de estudio interviene en el diseño, en el diagnóstico, en la formulación de propuestas y en la evaluación de la investigación. Los investigadores se investigan a sí mismos en un proceso de reflexión y autoaprendizaje de técnicas y métodos «ad hoc» con el objetivo de redescubrir sus condiciones de partida y las potencialidades para superarlas. Así, el sujeto-objeto de investigación se encuentra en estrecha relación con los procesos que el mismo produce y que reinterpreta de forma recurrente y en espiral. Uno de los postulados centrales de la IAP es el «encuentro» entre dos tipos de conocimiento, el saber popular y el conocimiento científico. Ambos flujos convergen en el proceso de estudio participativo y dan cuenta de dos perspectivas necesarias en el análisis de la realidad social: el enfoque emic (sentido que infieren las personas a los hechos o conductas) y el enfoque etic (categorías abstractas o generalizaciones teóricas elaboradas por el investigador)". (Alguacil J. y otros 2006).

3.1.2 La Investigación con Enfoque Mixto.

Según Viteri (2010) se está verificando actualmente, que a través de los estudios mixtos se logra: una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno: la investigación se sustenta en las fortalezas de cada método (cuantitativo y cualitativo) y no en sus debilidades; formular el planteamiento del problema con mayor claridad, así como las

maneras más apropiadas para estudiar y teorizar los problemas de investigación; producir datos más ricos y variados mediante la multiplicidad de observaciones, ya que se consideran diversas fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y análisis; potenciar la creatividad teórica por medio de suficientes procedimientos críticos de valoración; efectuar indagaciones más dinámicas, apoyar con mayor solidez las inferencias científicas; permitir una mejor exploración de los datos; oportunidad para desarrollar nuevas destrezas o competencias en materia de investigación, o bien reforzarlas.

La investigación cuantitativa. características: En los elementos del problema de investigación debe existir una relación cuya naturaleza sea lineal. El proceso de investigación es hipotético – deductivo. El abordaje de los datos Cuantitativos es estadístico, hace demostraciones con los aspectos separados de su todo, a los que se asigna significado numérico y hace inferencias. La objetividad es la única forma de alcanzar conocimientos, por lo que utiliza la medición exhaustiva y controlada. La teoría es el elemento fundamental de la investigación. La comprensión explicativa y predicativa de la realidad es de una concepción objetiva.

La investigación cualitativa. características: Tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Es inductiva. Se trata de estudios en pequeña escala que sólo se representan a sí mismos. Hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica. No suele probar teorías o hipótesis. No tiene reglas de procedimiento. El método de recogida de datos no se especifica previamente. La investigación es de naturaleza flexible, evolucionaria y recursiva. En general no depende de

un análisis estadístico. Se pueden incorporar hallazgos que no se habían previsto. Parte de la observación e identificación de un área problemática y puede adoptar una amplia gama de métodos para el manejo de materiales. Se basa en la toma de muestras pequeñas, de grupos de población reducido. (Viteri 2010).

3.1.3 Problematización.

Considerando que la labor educativa se desarrolla en situaciones donde se presentan problemas prácticos, lo lógico es que un proyecto de este tipo comience a partir de un problema práctico: en general, se trata de incoherencias o inconsistencias entre lo que se persigue y los que en la realidad ocurren.

3.2 PROCEDIMIENTO

3.2.1 Diagnóstico.

Fase 1. Formulación y diseño del proyecto.

Etapa 1.1 Planteamiento del problema. La Primera Recopilación de la información bibliográfica donde se Analizan los fundamentos teóricos e investigativos sobre la enseñanza de la expresión oral y escrita.

Etapa 1.2 Construcción y revisión del estado de arte y marco referencial. En la segunda extracción de la Información relacionada con la Lectura y la Escritura y estrategias

metodológica basada en las TIC, y en la tercera organización de la Información identificando los aportes más significativos en relación a la temática.

Fase 2. Análisis de las dificultades en comprensión lectora literal, inferencial y crítica.

Etapa 2.1 Para hacer el análisis se desarrollará un taller diagnóstico con una prueba inicial, para determinar el nivel de comprensión lectora de los niños.

Etapa 2.2 Recopilación de material de apoyo. El segundo objetivo dio lugar a crear estrategias metodológicas basada en las TIC para fortalecer la expresión oral y escrita de los educandos. Entre estas estrategias tenemos el uso de OVAS (Objetos Virtuales de Aprendizajes), dichos objetos virtuales de aprendizaje como se ha mencionado a lo largo del trabajo se han convertido en herramientas de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que prometen una mirada diferente a la educación ofreciendo múltiples actividades para que el niño (actor principal del proceso educativo) se sienta atraído hacia lo académico dada su practicidad, y específicamente como se proyecta en el documento, en el fortalecimiento de la comprensión de textos en niños en su primera etapa escolar. Al respecto, (Arriaga, 2007) manifiesta que la multimedia, utilizada en Internet, es una herramienta que puede crear un ambiente creativo y divertido para la lectura, a través de la cual los niños pueden interactuar con el texto, la imagen y el movimiento, además este nuevo entorno de la lectura, puede proporcionar una sensación de libertad, ya que pueden decidir que desean leer y hacer con el texto, ya que los recursos tecnológicos no los tienen cautivos en una página y no resulta monótono para ellos.

Paso 1.2.1 Selección y registro de estudiantes del grupo a investigar.

Paso 1.2.2 Diseño de instrumentos y aplicación de instrumentos.

Fase 3 Diseño de la estrategia didáctica

Etapa 1. Revisión de recursos educativos digitales y no digitales adicionales que apliquen para el desarrollo de la propuesta. Para la puesta en marcha de la estrategia metodológica se cuenta con una sala de sistemas compuesta de equipos de cómputo portátiles, video beam, tv plasma, impresora multifuncional, y servicio de internet gracias al programa Kiosco Vive digital KVD, todo ello con el fin de dar un aprovechamiento óptimo para el aprendizaje.

Fase 4 Evaluar a los estudiantes en el desempeño académico después de aplicar la estrategia para ver los avances

Paso 1. Análisis de resultados.

Paso 2. Tabulación de resultados obtenidos

Paso 3. Elaboración de planes de mejoramiento. Esta etapa se da a través del alcance del tercer objetivo relacionado con el impacto de las estrategias aplicadas para proponer planes de mejoramiento, para ello las autoras realizarán observación permanente a los avances de los estudiantes y si es necesario se organizarán algunas actividades apoyadas en gestores educativos como Educaplay, Jclic, crosword y otros, para reforzar las estrategias propuestas.

3.2.2 Diseño de una Propuesta de Cambio.

Después de que se ha realizado el análisis e interpretación de la información recopilada y siempre a la luz de los objetivos que se persiguen, se está en condiciones de visualizar el sentido de los mejoramientos que se desean.

3.2.3 Aplicación de Propuesta.

Luego de diseñada la propuesta de acción, esta es llevada a cabo por las personas interesadas. Es importante, sin embargo, comprender que cualquier propuesta a la que se llegue tras este análisis y reflexión, debe ser entendida en un sentido hipotético, es decir, se emprende una nueva forma de actuar, un esfuerzo de innovación mejoramiento de la práctica que debe ser sometida permanentemente a condiciones de análisis, evaluación y reflexión.

3.2.4 Evaluación.

Todo este proceso, que comenzaría otro ciclo en la espiral de la investigación – acción, va proporcionando evidencias del alcance y las consecuencias de las acciones emprendidas, y de su valor como mejora de la práctica. La evaluación, además de ser aplicada en cada momento, debe estar presente al final de cada ciclo, dando de esta manera una retroalimentación a todo el proceso. De esta forma se lleva en un proceso cíclico que no tiene fin. Uno de los criterios fundamentales, a la hora de evaluar la nueva situación y sus consecuencias, es en qué medida el proceso de investigación y transformación ha supuesto un proceso de cambio, implicación y compromiso de los propios involucrados.

3.3 HIPÓTESIS

Con este proyecto los estudiantes de grado 3°, mejorarán en un 10% de la comprensión lectora, mediante la aplicación de estrategias con juegos digitales en la

Institución Educativa Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía Meta sede Primaria, pero para lograrlo es imprescindible la orientación y el apoyo de las docentes en cada actividad, pues lo que se busca es fomentar un escenario de aprendizaje utilizando las TIC como elemento para informarse, aprender y comunicarse. Aumentar en un 5% el apoyo constante de las familias ene l proceso educativo. Integrar la web como herramienta para construir conocimiento conllevando al mejoramiento académico y buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a producciones propias.

3.4 VARIABLES O CATEGORÍAS

-Variable Independiente: Estrategias pedagógicas.

-Componente cognoscitivo: experiencia del docente y estudiante en uso de -las TIC.

-Componente afectivo: motivación en el uso de las TIC en el aula y en la casa.

-Componente actitudinal: interacción de los estudiantes con los juegos digitales.

-Variable Dependiente: Comprensión lectora en los estudiantes del grado 3°.

Comprensión literal: identifica ideas principales, relaciona el título y el texto. emite juicios de lo leído.

-Comprensión inferencial: decodificación de información, analiza la información novedosa, identifica las falacias de razonamiento.

-Comprensión crítica: establece analogías, establece premisas.

3.4.1 Operacionalización de Variables o Descripción de Categorías.

A continuación, en la tabla 1, se presenta la Operacionalización de variables:

Tabla 2. Operacionalización de variables del presente proyecto

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores
Variable dependiente: Comprensión lectora en los estudiantes de grado 3°.	Comprensión Literal	-Identifica ideas principales -Relaciona el título y el texto -Emite juicios de lo leído
	Comprensión inferencial	-Decodificación de información Analiza la información novedosa -Identifica las falacias de razonamiento
	Compresión crítica	-Establece analogías -Establece premisas
Variable independiente: Estrategias pedagógicas	Componente Cognoscitivo	Experiencia del docente y el estudiante en el uso de las Tics
	Componente afectivo	Motivación en el uso de las Tic en el aula y en casa
	Componente actitudinal	Interacción de los estudiantes con los juegos digitales

Fuente: elaboración propia

Descripción de categorías. A continuación, en la tabla 3 se muestra la descripción de categorías:

Tabla 3. Descripción de categorías de población

Categoría	Subcategoría
Características de la institución.	Localización: I.E. Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía-Meta Entorno rural y urbano
Características del grupo de estudiantes	-Grupo étnico; los estudiantes pertenecen a etnia mestiza. -Condición social: la mayoría de estudiantes son de bajos recursos económicos, de un estrato social1 y 2. hay 6 estudiantes migrantes de Venezuela. -Edad: entre los 8 y 11 años. -Actitud en clase: algunos son tímido, otros indisciplinados. Presentan inasistencia en un 5% semanalmente. el 8% no prestan atención a las clases.
Características del entorno familiar	-Ubicación de la vivienda: el 20% viven en veredas y el resto en el sector urbano. -Nivel educativo de los padres: en un 1%no superan la primaria y un 60% no terminan la secundaria.

	-Ocupación de los padres o acudientes: el 40% se dedican a los oficios del campo. Otros realizan construcción y oficios varios. -Hábitos lectores en casa: la mayoría no realizan prácticas de lectura. ocupan el tiempo en otra cosa.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que participará en este proceso investigativo son los estudiantes de la I.E. Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía-Meta, sector urbano y rural, modalidad Académico, calendario A, está constituido por treinta y un (31) estudiantes, entre edades de 7 y 11 años; tomándose como referencia los estudiantes de grado 3°. Los estudiantes pertenecen a familias de bajos recursos económicos, estratos 1 y 2, de un nivel educativo bajo y algunos viven en el campo y otros en el sector urbano. Las familias se dedican al trabajo del campo y oficios varios en el pueblo.

Es de resaltar la falta de compromiso por parte de los Padres de familia en el apoyo de los procesos pedagógicas de los niños, lo que dificulta aún más la tarea del docente a la hora de desarrollar actividades de comprensión lectora. Además, en la mayor parte de la población se puede apreciar, el bajo nivel académico y cultural, y por consiguiente la falta de motivación y tiempo que se dedica a la lectura.

La población se caracteriza por tener una comunicación virtual por medio de WhatsApp en este periodo de pandemia.

3.5.1 Muestra.

El grupo objeto de estudio involucrado directamente con éste proceso investigativo corresponde a un 84 % de la población lo que equivale a un total de 26 estudiantes, quienes presentan dificultades en el proceso de comprensión lectora, por falta de hábitos lectores en el círculo familiar, social y además la escasa motivación que reciben de ellos. El grupo investigador pretendía trabajar con el 100% de la población que correspondía a 31 estudiantes, pero el 16% desertó durante la pandemia debido a la falta de recursos tecnológicos y apoyo familiar.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Esta investigación se realiza con seres humanos, niños y niñas en edades de 8 a 11 años. Se usarán datos personales con el consentimiento firmado de los padres o acudientes. También se investigarán aspectos relacionados con la familia de los estudiantes.

Declaración de cada uno de los siguientes aspectos éticos del proyecto:

El proyecto es pertinente para valor social de la investigación, se tiene en cuenta criterios de inclusión y exclusión de participantes. Procesos y medios para la captación y adherencia de participantes.

La intervención a realizar o la forma en que se recolecta la información no tendrá ningún efecto sobre la dignidad.

El desarrollo de este proyecto no permitirá ni tendrá efectos de posibles conflictos de interés.

Para los proyectos que se utilicen instrumento(s) de recolección de información se adjuntarán protocolos o cuestionarios, junto con los formatos de consentimiento informado, que se utilizarán conforme a las condiciones de edad, desarrollo psicológico y cultural de los participantes voluntarios. Se incluye también y en caso de requerirse, licencias, permisos o cualquier otro documento que implique garantizar un procedimiento ético dentro del proyecto.

Se implementará un mecanismo para la protección de la confidencialidad de la información y privacidad, intimidad e integridad de los participantes. Todo el proceso de desarrollo del proyecto estará vigilado por las docentes investigadoras garantizando el uso responsable de manejo y protección de datos personales, y consideraciones de Habeas data.

5 INGENIERÍA DEL PROYECTO

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica y los objetivos propuestos en este trabajo de investigación, se presenta el diseño, desarrollo y evaluación de la solución al problema: ¿Cómo diseñar estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado 3° mediante juegos digitales? El diagnóstico se realizó mediante la observación directa, encuestas, talleres, y entrevistas.

5.1 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La recolección de la información se realizó a través de:

-La observación directa: Para Hurtado (2020) la observación es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que van a ser estudiados. Constituye un proceso de atención, recopilación y registro de información, para el cual el investigador se apoya en sus sentidos (vista, oído, olfato, tacto, sentidos kinestésicos, y cenestésicos), para estar al pendiente de los sucesos y analizar los eventos ocurrentes en una visión global, en todo un contexto natural. De este modo la observación no se limita al uso de la vista.

Dentro de la presente investigación se realizará observación directa de los procesos de la clase en el área de Lengua Castellana, específicamente se usará ésta técnica para obtener información acerca del grado de interés de los niños por involucrar las TIC en el aprendizaje de lectura y escritura.

-La encuesta: es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo: permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas (Grasso, 2006). Las encuestas contendrán preguntas cerradas y serán dirigidas a estudiantes y a padres de familia. (Véase anexo B).

-Talleres: Se considera el taller como un dispositivo para hacer ver, hacer hablar, hacer recuperar, para recrear, para hacer análisis, o sea hacer visible e invisible elementos, relaciones y saberes para hacer deconstrucciones y construcciones. El taller es reconocido como un instrumento válido para la socialización, la transferencia, la apropiación y el desarrollo de conocimientos, actitudes y competencias de una manera participativa y pertinente a las necesidades y cultura de los participantes. Estos Talleres permiten probar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, algunos serán escritos y otros haciendo uso de alguna herramienta en la web sobre lecto-escritura donde el niño realizara las actividades que allí se encuentran.

5.2 TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS DE DATOS

Los datos adquiridos a través de los instrumentos elegidos para esta investigación se analizaron analizados de la siguiente manera:

• Observación directa: Se hizo registro de las observaciones realizadas en forma narrativa con de fotografías. Este análisis de resultados es descrito de manera resumida, resaltando aquellas escenas o información que se considere relevante.

• Encuestas: La información de encuestas fue tabulada de acuerdo a sus respuestas y luego representada en gráficos estadísticos por pregunta, de acuerdo a estas tabulaciones y gráficos se hizo la interpretación de los datos obtenidos.

• Talleres: Los talleres permitieron probar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, por tanto, la información obtenida se registró de manera narrativa haciendo un análisis de las falencias que se evidenciaron en los niños.

Los instrumentos aplicados dentro de la investigación, permitieron recoger información acerca de los niveles de lectura, intereses y medios de aprendizaje más motivantes de los niños y niñas de la I.E. Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía. Así mismo se indagó sobre la incidencia que tienen los padres en la formación de hábitos de lectura de los estudiantes.

Los resultados obtenidos a través de las encuestas indican que existe una inclinación positiva hacia la lectura, pero falta motivación en cuanto al acompañamiento y recursos para el desarrollo de la actividad lectora.

De la misma manera la encuesta aplicada permitió direccionar el proyecto de investigación hacia el fortalecimiento de los procesos tanto de lectura como de escritura de la población objeto de investigación e implementar una estrategia metodológica basada en las TIC que fortaleció dichos procesos.

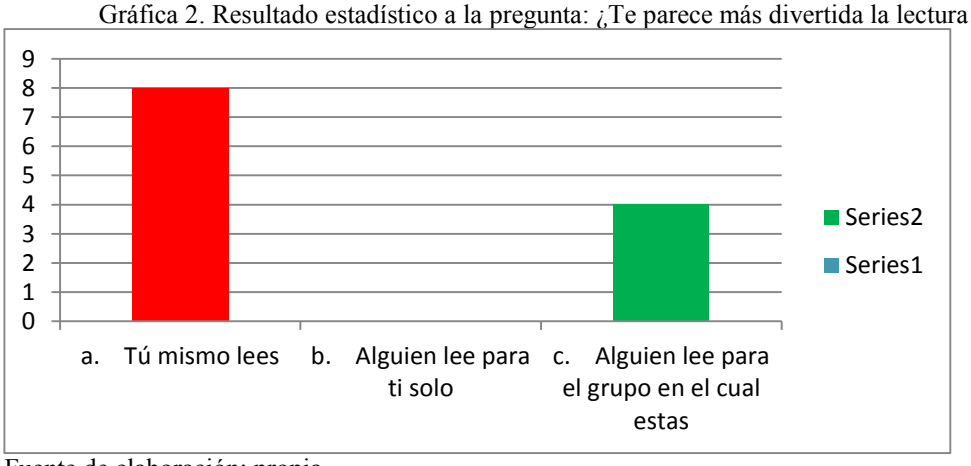
A continuación, se muestra la interpretación de la encuesta aplicada a la población estudiantil y padres de familia obtenida a través del análisis estadístico y se comparten las encuestas diseñadas para aplicar en la fase de diagnóstico:

5.2.1 Encuesta N° 1.

Objetivo: Esta encuesta tiene el propósito de conocer cuáles son los hábitos de lectura y escritura de los estudiantes de la IE Francisco Walter.

Los estudiantes manifiestan que para ellos es más significativa la lectura cuando leen por su propia cuenta que cuando otra persona les lee, como se muestra en la gráfica 2.

Gráfica 2. Resultado estadístico a la pregunta: ¿Te parece más divertida la lectura cuándo?

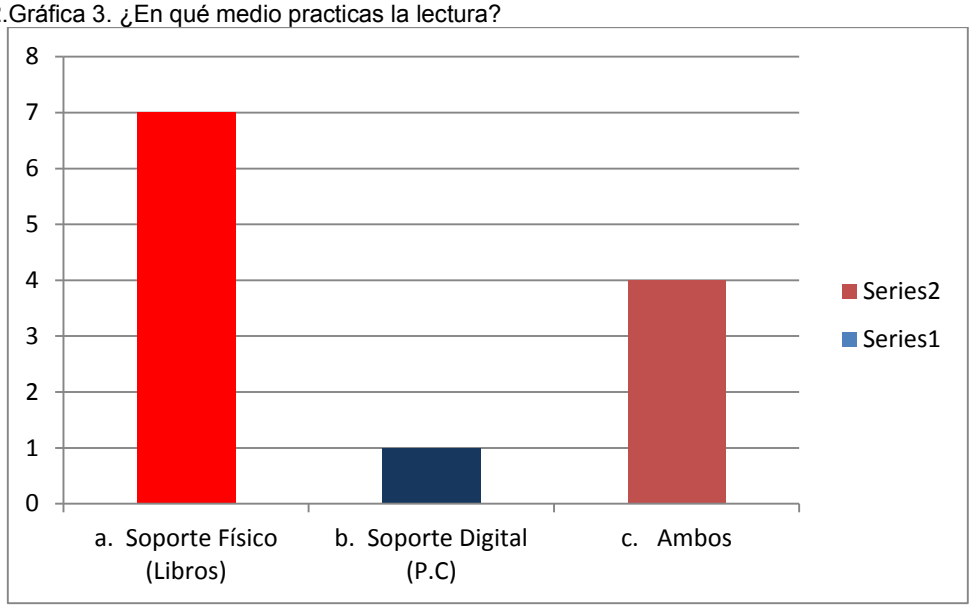


Fuente de elaboración: propia

Al respecto, (Salazar J. , 2010) interpreta que, cuando el niño se acerca a un cuento lo quiere explorar, tocar, sentir y hasta saborear. Cuando los niños leen lo hacen con todos sus sentidos. Involucran los ojos, la nariz, los dientes y el corazón.

Teniendo en cuenta este aporte se puede deducir que el niño al tener contacto directo con un texto maneja factores como la concentración, el ritmo de lectura, la lectura de imágenes, el hallazgo de nuevas palabras, entre otros aspectos que llegan a ser significativos en el aprendizaje.

Figure 2.Gráfica 3. ¿En qué medio practicas la lectura?



Fuente: de elaboración propia

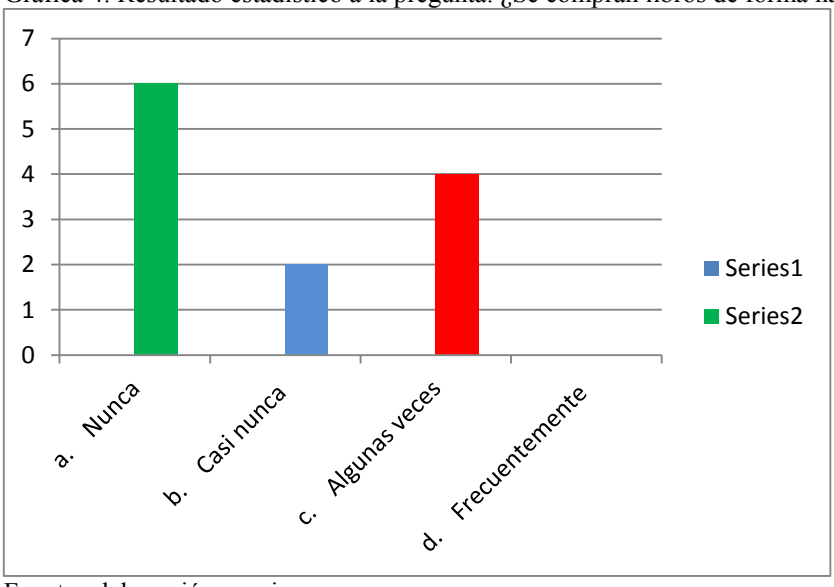
Ante la pregunta formulada en la gráfica 3, para detectar los medios en que se práctica lectura, se evidencia que el medio más utilizado por los niños de esta comunidad son los textos impresos. Es importante resaltar que se debe aprovechar los recursos tecnológicos con que cuentan las instituciones educativas y las familias en la actualidad,

con el fin de promover el agrado por la lectura mediante el desarrollo de actividades interactivas que permitan un acercamiento a la lectura.

A este punto el MEN (MEN, Al tablero, 2014) a través de su link "Al Tablero" dice que "Un programa multimedial interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche nuestra capacidad multisensorial". La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior se ve la importancia de hacer parte de nuestro quehacer docente los medios digitales para fomentar la lectura.

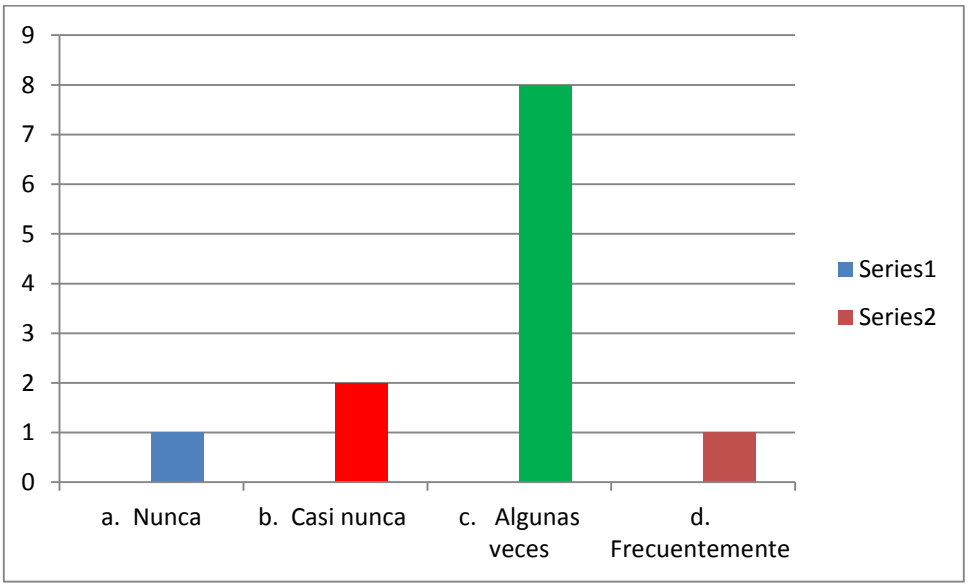
Gráfica 4. Resultado estadístico a la pregunta. ¿Se compran libros de forma habitual en tu casa?



Fuente: elaboración propia.

Según las respuestas dadas por los estudiantes se evidencia que nunca se compran libros en casa, mientras que otros manifiestan que algunas veces se adquieren, esto se debe a que en poca medida se tiene el hábito de leer y que por ende no se adquiere ningún medio para hacerlo, como muestra la gráfica 4. A este respecto el periódico el Tiempo (TIEMPO, 2016) manifiesta: "No leemos por falta de plata sino por físico desinterés". Es evidente que hay poca motivación para leer por ende en poca medida se adquieren libros para hacerlo.

Grafica 5. Resultado estadístico a la pregunta ¿Acostumbras a leer libros, revistas o periódicos en tu tiempo libre?



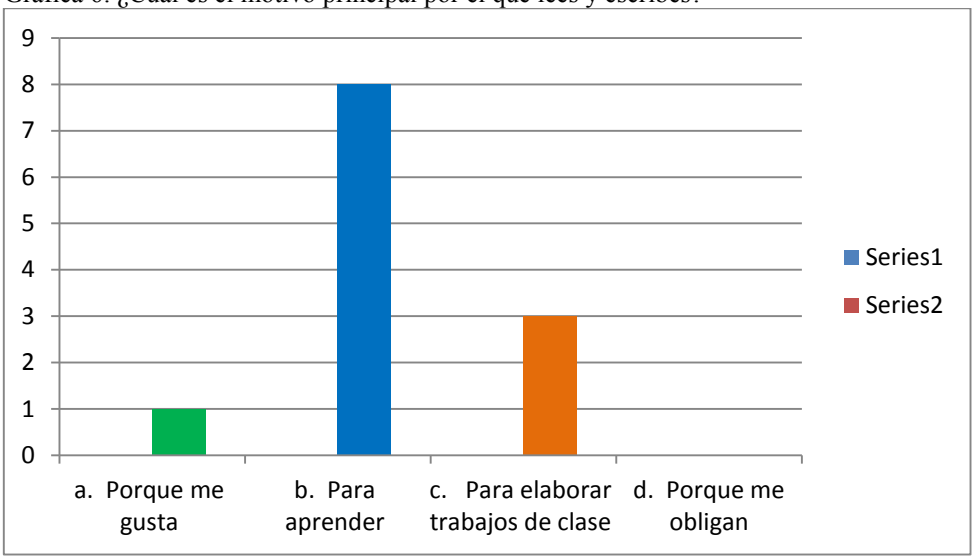
Fuente: elaboración propia

La mayoría de los encuestados apuntan a que algunas veces leen libros, revistas o periódicos en el tiempo libre esto se debe a que como hay poco interés por leer no se tiene este hábito; como muestra la gráfica 5. A este respecto en la revista El País (Librero, 2013) manifiesta, Colombia no solo lee apenas 1,9 libros por año, también lee mal. Durante 2012, los colombianos leímos un libro y casi alcanzamos a terminar otro. Casi. Eso es lo que

revela el DANE en su más reciente Encuesta de Consumo Cultural. Lo dijo a su modo, claro, a comienzos de mayo: 1,9 libros fue lo que leyó cada habitante de este país.

Es evidente que la mayoría de los estudiantes encuestados expresan que el motivo principal por el que leen y escriben es porque desean aprender, otros lo hacen para elaborar trabajos de clase. Así lo demuestra la gráfica 6.

Gráfica 6. ¿Cuál es el motivo principal por el que lees y escribes?



Fuente de elaboración: propia.

En el análisis de esta pregunta se puede deducir que para los niños la lectura se torna en una actividad agradable y esencialmente académica, sin embargo, no se tienen hábitos adecuados para el desarrollo de ella.

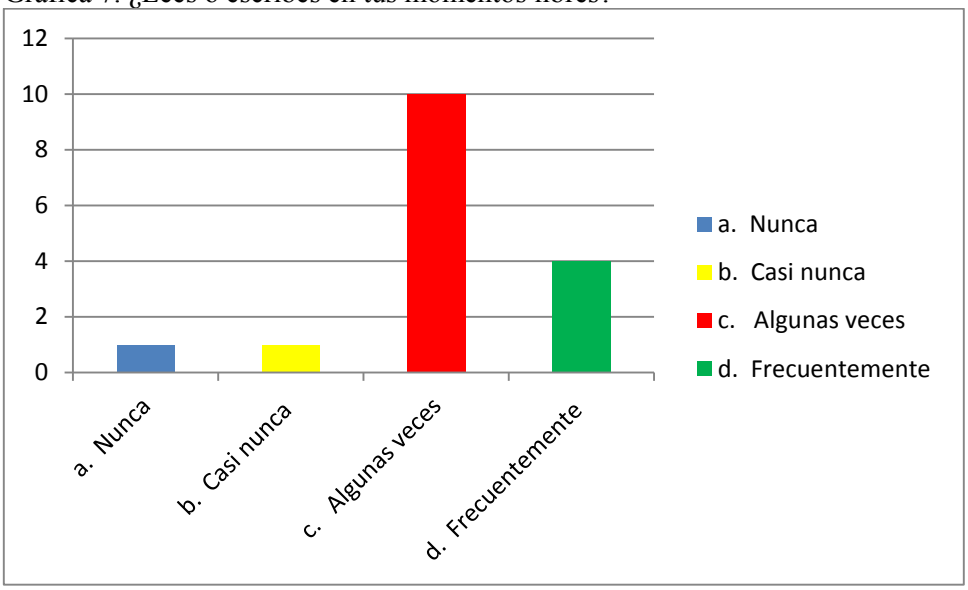
Es por esta razón que es tarea tanto de padres como de profesores aprovechar el agrado que poseen los niños por la lectura para despertar en ellos su curiosidad, imaginación e interés, haciendo de ésta una actividad gustosa y enriquecedora, capaz de orientar decisiones tomadas para la vida, así como lo expresa (Salazar J. , 2010).

Mediante la lectura se pueden encontrar muchas respuestas de la vida diaria; además de ser una herramienta que permite enseñar a pensar, a defender los propios puntos de vista, a elegir y seleccionar, no sólo sus lecturas, sino a sus gobernantes, sus modelos de vida.

5.2.2 Encuesta n° 2.

Objetivo: Esta encuesta tiene como propósito identificar la incidencia que tienen los padres en la formación de hábitos de lectura de los estudiantes.

Gráfica 7. ¿Lees o escribes en tus momentos libres?



Fuente: elaboración propia

Los resultados emitidos por la encuesta ante esta pregunta demuestran que la actividad lectora de los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Francisco Walter es baja, manifestando que leen o escriben “Algunas veces” de lo que se deduciría que leen debido a consultas de las tareas de sus hijos o por necesidad.

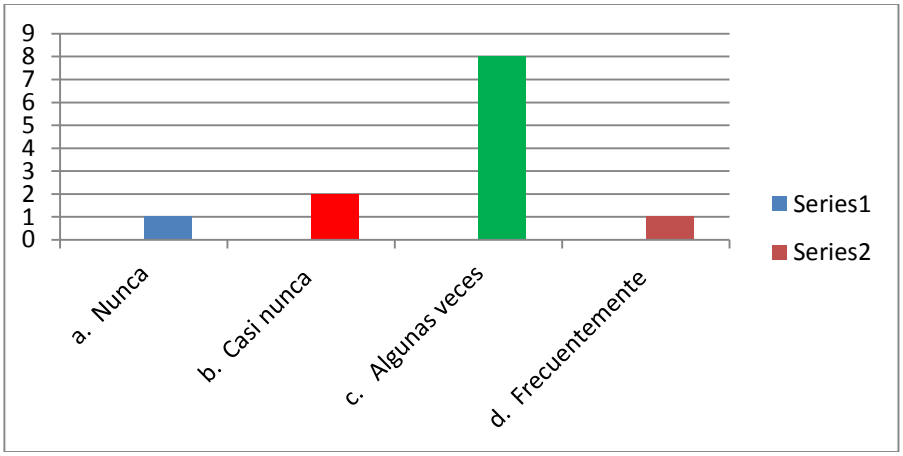
Así mismo, se podría señalar que esta actividad tiene poca acogida por falta de tiempo ya que las labores y responsabilidades diarias impedirían ésta práctica como se ve en la gráfica 7.

Así mismo, se podría señalar que esta actividad tiene poca acogida por falta de tiempo ya que las labores y responsabilidades diarias impedirían ésta práctica.

El comportamiento de las familias en relación con la lectura proporciona modelos que serán imitados por los hijos, de tal manera que los hábitos lectores de los padres serían generadores de hábitos lectores en los hijos. Junto a esto, las actitudes positivas hacia la lectura en el ámbito familiar pueden traducirse en modos de interacción que sitúan la lectura y los libros como objeto central, y que contribuyen de manera considerable a las actitudes desarrolladas por los hijos y los propios hábitos lectores de éstos. (Gil, 2009)

En la gráfica 8, se observa que la mayoría de los encuestados apuntan a que algunas veces leen libros, revistas o periódicos en el tiempo libre esto se debe a que como hay poco interés por leer no se tiene este hábito.

Gráfica 8. Resultado estadístico a la pregunta ¿Acostumbras a leer libros, revistas o periódicos en tu tiempo libre?



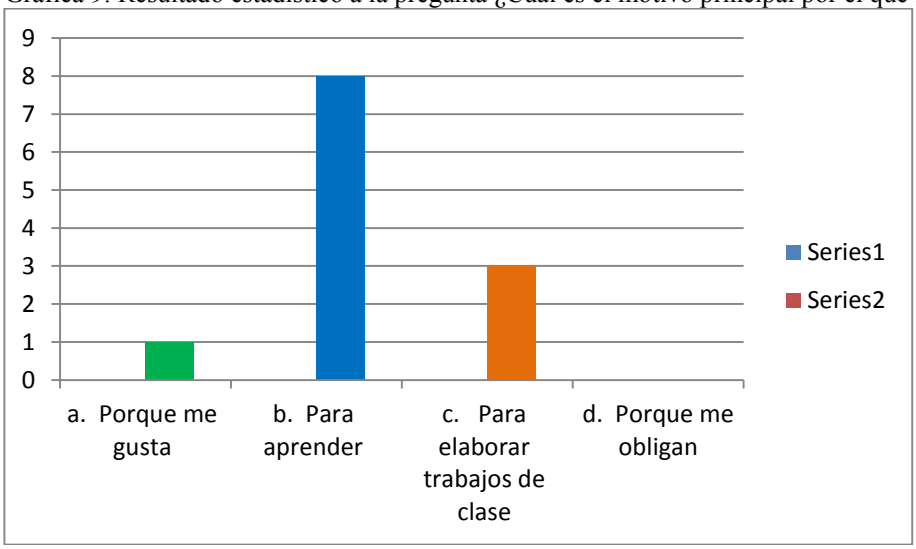
Fuente: elaboración propia

A este respecto en la revista El País (Librero, 2013) manifiesta, Colombia no solo lee apenas 1,9 libros por año, también lee mal. Durante 2012, los colombianos leían un libro y casi alcanzaban a terminar otro. Casi. Eso es lo que revela el DANE en su más reciente Encuesta de Consumo Cultural. Lo dijo a su modo, claro, a comienzos de mayo: 1,9 libros fue lo que leyó cada habitante de este país.

No son números halagadores. Si echamos una mirada por el vecindario, estamos a kilómetros de distancia del promedio de Chile y Argentina, cuyos habitantes se llevan a casa, de enero a diciembre, hasta cinco libros. Y a años luz de alemanes y noruegos, que llegan a los 17 en ese mismo lapso.

La gráfica 9, muestra que es evidente que la mayoría de los estudiantes encuestados expresan que el motivo principal por el que leen y escriben es porque desean aprender, otros lo hacen para elaborar trabajos de clase.

Gráfica 9. Resultado estadístico a la pregunta ¿Cuál es el motivo principal por el que lees y escribes?



Fuente: elaboración propia

En el análisis de esta pregunta se puede deducir que para los niños la lectura se torna en una actividad agradable y esencialmente académica, sin embargo, no se tienen hábitos adecuados para el desarrollo de ella.

Es por esta razón que es tarea tanto de padres como de profesores aprovechar el agrado que poseen los niños por la lectura para despertar en ellos su curiosidad, imaginación e interés, haciendo de ésta una actividad gustosa y enriquecedora, capaz de orientar decisiones tomadas para la vida, así como lo expresa (Salazar J. , 2010).

Mediante la lectura se pueden encontrar muchas respuestas de la vida diaria; además de ser una herramienta que permite enseñar a pensar, a defender los propios puntos de vista, a elegir y seleccionar, no sólo sus lecturas, sino a sus gobernantes, sus modelos de vida.

6 DIAGNÓSTICO INICIAL

Para dar cumplimiento al primer objetivo “Analizar las debilidades y fortalezas en los estudiantes de tercer grado en el área de lenguaje”, se realizó un diagnóstico inicial mediante observación directa y prueba inicial.

6.1 OBSERVACIÓN DIRECTA

Se realizó observación directa a los estudiantes en el desarrollo de las actividades de las diferentes áreas en dónde hubiera que leer y seguir instrucciones; un10% de los estudiantes no realizaban correctamente las tareas o talleres por no comprender lo que leían como se puede ver en la figura 2. También después de leer un cuento o ver un video se hacían preguntas sobre el contenido y solo en un 50% daban respuestas coherentes al tema.

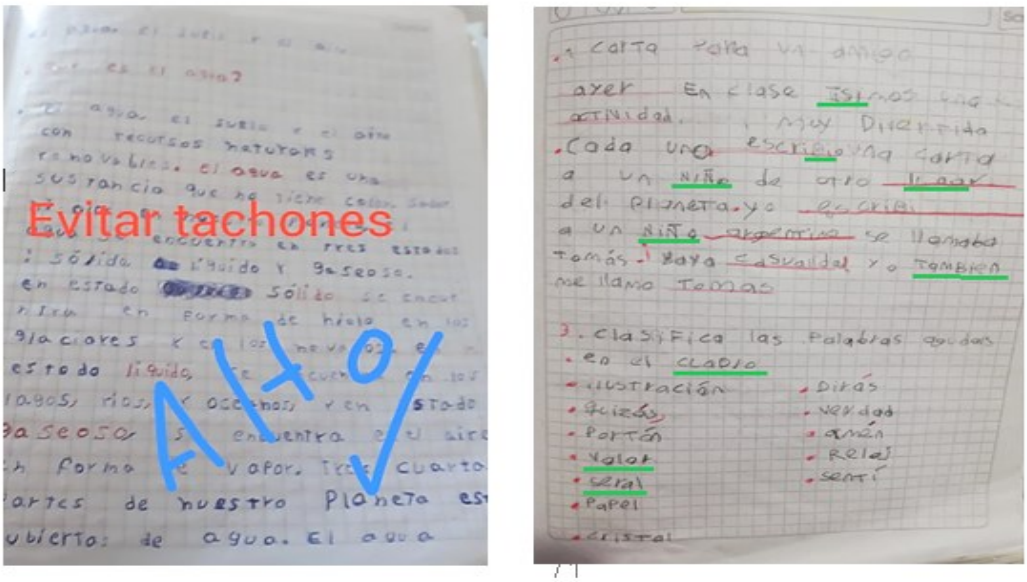
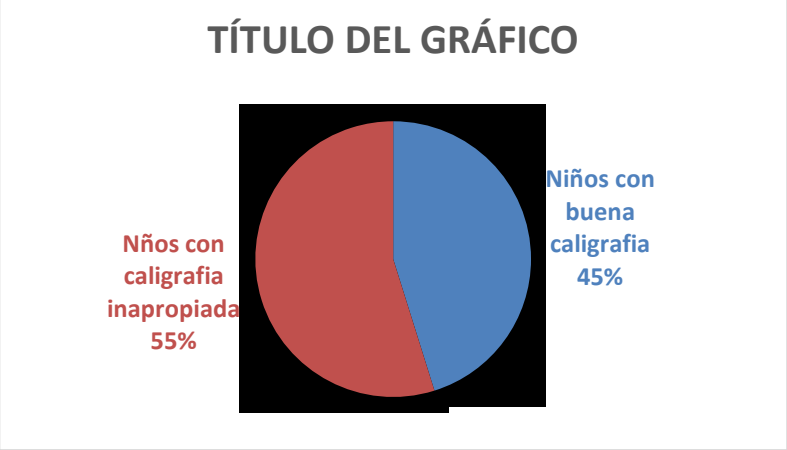


Figura 2. observación directa de trabajo de los estudiantes.

Grafica 10 Análisis caligrafía de los estudiantes.



Fuente: elaboración propia.

Analizando los trabajos recibidos vía WhatsApp, se identifica dificultad en la comprensión lectora y falencias en la caligrafía tal como se evidencia en la foto de la izquierda donde se observa que el estudiante escribe con algunas dificultades, por otra parte en la foto de la derecha se observa un texto donde hay muchas palabras con errores ortográficos, falta uniformidad en la escritura de las palabras y hay uso incorrecto de letras mayúsculas y minúsculas.

6.2 PRUEBA INICIAL

Se aplicó una prueba inicial a todos los estudiantes del grado 3° apoyada en pruebas internas tipo ICFES de la Institución, para saber el nivel de comprensión lectora (literal, inferencial, crítica), como se muestra en la figura 3. Se llevó a cabo a comienzo del segundo período del 2020 en el área de Lengua Castellana.

6.1 PRUEBA DIAGNÓSTICA

El brócoli es un vegetal nutritivo para nuestro cuerpo. Tiene la forma de un arbolito. Es familia cercana del repollo y la coliflor. El brócoli, al igual que el limón, la mandarina y la naranja, posee altas cantidades de vitamina C. Es barato y lo encontramos con facilidad.

1 . Según el texto, ¿qué contiene el brócoli?

- **A.** Limón
- **B.** Grasas
- **C.** Aceites
- **D.** Vitaminas

El conejo Gasparín es muy juguetón. Todas las mañanas se levanta muy temprano y corre por el campo, detrás de su amigo Juan. Mueve graciosamente sus orejas al igual que su cola.

2. ¿Qué hace el conejo Gasparín por las mañanas?

- **A.** Juega en el campo.
- **B.** Duerme en el jardín.
- **C.** Come hojas verdes.
- **D.** Corre a la escuela.

Entre dos palmeras muy divertidas que bailaban con el viento se encontraba la luna. Parecía una niña pequeña, eso sí, tenía unos inmensos anteojos de sol, estaba muy divertida.

3. ¿Qué significa la palabra *inmensos* en el texto?

- **A.** Costosos
- **B.** Grandes
- **C.** Redondos
- **D.** Coloridos

EL REGALO DE LAS FLORES

Había un jardín lleno de flores. Un día las flores tuvieron una reunión para discutir qué le podrían regalar al sol, porque estaban muy contentas con él, ya que sus cálidos rayos les habían embellecido sus colores. Una rosa de pétalos rojos se ofreció para averiguar qué regalarle y se fue al gallinero a preguntarle al gallo a qué hora cantaba para que apareciera el sol. El gallo empezó a cantar: "quiquiriquí". Enseguida salió el sol. La rosa lo saludó: "Buen día, Rey Sol, vengo de parte de todas las flores del jardín a preguntarle qué le gustaría que le regaláramos porque con sus cálidos rayos nos ha hecho los colores muy bonitos".

4. ¿De qué trata el texto?

- **A.** De la fragancia de las rosas.
- **B.** De un hermoso jardín.
- **C.** De un reconocimiento al sol.
- **D.** Del cultivo de las flores.

5. ¿Por qué las rosas estaban contentas?

- **A.** Porque resolvieron el problema.
- **B.** Porque iban a una fiesta.
- **C.** Porque llegarían sus amigos.
- **D.** Porque el sol las embelleció.

6. ¿A qué fue la rosa al gallinero?

- **A.** A hablar con el gallo.
- **B.** A dejar comida.
- **C.** A recoger huevos.
- **D.** A limpiar el corral.

7. ¿Qué significa la palabra *apareciera* en el texto?

- **A.** Comiera
- **B.** Regalara
- **C.** Saliera
- **D.** Preguntara

Instrucciones:

En los siguientes textos falta una palabra o frase para completar la idea. Rellene el círculo que corresponde a la respuesta correcta.

8. Honduras es un país _____ montañoso que está en América Central.

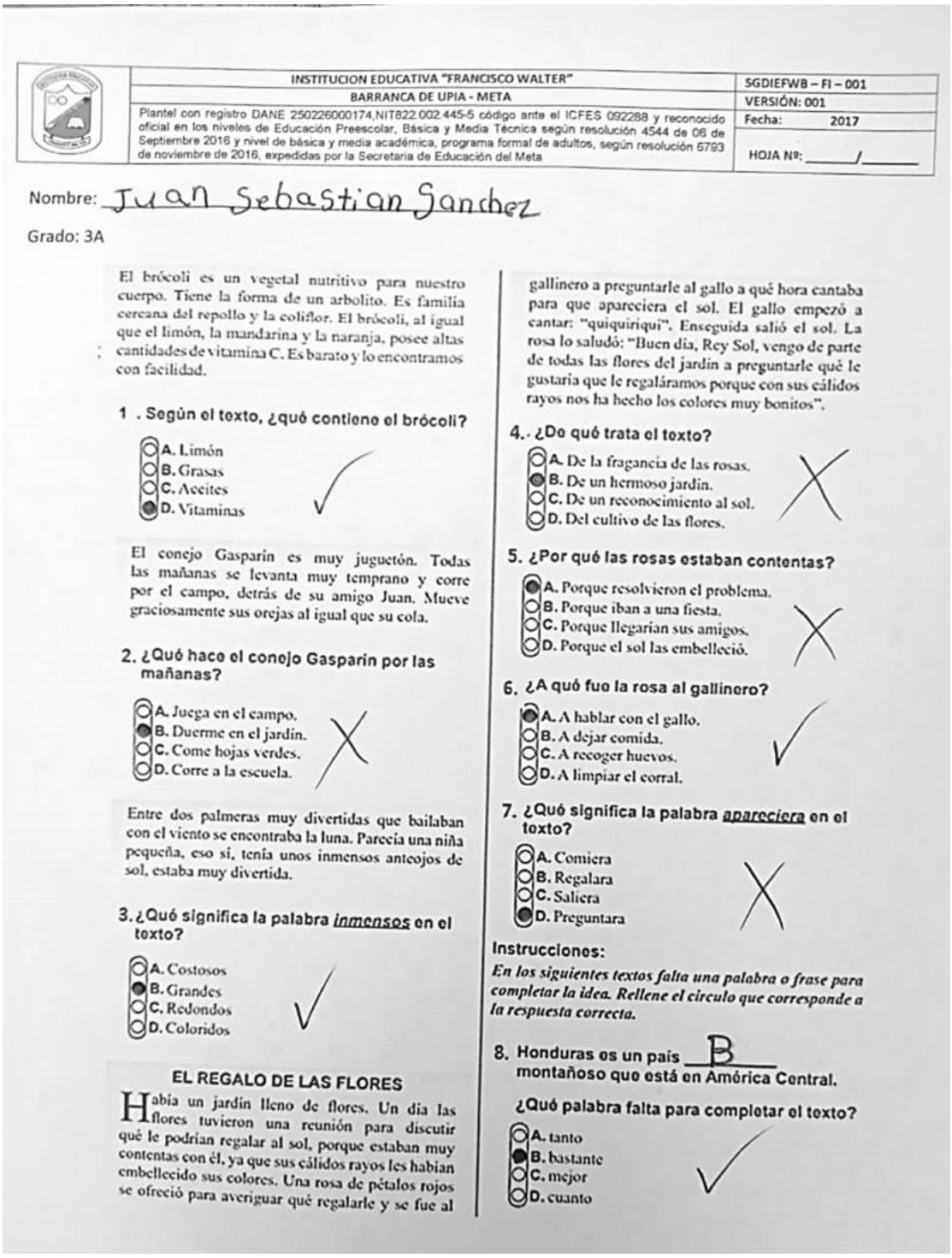
¿Qué palabra falta para completar el texto?

- **A.** tanto
- **B.** bastante
- **C.** mejor
- **D.** cuanto

Figura 3. Prueba diagnóstica de comprensión lectora grado 3

Fuente: Banco de pruebas internas institucional.

6.2.1 Resultados de la prueba.



INSTITUCION EDUCATIVA "FRANCISCO WALTER" | SGDIEFWB – FI – 001
BARRANCA DE UPIA - META | VERSIÓN: 001
Plantel con registro DANE 250226000174,NIT822.002.445-5 código ante el ICFES 092288 y reconocido oficial en los niveles de Educación Preescolar, Básica y Media Técnica según resolución 4544 de 06 de Septiembre 2016 y nivel de básica y media académica, programa formal de adultos, según resolución 6793 de noviembre de 2016, expedidas por la Secretaria de Educación del Meta | Fecha: 2017 | HOJA Nº: ____/____

Nombre: Juan Sebastian Sanchez

Grado: 3A

El brócoli es un vegetal nutritivo para nuestro cuerpo. Tiene la forma de un arbolito. Es familia cercana del repollo y la coliflor. El brócoli, al igual que el limón, la mandarina y la naranja, posee altas cantidades de vitamina C. Es barato y lo encontramos con facilidad.

1 . Según el texto, ¿qué contiene el brócoli?

A. Limón
B. Grasas
C. Aceites
D. Vitaminas ✓

El conejo Gasparin es muy juguetón. Todas las mañanas se levanta muy temprano y corre por el campo, detrás de su amigo Juan. Mueve graciosamente sus orejas al igual que su cola.

2. ¿Qué hace el conejo Gasparin por las mañanas?

A. Juega en el campo.
B. Duerme en el jardin.
C. Come hojas verdes.
D. Corre a la escuela. X

Entre dos palmeras muy divertidas que bailaban con el viento se encontraba la luna. Parecía una niña pequeña, eso sí, tenía unos inmensos anteojos de sol, estaba muy divertida.

3. ¿Qué significa la palabra *inmensos* en el texto?

A. Costosos
B. Grandes
C. Redondos
D. Coloridos ✓

EL REGALO DE LAS FLORES

Había un jardín lleno de flores. Un día las flores tuvieron una reunión para discutir qué le podrían regalar al sol, porque estaban muy contentas con él, ya que sus cálidos rayos les habían embellecido sus colores. Una rosa de pétalos rojos se ofreció para averiguar qué regalarle y se fue al gallinero a preguntarle al gallo a qué hora cantaba para que apareciera el sol. El gallo empezó a cantar: "quiquiriquí". Enseguida salió el sol. La rosa lo saludó: "Buen día, Rey Sol, vengo de parte de todas las flores del jardín a preguntarle qué le gustaría que le regaláramos porque con sus cálidos rayos nos ha hecho los colores muy bonitos".

4.. ¿De qué trata el texto?

A. De la fragancia de las rosas.
B. De un hermoso jardín.
C. De un reconocimiento al sol.
D. Del cultivo de las flores. X

5. ¿Por qué las rosas estaban contentas?

A. Porque resolvieron el problema.
B. Porque iban a una fiesta.
C. Porque llegarían sus amigos.
D. Porque el sol las embelleció. X

6. ¿A qué fue la rosa al gallinero?

A. A hablar con el gallo.
B. A dejar comida.
C. A recoger huevos.
D. A limpiar el corral. ✓

7. ¿Qué significa la palabra *apareciera* en el texto?

A. Comiera
B. Regalara
C. Saliera
D. Preguntara X

Instrucciones:

En los siguientes textos falta una palabra o frase para completar la idea. Rellene el circulo que corresponde a la respuesta correcta.

8. Honduras es un país B montañoso que está en América Central.

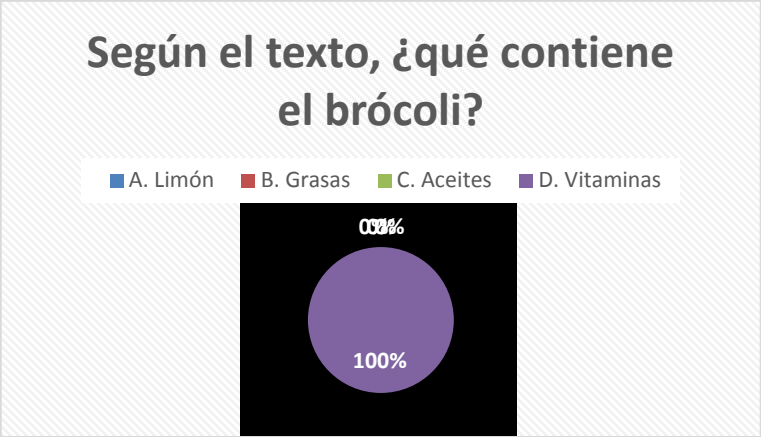
¿Qué palabra falta para completar el texto?

A. tanto
B. bastante
C. mejor
D. cuanto ✓

Figura 4 Foto de trabajo desarrollado por un estudiante del grado tercero taller diagnóstico.

En esta figura 4, se puede evidenciar que el estudiante no realizo un análisis interpretación adecuada de la lectura, por tanto, las respuestas a los enunciados no fueron correctos en su totalidad, se observa que sólo el 50% de las preguntas son acertadas.

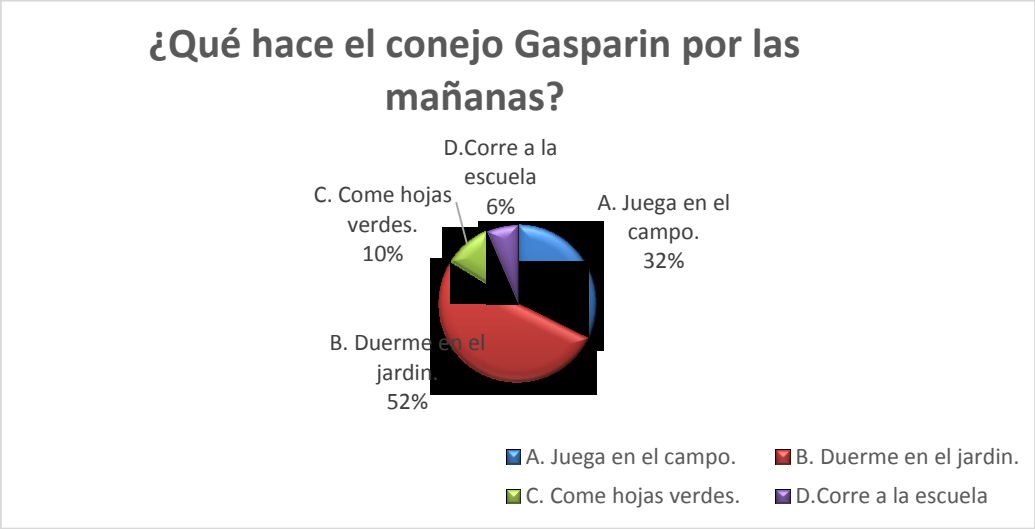
Gráfica 11. Pregunta diagnostica N°1. Según el texto, ¿qué contiene el brócoli?



Fuente: elaboración propia.

A la pregunta N° 1 "¿Qué contiene el brócoli?" El 100% de los estudiantes contestaron acertadamente, es decir que el estudiante elige un enunciado de orden literal sobre un aspecto del texto leído. En este caso es capaz de distinguir los aspectos más relevantes sobre el brócoli, seleccionando la opción que introducida con la preposición correcta ofrece la información real del texto.

Gráfica 12. Pregunta diagnostica N°2. Según el texto, ¿qué hace el conejo Gasparín por las mañanas?



Fuente: elaboración propia.

A esta pregunta el 32% de los estudiantes marco la respuesta A, el 52% la respuesta B, EL 10% la respuesta C y el 6% la respuesta D, lo que indica que solo el 32% de los estudiantes hizo un análisis adecuado del texto ya que la respuesta A es la correcta. Los estudiantes identifican en el texto información de carácter descriptivo, sin embargo, no seleccionan la información adecuada para responder al interrogante.

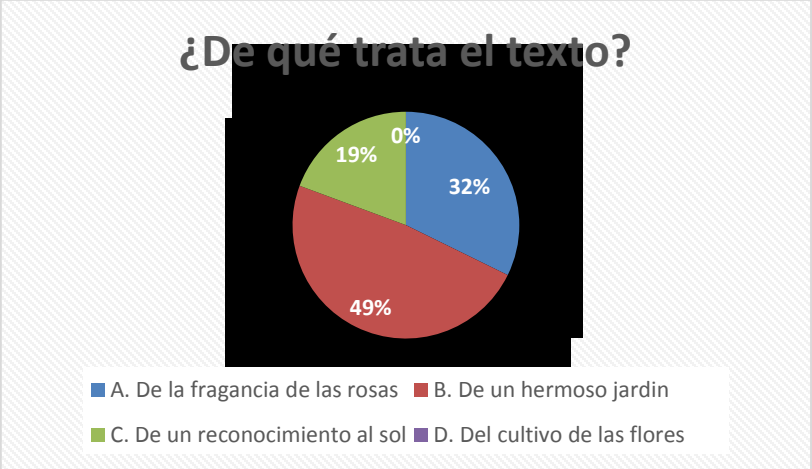
Gráfica 13. Pregunta diagnostica N°3. ¿Qué significa la palabra "inmensos" en el texto?



Fuente: elaboración propia

A esta pregunta el 100% de los estudiantes contestaron de manera acertada, lo que indica que los estudiantes reconocen la intención comunicativa del texto, para determinar el sinónimo de la palabra “inmensos” en la información presentada en el texto. Se evidencia dominio para reconocer sinónimos.

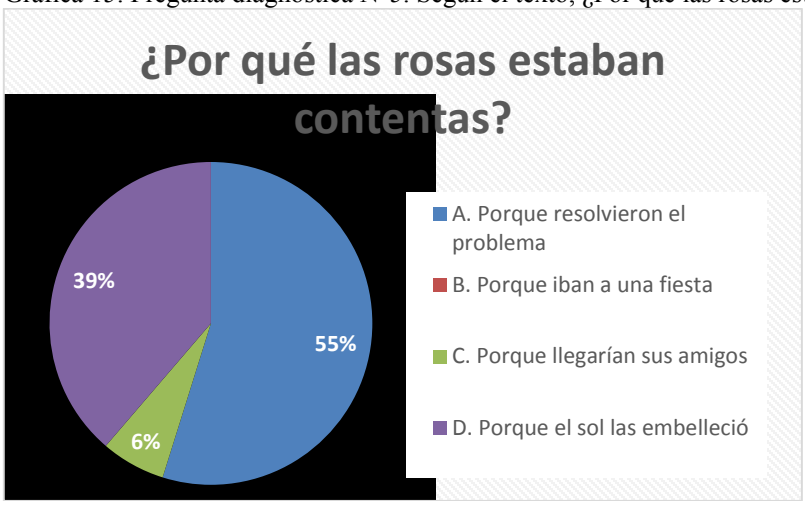
Gráfica 14. Pregunta diagnostica N°4. ¿De qué trata el texto?



Fuente: elaboración propia

A la pregunta ¿De qué trata el texto? El 32% de los estudiantes marco la respuesta A, el 49% la respuesta B, y el 19% la respuesta C, lo que indica que sólo el 19% de los estudiantes contesto acertadamente ya que la respuesta correcta es la C. Esto indica que los estudiantes reconocen el tipo de texto (narración) pero determinan erróneamente la intención comunicativa del mismo y propone una idea que no está relacionada con el propósito comunicativo de la mismo.

Gráfica 15. Pregunta diagnostica N°5. Según el texto, ¿Por qué las rosas estaban contentas?



Fuente: elaboración propia

En la pregunta N° 5 ¿Por qué las rosas estaban contentas? El 55% marca la respuesta A, ninguno la respuesta B, el 6% la respuesta C y 39% la respuesta D, lo que indica que sólo el 39% de los estudiantes contestó acertadamente, ya que la respuesta correcta es la D; esto significa que los estudiantes reconocen el tipo de texto que leen, pero no identifican la razón por la cual las rosas estaban contentas, dejándose confundir por la información propuesta.

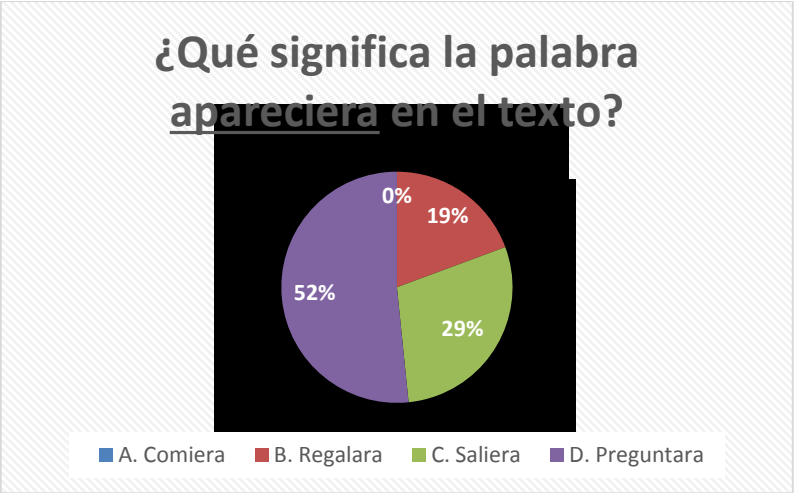
Gráfica 16. Pregunta diagnostica N°6. Según el texto, ¿A qué fue la rosa al gallinero?



Fuente: elaboración propia.

En la pregunta N° 6 ¿A qué fue la rosa al gallinero? El 100% de los estudiantes contestaron correctamente marcando la pregunta A, esto indica que los estudiantes identifican la idea planteada en el texto, deduciendo cual es la intención de la rosa, y entre cuatro alternativas, selecciona la que mejor expresa esa situación.

Gráfica 17. Pregunta diagnostica N°7. Según el texto, ¿qué significa la palabra "apareciera" en el texto?



Fuente: elaboración propia.

Con relación a la pregunta N°7 ningún estudiante marcó la respuesta A, EL 19% marcó la respuesta B, el 29% marcó la respuesta C y el 52% marcó la respuesta D, Lo que indica que sólo el 29% de los estudiantes quienes marcaron la respuesta C, contestaron de forma correcta. En este caso la mayoría de los estudiantes no reconocen el significado de la palabra "apareciera" dentro del texto propuesto, equivocándose con las opciones de respuesta propuestas al buscar palabras con similitud de significado.

Gráfica 18. Pregunta diagnostica N°8. Según el texto, ¿qué palabra falta para completar el texto?



Fuente: elaboración propia.

Con relación a la pregunta N°8, ¿Qué palabra falta para completar el texto? El 100% de los estudiantes respondieron correctamente al marcar la respuesta B. Esto indica que los estudiantes realizan cambios en la narración incluyendo nuevas palabras alternativas sin perder la secuencia de los hechos presentados en el contexto del escrito.

6.3 SÍNTESIS DEL DIAGNÓSTICO

La investigación ha partido de la observación directa y de los resultados de la prueba diagnóstica donde se evidencia que los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Francisco Walter de Barranca de Upía, presentan dificultades de comprensión lectora, pues determinan erróneamente la intención comunicativa del texto y proponen una idea que no está relacionada con el propósito comunicativo del mismo, dejándose confundir por la información propuesta y equivocándose con las opciones de

respuesta propuestas al buscar palabras con similitud de significado, de esta manera se evidencia que sólo hacen una lectura literal y se les dificulta el análisis e interpretación para alcanzar una lectura inferencial y aún más una lectura crítica. Sumado a la falta de hábitos lectores en la familia, de acuerdo a estos resultados del diagnóstico, surge la necesidad de diseñar una propuesta pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora a través del uso de herramientas digitales, aprovechando los recursos tecnológicos con los que cuenta la Institución Educativa y los hogares en la actualidad en esta situación de pandemia y así fortalecer el proceso lector mediante actividades interactivas agradables.

Este proyecto consiste en implementar una estrategia pedagógica a través de juegos digitales, enfocado en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Se busca evaluar las competencias y mejorar el rendimiento académico, a partir de la estrategia aplicada y proponiendo planes de mejoramiento de una manera más dinámica y llamativa.

7 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Para dar cumplimiento al segundo objetivo “Diseñar e implementar una estrategia pedagógica a través de juegos digitales, enfocado a fortalecer las competencias lectoras”. A partir de los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico se procede a realizar el diseño de una propuesta pedagógica que da respuesta a las necesidades identificadas en el desarrollo del proyecto.

Esta investigación emplea las tecnologías en dos formas: 1. Como recurso para las docentes ponentes y sus estudiantes y 2. Como recurso didáctico propuesto a los compañeros docentes de las Sedes Anexas a la I.E. Francisco Walter con el fin de mejorar las habilidades lecto-escritoras de los educandos.

En este aspecto, se emplean las siguientes herramientas:

Correos electrónicos y whatsApp: con el fin de constituirse en el principal medio de comunicación asincrónica y virtual entre los estudiantes y el docente.

Blog: como herramienta colaborativa en el que se compartirán los archivos, enlaces y otras evidencias dinámicas para los estudiantes.

Uso de interfaces a través del uso de diferentes enlaces.

Al finalizar el año académico los estudiantes - participantes serán capaces de utilizar las herramientas TIC para publicar información y colaborar con sus compañeros y compañeras. Organizar y clasificar información en esquemas y gráficos, utilizar la internet como fuente de consulta informativa, extracción de imágenes, etc. Desarrollar actitudes reflexivas, de diálogo, mediante el trabajo en grupo. Valorar críticamente el trabajo de los

participantes. Hacer uso del correo electrónico. En resumen, mejorar sus habilidades lectoras y escritoras.

Las ponentes socializarán a sus compañeros de trabajo la estrategia pedagógica planteada, esto con el fin de que se cree un escenario de aprendizaje colaborativo en la Institución Educativa utilizando las TIC como elemento para motivar, aprender y hacer más dinámicas las actividades académicas.

7.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA "BUSCANDO EL TESORO DE LA PALABRA ESCONDIDA"

La estrategia pedagógica que ha diseñado el grupo investigador va dirigida al grado tercero de al I.E. Francisco Walter dando cumplimiento al objetivo general del proyecto. "Diseñar una estrategia pedagógica que a través de juegos digitales permita mejorar la comprensión lectora para los estudiantes de grado Tercero".

Se desarrollarán unos juegos que se denominan Herramientas de gamificación**,** que son una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos; como dice Gaitán (2013).

Estos juegos se desarrollarán utilizando las nuevas tecnologías de acuerdo a lo que plantea Acevedo, W. F., & Gutiérrez, K. J. (2016), las TIC en los procesos de enseñanza

aprendizaje. Se hace necesario el replanteamiento de las prácticas, metodologías pedagógicas y técnicas de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes. Los ambientes virtuales de aprendizaje ofrecen la oportunidad de un intercambio de información en el que todos los estudiantes puedan participar de forma activa, aprender unos de otros y del tutor. Estudiantes y docentes que desarrollan procesos de enseñanza virtuales experimentan su impacto potencial en todos los sistemas de enseñanza que se ha acentuado con los nuevos avances en las tecnologías de la información y la comunicación.

Úbeda, G. A. F. (2016), en su artículo "Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora**",** determina estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora con Técnicas de Lectura, Redacción y Ortografía. Estas actividades ayudarán al estudiante a mejorar en estos tres aspectos. El desarrollo de esta estrategia fortalece la lectura literal y la lectura inferencial en los estudiantes del grado tercero y así irán avanzando para llegar a realizar una lectura crítica. Durango Z. (2017)

Siguiendo las teorías de Cáceres, (2014), las TIC dejaron de ser una curiosidad sobre la tecnología, para transformarse en una gran herramienta en el desarrollo social y económico de todos los países.

A continuación, se explica cada actividad:

La primera actividad se realizará a través del blog juegos digitales "El Bosque de las Fantasías", que nace con la idea de crear algo nuevo en el mundo de la literatura y el ocio

educativo infantil y juvenil ofrecido en Internet. De este modo, y de la mano de su escritora Almudena Orellana y su diseñador web, Jesús Falcón, esta página ofrece la posibilidad a los padres y/o educadores de acceder a cuentos cortos originales desde su página principal y redes sociales, además de a otros recursos para el ocio, como actividades escogidas especialmente para toda la familia o audio cuentos y video cuentos con historias clásicas. A través de un amplio contenido de lecturas infantiles adaptadas a los textos para leer habituales, trabajados en las escuelas para mejorar el ritmo de la lectura y su comprensión, los más pequeños podrán practicar y mejorar su nivel en este campo. Orellana A (2014).

Para desarrollar los juegos se hace uso de whatsApp con enlaces directos al programa a través de los links que se les envía para cada ejercicio. La segunda actividad será un juego grupal de mesa denominado “La escalera”, que se desarrolla de forma presencial o virtual en un encuentro por zoom.

Cada actividad tendrá una palabra que al final de los juegos formará una frase. El jugador que complete la frase será ganador de un trofeo y un incentivo. (Soy un héroe lector) es la frase que deben descubrir en las pistas y organizar.

7.1.1 Actividad 1.

Buscando el tesoro de la palabra escondida.

Objetivo: Fortalecer el ritmo de lectura y comprensión lectora.

Se realizarán unas lecturas y unos juegos de la página que aparece en cada ejercicio, en los cuales estarán las pistas de una frase escondida. Cuando el estudiante envíe el resultado de su ejercicio se le da pista de la palabra correspondiente, por medio de llamada.

Y él va escribiéndola en el cuaderno para al final organizar la frase. Los cuatro primeros jugadores que envíen la frase completa serán los ganadores.

Cada juego tendrá puntos. El estudiante realizará cada juego y enviará una foto de los puntos que obtuvo en

cada juego. Si alcanzó más de 90 puntos se le irá dando unas pistas de la palabra escondida y cuando complete la palabra se le abrirá la puerta a la siguiente actividad.

Ejercicio 1: Pista para completar la primera palabra: - Ejercicio 1: segunda palabra de la frase al inicio de la prueba diagnóstica "Yo soy estudiante del grado tercero (Soy).

https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-1

Figura 5. texto del ejercicio 1.



Figura 5. texto del ejercicio 1.

Fuente: Captura de pantalla del ejercicio 1. Tomado del https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-1

Ejercicio 2: Pista para completar la segunda palabra. Séptima palabra del texto de este ejercicio (un).

https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-2

En este ejercicio seguirán los mismos pasos que el ejercicio 1.

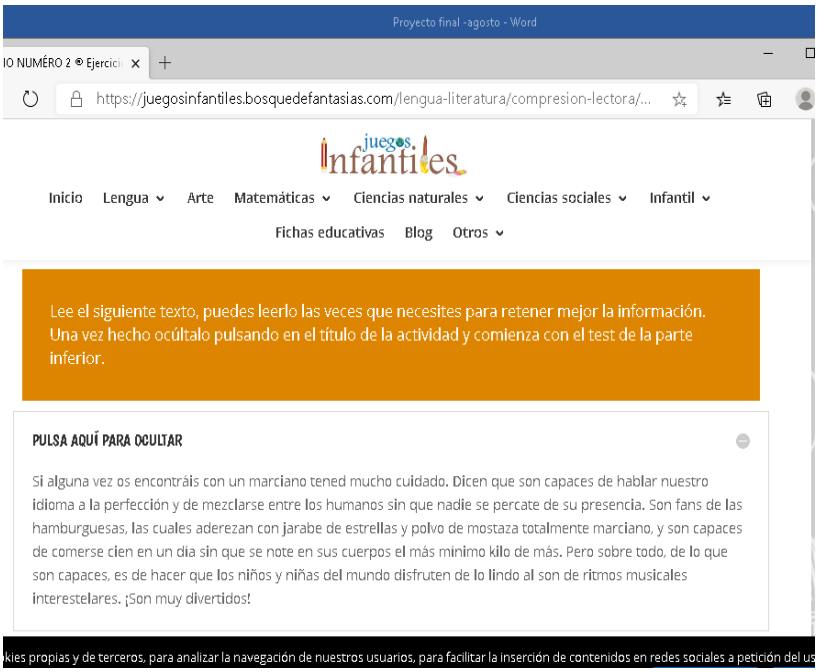


Figura 6. texto del ejercicio 2

Fuente: Captura de pantalla del ejercicio 1. Tomado del https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-2

Ejercicio 3. En este ejercicio seguirán los mismos pasos que el ejercicio 1 y 2.

Pista de la cuarta palabra: “Como se le dice a una persona que practica la lectura? (lector).

https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-3



Figura 7. texto del ejercicio 3.

Captura de pantalla del ejercicio 1. Tomado del https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-3

7.1.2 Actividad 2. Un Juego En Equipo.

El juego de la escalera: Es un juego de mesa, donde varias personas siguen las instrucciones dadas y con unos dados lanzan y van avanzando según indica cada casilla hasta llegar a la meta. El que lo va logrando sale del juego. Hay diferentes tipos de

escaleras y se trabajan diferentes temas, en este caso todo lo que pueda fortalecer comprensión lectora y fluidez verbal, vocabulario. Con el tema de los antónimos.

Las imágenes se descargan de google y se imprimen, luego se pegan en un cartón o se colocan debajo del vidrio de una mesa y a jugar en grupos de a dos personas en adelante.

La escalera de los antónimos utilizada se descargó del siguiente link.

https://co.pinterest.com/pin/745345807057791095/ Juegos" La escalera de los antónimos" para practicar los adjetivos. Nivel A1/A2#juegosele#didácticaele#matriales digitales3jugolingua3didacticalingua#linguaespanhola.

Objetivo: reforzar el tema de los antónimos, fluidez verbal y vocabulario mediante el juego en equipo.

Variable 1-En un encuentro virtual sincrónico se realizará el juego donde las docentes mostrarán en la pantalla la escalera y se organizan grupos de a tres participantes y se enumeran los grupos; se lanzan los dados para el primer grupo quien empieza el juego y avanza en las casillas la cantidad que den los dados. En la casilla indicada debe desarrollar la acción o decir el antónimo de la palabra que aparece. Así pasan todos los grupos y el que acierte va sumando puntos. El grupo ganador será el que más puntos haya obtenido.

Variable 2- Si no es posible conectarse por zoom, se les envía a través del whatsapp la imagen de la escalera, de los antónimos, como aparece en la figura 7, para que la impriman, la peguen en un cartón y realicen el juego en familia; como evidencia deberán grabar un video desarrollando el juego.

Las normas del juego serán las siguientes:

-Que sea en grupo.

-Que se respete el turno.

-Seguir las instrucciones dadas en la escalera.

-Que cada participante lance los dados.

Figura 8. Imagen del juego "La escalera".



Figura 8. Imagen del juego "La escalera".

Captura de pantalla de la imagen del juego “La escalera” tomado de: https://co.pinterest.com/pin/745345807057791095/

En esta sección se especifica la conformación del ambiente de aprendizaje propuesto, apoyado en los elementos teóricos que dieron forma a la propuesta pedagógica. Diferenciar la pedagogía de la didáctica. Un proyecto de investigación es mucho más que

aplicar una herramienta TIC en un entorno concreto; requiere de la conceptualización y aplicación tecnológica formal y concreta, plasmada rigurosamente en esta sección.

7.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

Los dispositivos tecnológicos usados son:

Computador: Esta herramienta fue utilizada para diseñar la estrategia, buscar los juegos, las actividades de aplicación y elaborar el trabajo de investigación, además fue uno de los medios para recibir y retroalimentar resultados de los ejercicios aplicados con los estudiantes.

Hardware: Siendo el hardware la parte física de una computadora, fue necesario contar con equipos en buen estado algunos de ellos prestados por la institución a estudiantes que no contaban con las herramientas de trabajo virtual.

Software: Se hizo uso del software en la utilización de programas y aplicaciones. el programa informático utilizado que hizo posible la ejecución de las tareas específicas dentro del computador, o celular para la realización de este proyecto fue la utilización del blog Juegos Infantiles de la página web https://www.bosquedefantasias. Con denominación social: Almudena Orellana Palomares, NIF: 50892838W, domicilio social: C/Hacienda de Pavones, 56, Madrid (España), email: info@bosquedefantasias.com, actividad social: blogging y educación.

También se emplearon correos electrónicos, el programa PowerPoint y WhatsApp, el cual se constituyó en el principal medio de comunicación asincrónica y virtual entre los estudiantes y el docente.

Internet: Es la herramienta primordial utilizada en el desarrollo del proyecto. Se dio uso de internet para mantener constante comunicación sincrónica y asincrónica con los estudiantes del grado tercero, con sus familias y con el equipo investigador. Por medio de esta red las investigadoras trabajaron usando la plataforma Zoom, WhatsApp, correo electrónico y You Tube para compartir videos, y los estudiantes accedieron a los juegos a través de links.

Smartphone: Este dispositivo fue el más usado por los estudiantes y las docentes investigadoras, ya que este tipo de teléfono móvil permite tener acceso a la información en cualquier momento y desde cualquier lugar, además de brindar la capacidad de almacenar datos y realizar actividades sin exigir mayor esfuerzo en el envío y recepción, muy semejante a una minicomputadora. Con este tipo de teléfono móvil inteligente, se realizaron capturas de pantalla, llamadas telefónicas, se tomaron fotos, se grabaron videos, se enviaron audios y se dio uso a internet, desde correos electrónicos, uso de WhatsApp hasta organizador personal de archivos y actividades en línea.

Tableta: Algunos niños trabajaron con tablets, ya que contaban con dicha herramienta que es un poco más grande que un smartphone y que se caracteriza por contar con pantalla táctil, pero que presta la misma función.

Impresora: Con este artefacto los estudiantes que tuvieron la facilidad, imprimieron las pruebas diagnósticas, la imagen de la escalera, y los consentimientos informados.

7.3 IMPLEMENTACIÓN

A partir de la etapa de diseño se procede a implementar la estrategia "Buscando el tesoro de la palabra escondida", dando cumplimiento al objetivo general del proyecto "Diseñar una estrategia pedagógica que a través de juegos digitales permita mejorar la comprensión lectora para los estudiantes de grado Tercero", Usando herramientas de gamificación, como lo relaciona Gaitán (2013).

Esta estrategia se implementa haciendo uso del blog "Juegos Infantiles Bosque de fantasías" donde los estudiantes desarrollan las actividades siguiendo las reglas establecidas para lograr los retos esperados. También se implementaron actividades no virtuales como el juego la escalera que se tomó de https://co.pinterest.com, con el tema de los antónimos, para imprimir y jugar en físico; involucrando a las familias en el proceso.

Se realizaron las siguientes actividades:

7.3.1 Motivación.

-Teniendo en cuenta el aporte teórico de Claro (2010), donde la motivación es un factor muy importante en el proceso lector, se elaboró en PowerPoint, un mensaje invitando a los estudiantes a participar en las actividades de los juegos digitales y los juegos reales en grupos. Fig. 9.

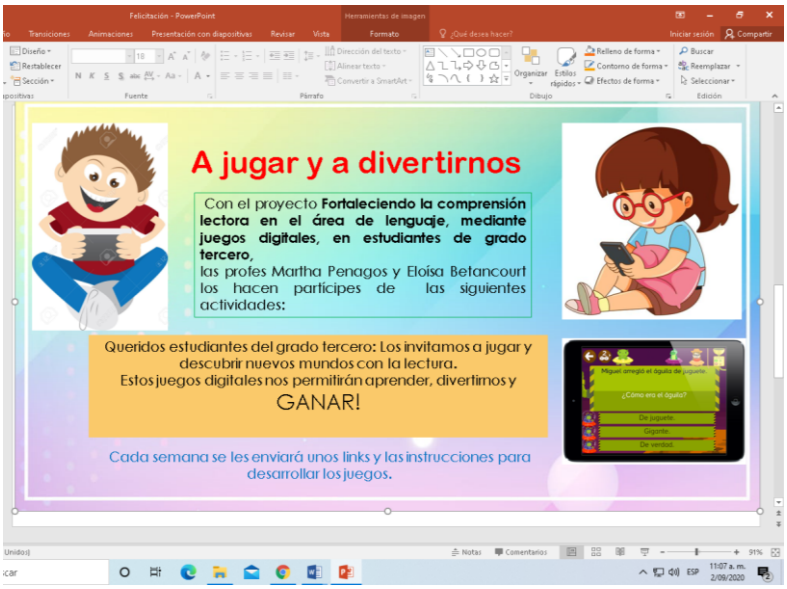


Figura 9. Mensaje de invitación a los estudiantes a participar en los juegos.

Fuente de elaboración: propia

-Envío por vía WhatsApp a todos los estudiantes que se puedan conectar.

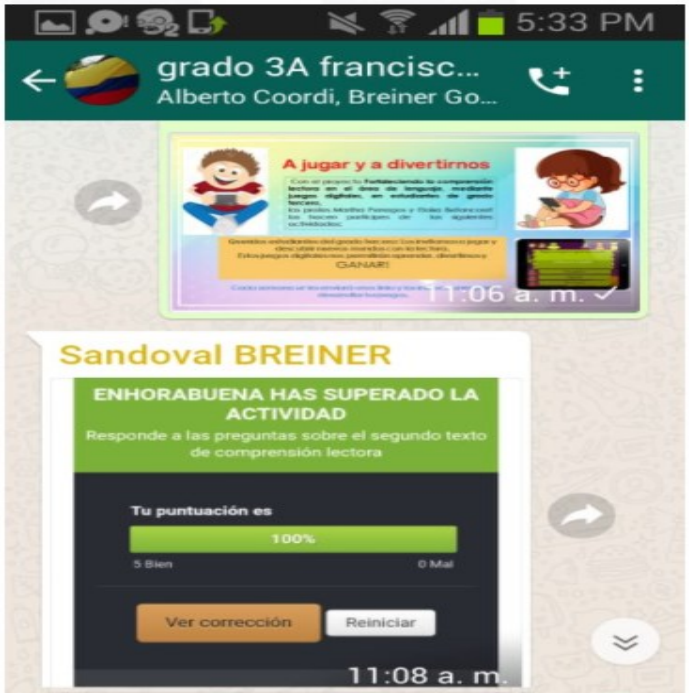


Figura 10. Envío de invitación a los estudiantes.

-Envío del video de instrucciones para desarrollar los ejercicios de la actividad Utilizando la plataforma One Drive.

Link del video de instrucciones. https://1drv.ms/u/s!Ats2Q-8Z04tpgi15NwQIqM6i4jIi?e=UayQ0K

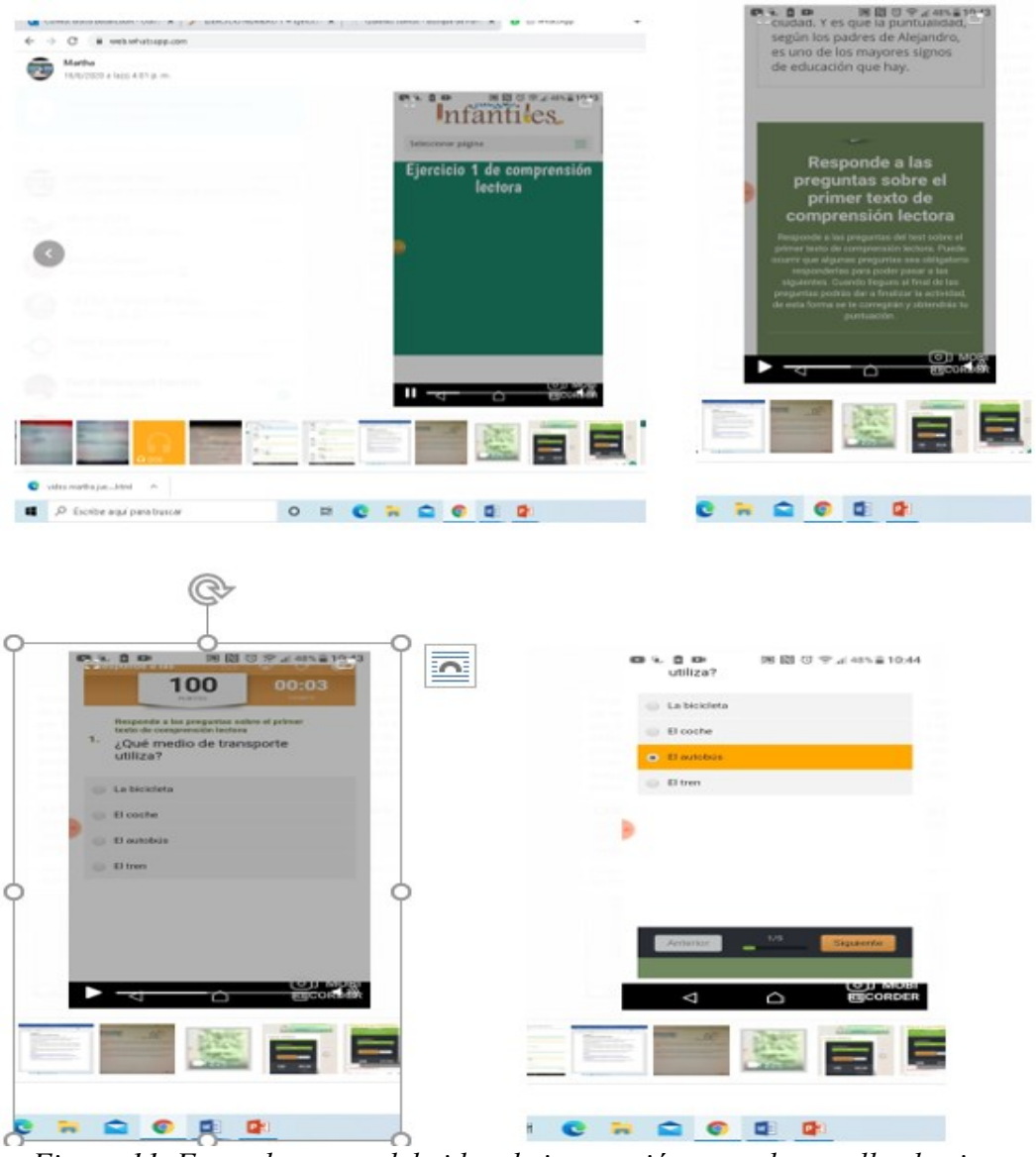


Figura 11. Fotos de partes del video de instrucción para desarrollar los juegos

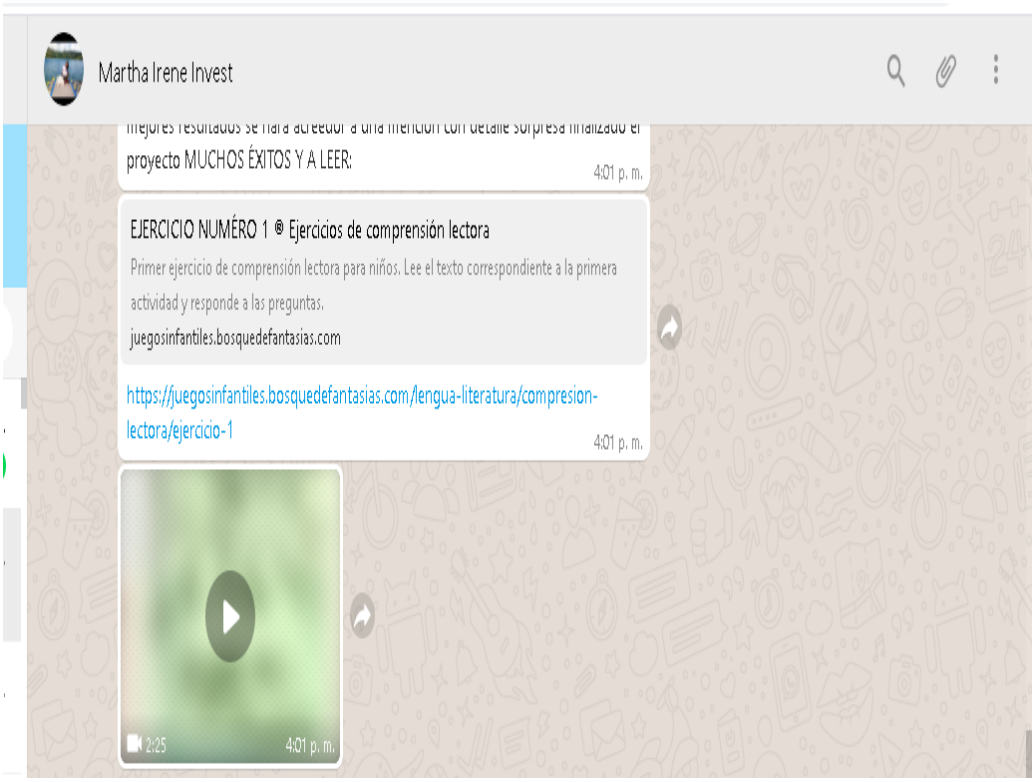


Figura 12. Foto de chat donde se envió el ejercicio 1. Y el video de instrucciones

Captura de pantalla de whatsApp

En esta actividad los estudiantes mostraron gran interés por el juego que se les envió por medio del whatsApp. Lo desarrollaron con rapidez y enviaron prontamente la evidencia. La mayoría lo desarrolló con un puntaje máximo de 100 puntos. El 10% se demoraron más de 1 minuto los demás lo respondieron en menos de un minuto.

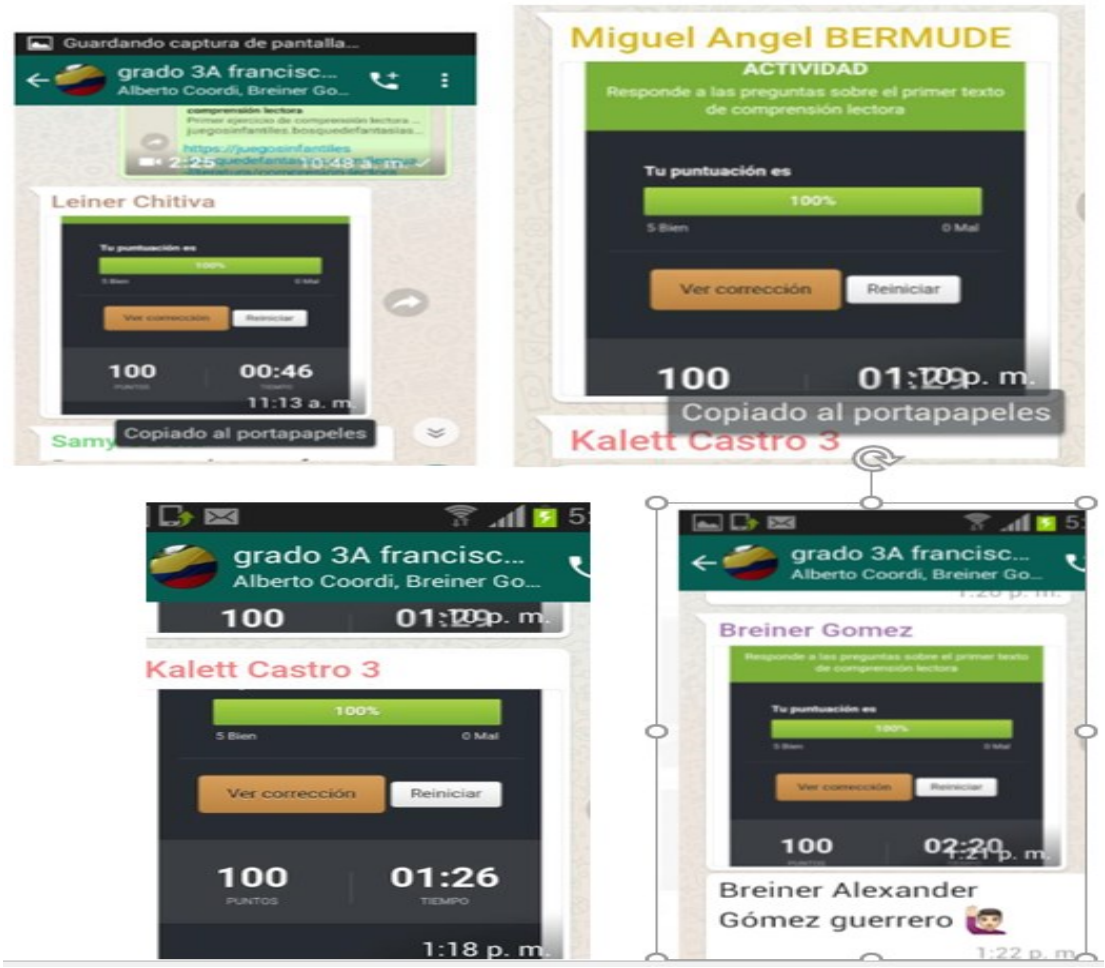


Figura 13. chats de los estudiantes mostrando resultado del juego.

-Ejercicio 2: En este ejercicio, igual que en el primero, se envió el link del juego y las instrucciones para desarrollarlo. Leyeron el texto y contestaron el juego, como aparece en el siguiente link y en las siguientes imágenes:

https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-2

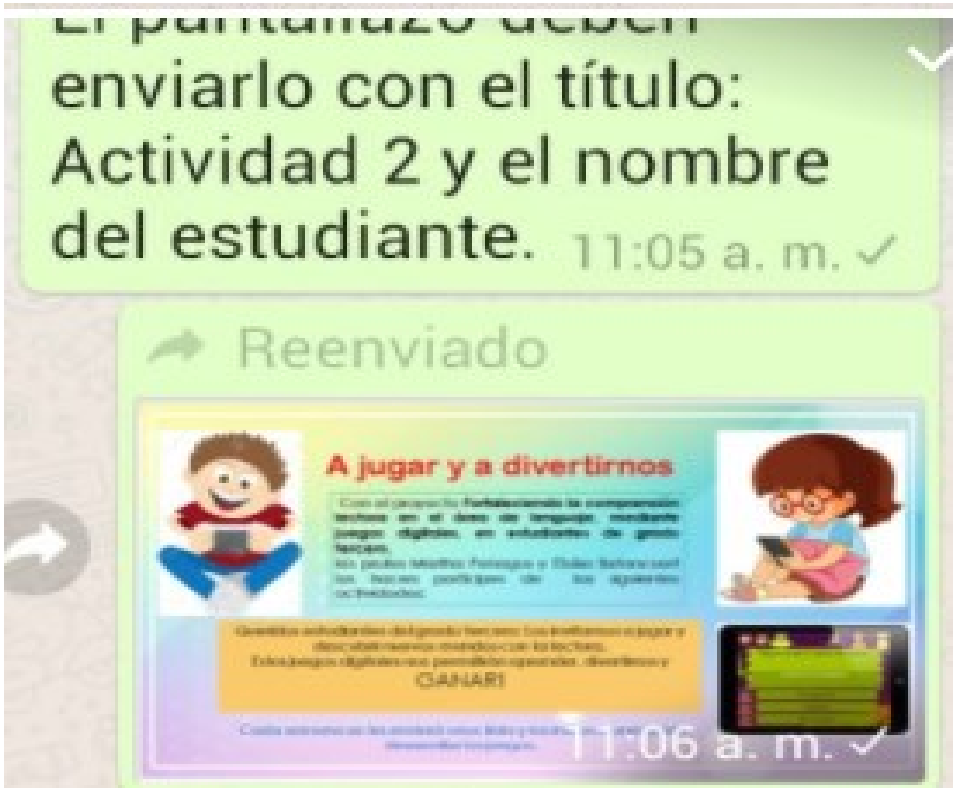


Figura 14 Invitación al ejercicio 2 de la actividad 1.

En las figuras 15 y 16, se muestra el resultado del desarrollo del ejercicio 2, se observa que algunos contestaron la prueba en muy poco tiempo mientras que otros se demoraron más, pero la mayoría obtuvo puntaje exitoso.

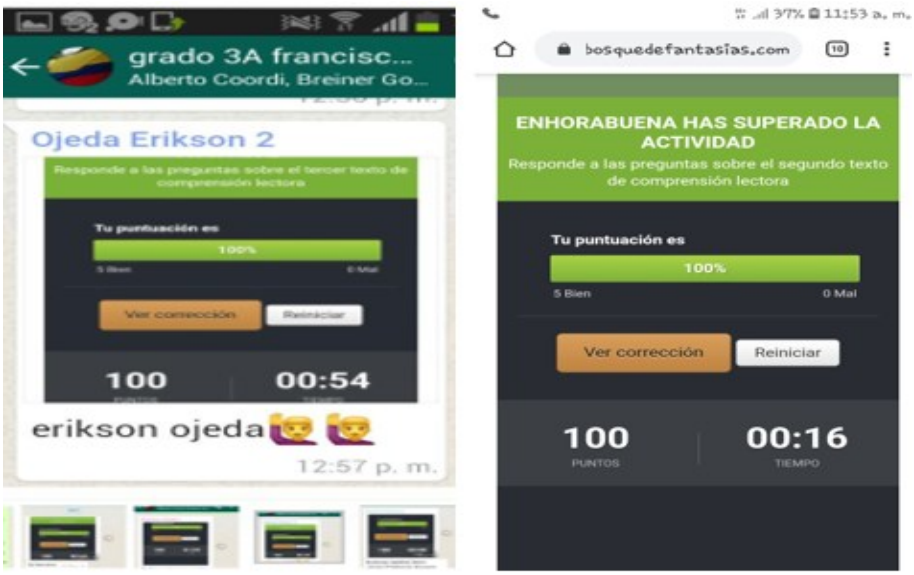


Figura 15. Desarrollo del ejercicio 2.

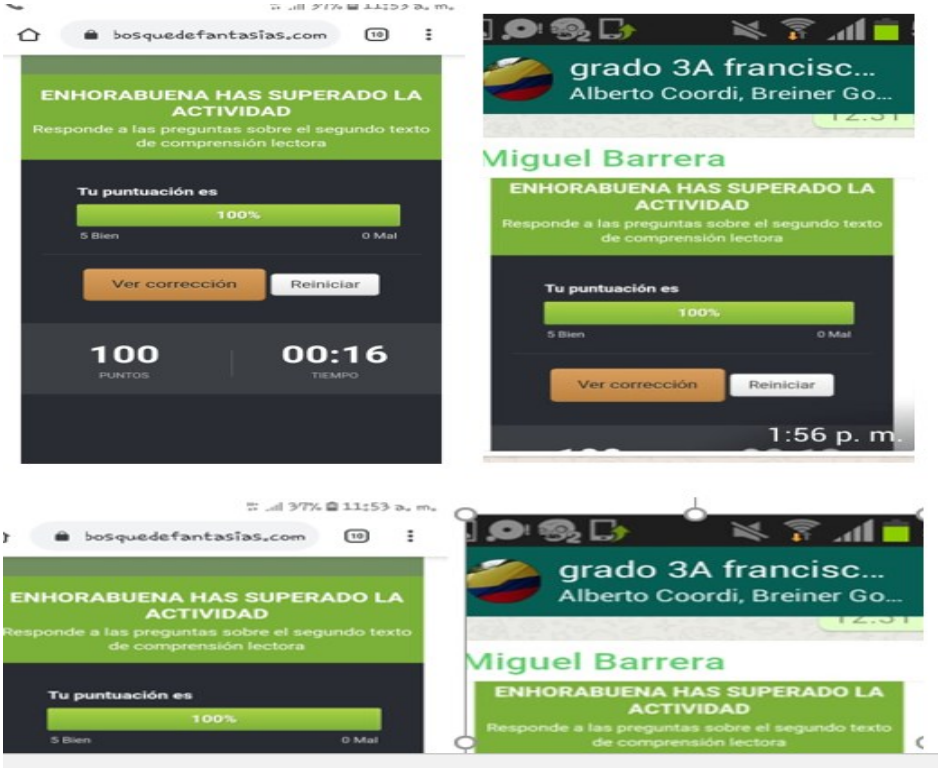


Figura 16. Evidencias de desarrollo del ejercicio 2.

.

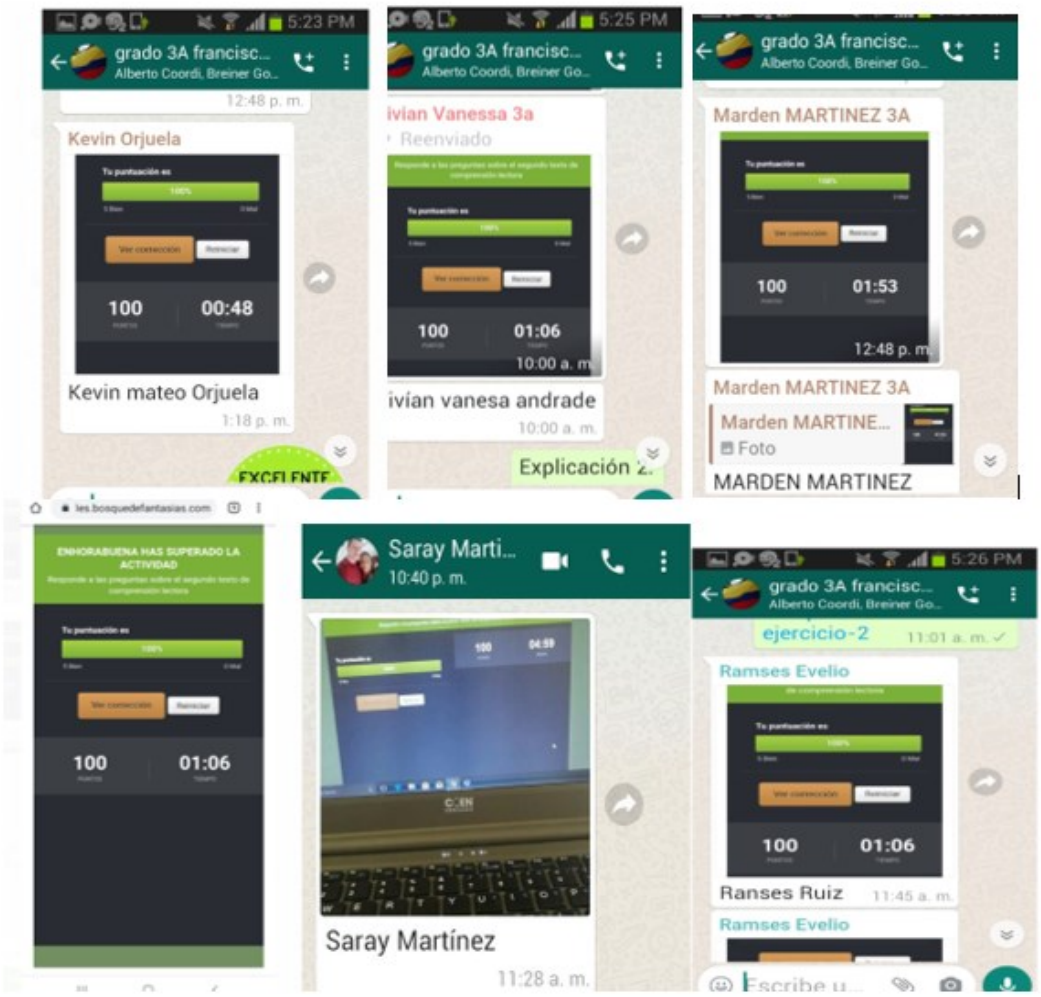


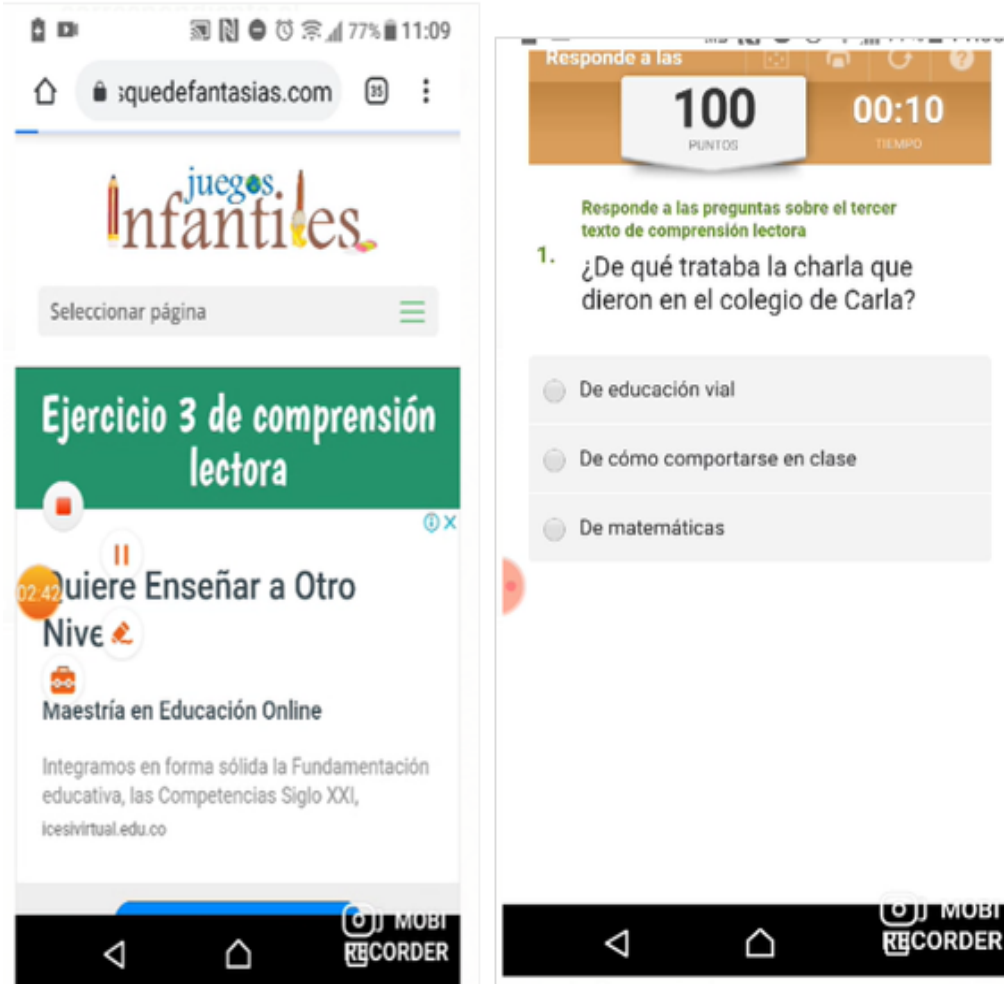
Figura 17. Evidencias de resultados del ejercicio 2

-Ejercicio 3. En este ejercicio, igual que en el primero y segundo, se envió el link del juego y las instrucciones para desarrollarlo. Leyeron el texto y contestaron el juego, como aparece en el siguiente link y en las siguientes imágenes:

https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-3

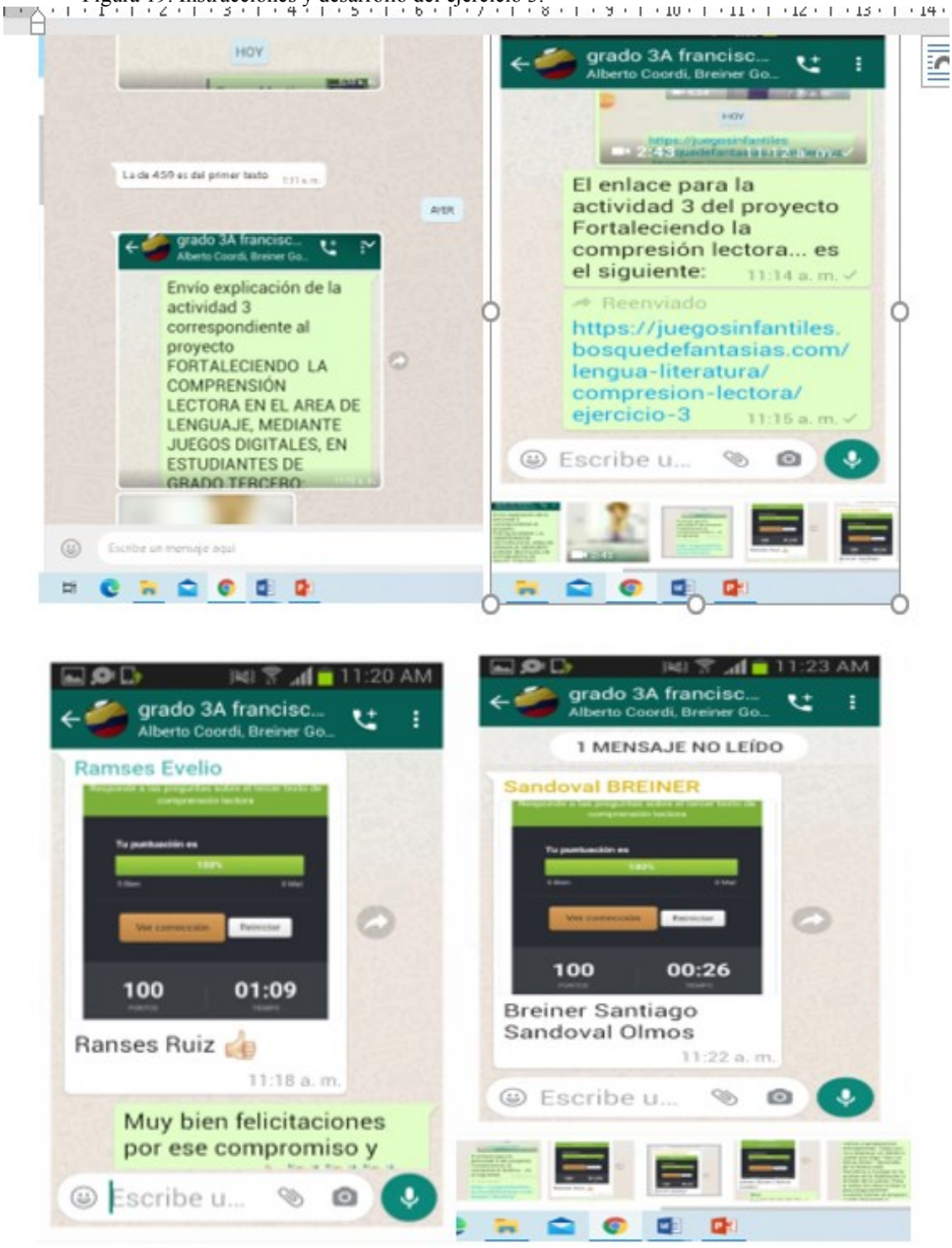
-Por medio de un video se les daba la indicación de cómo realizar el juego

Figura 18. Captura de pantalla del video de instrucciones para desarrollar el juego



Fuente de elaboración: Propia. Captura de pantalla

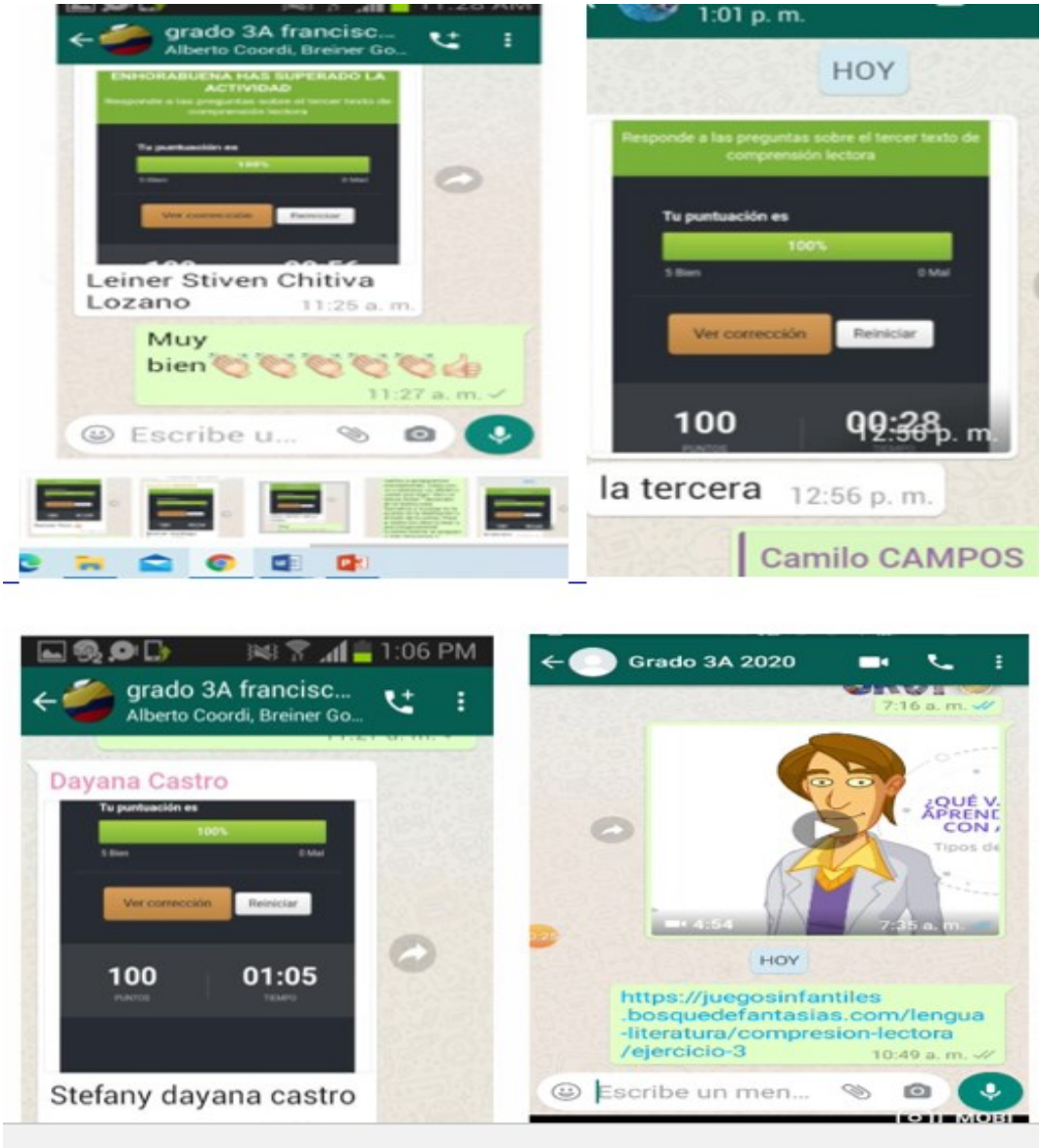
Figura 19. Instrucciones y desarrollo del ejercicio 3.



Captura de pantalla de los resultados de los juegos realizados por los estudiantes.

Cada vez que los estudiantes enviaban el resultado del juego se llamaban por teléfono y se les daba las pistas para la palabra escondida. Cada uno de ellos las escribía para luego formar la frase correcta. En la figura 19.

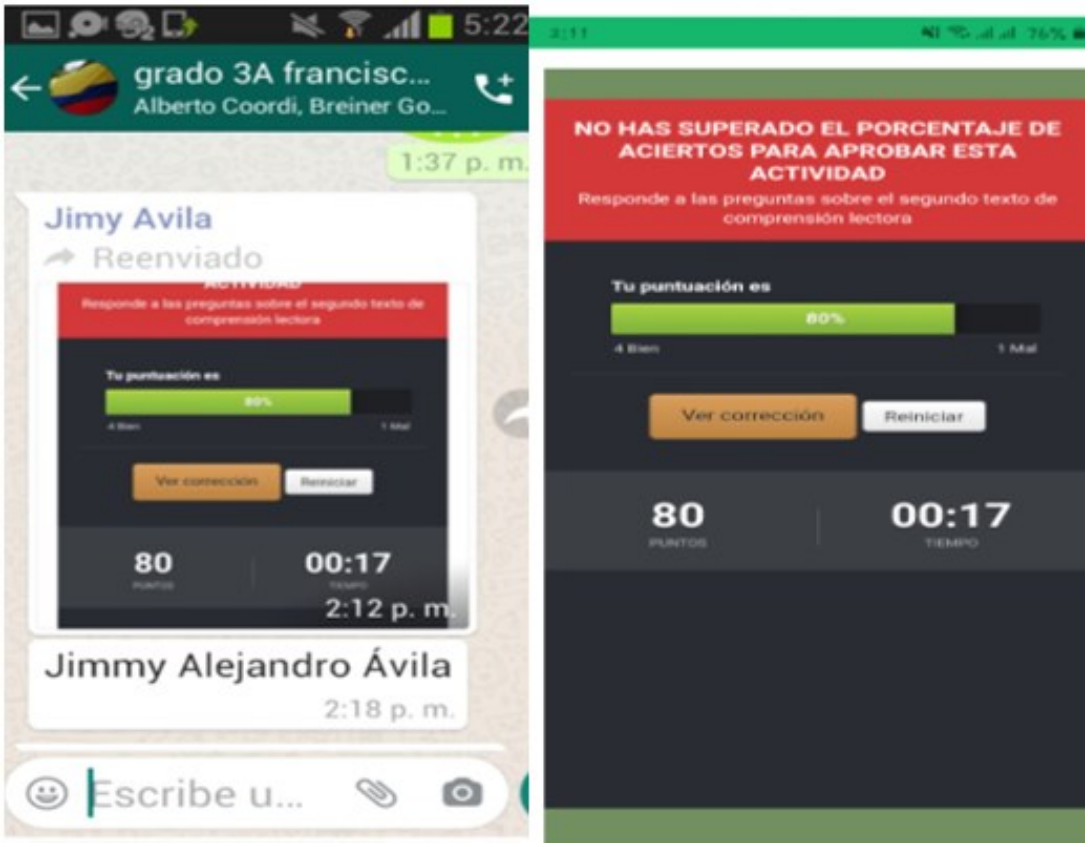
Figura 20. Evidencias del envió del ejercicio 3 y su desarrollo.



Fuente: Captura de pantalla de los resultados

-En la figura 21 se observa algunos resultados de estudiantes que no superaron la prueba del ejercicio 3.

Figura 21. Resultados no superados en el ejercicio 3

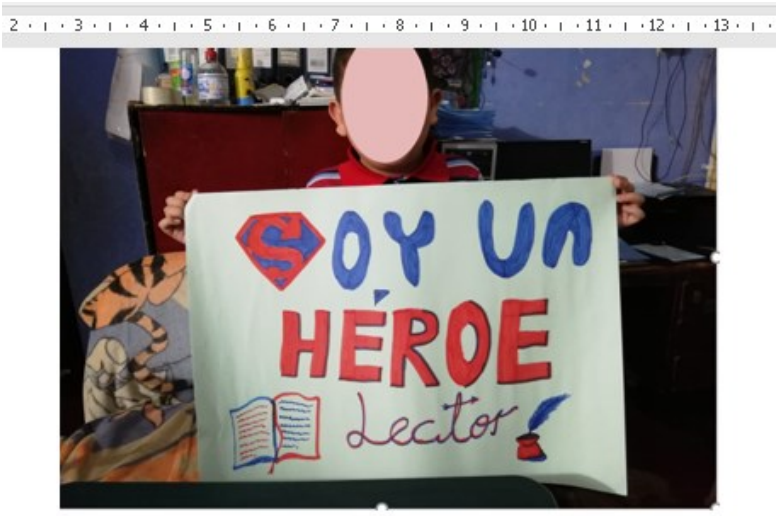


Fuente: Captura de pantalla de los resultados

-Evaluación de la actividad 1: los estudiantes demostraron mucho interés y entusiasmo por los ejercicios, aún más por encontrar la palabra escondida, lograr los retos y poder ganar el juego. Algunos se demoraron más que otros pues se les fue más tiempo en leer e interpretar el texto. Se cumplió con el objetivo propuesto.

Los estudiantes que encontraron las pistas de la palabra escondida realizaron un cartel con la frase que formaban las palabras y se muestra a continuación en la figura 22 y 23. Aparecen los cuatro estudiantes que más rápido lograron encontrar las palabras y organizar la frase.

Figura 22. Elaboración del cartel con la frase





Fuente: Fotos enviadas por los estudiantes.

Figura 23. Niños ganadores del juego con su frase



Fuente: Fotos enviadas por los estudiantes.

7.3.2 Actividad 2. El juego de la escalera.

Se habían planteado 2 variables, la variable 1, donde se realizaría le juego en un encuentro virtual por zoom, pero no fue posible porque los estudiantes no pudieron descargar la aplicación en su celular y otros no lograron comunicarse.

- Variable 2: Como no fue posible comunicarse por zoom, se les envío a través del whatsApp la imagen de la escalera, de los antónimos, como aparece en la figura 7, la imprimieron, la pegaron en un cartón y realizaron el juego en familia; como evidencia enviaron los videos desarrollando el juego. No todos los estudiantes pudieron enviar el video, pero enviaron fotos

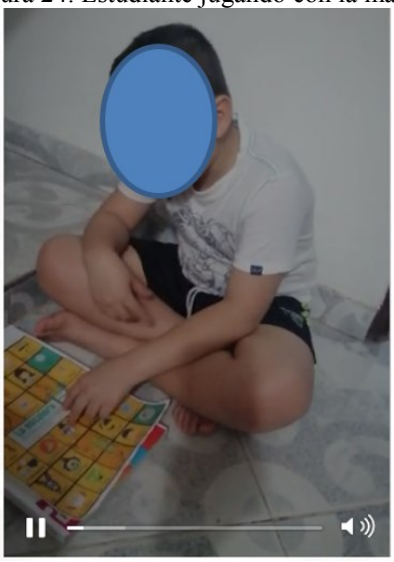
Los enlaces de los videos del juego de la escalera se editaron por medio de la aplicación Video Rótate, esta aplicación es un video de 90 grados, 180 grados, 270 grados de rotación herramienta. Gire vídeo FX no sólo corregirá etiqueta equivocada, sino también girar todos los marcos. La rotación funciona en la pantalla del escritorio también. Estos son los videos de los estudiantes que sí les autorizaron uso de imagen.

Kevin Vera: https://1drv.ms/v/s!Ats2Q-8Z04tpgjC5MhLebEJTzekI

Leiner Chitiva: https://1drv.ms/v/s!Ats2Q-8Z04tpgjFrdPON8XpC6epa

Mateo Orjuela: https://1drv.ms/v/s!Ats2Q-8Z04tpgjLPxo2Zvqjk8gQU?e=pb20BG

Figura 24. Estudiante jugando con la mamá



https://1drv.ms/v/s!Ats2Q-8Z04tpgjQ_HCjkRL6lfip2

Jimmy Ávila: https://1drv.ms/v/s!Ats2Q-8Z04tpgjWVQJyL930rxHk4?e=q4EOJb

Figura 25. Estudiante jugando con el papá



Se anexa consentimiento informado para el uso de imagen de los estudiantes y participantes en el juego.

Evaluación actividad 2: Esta actividad fue muy novedosa para los estudiantes, más de la mitad lo desarrollaron. En las fotos y videos se ve el entusiasmo por jugar. También se nota el apoyo e interacción de la familia donde todos aprenden y siguen reglas del juego, se divierten y ocupan su tiempo en algo formativo. Esto les permitió expresase espontáneamente, manejar elementos tecnológicos como el celular, con su cámara de fotos y videos. Les fortaleció su vocabulario y lectura de imágenes. El resultado fue exitoso.

8 EVALUACIÓN

Para medir el nivel de avance que permitió la estrategia se realizó una prueba final, en ella se pudo constatar cómo los estudiantes mejoraron su comprensión lectora, acrecentando el interés por la lectura y la escritura y superando debilidades anteriores de la evaluación diagnostica.

En las siguientes imágenes se muestra el avance significativo que ha logrado este proceso de investigación, transformación y compromiso en los estudiantes de grado tercero con el apoyo de su familia.

Prueba final**.** Se les envió la prueba por medio de un archivo de Word para que resolvieran las preguntas.

Debían leer el texto y luego desarrollar el cuestionario marcando la respuesta correcta.

8.1 PRUEBA FINAL

Se les aplicó una prueba final en el área de lenguaje para corroborar los resultados positivos de la aplicación de la estrategia. Esta prueba buscaba medir la capacidad de lectura literal e inferencial apoyada en las pruebas Evaluar para Avanzar planteadas el ICFES para el grado tercero de básica primaria, que apoyan y acompañan los procesos de enseñanza de los docentes durante la actual emergencia sanitaria. Esta información contribuye en el diseño de

estrategias de nivelación para el retorno de los estudiantes o para mejorar las estrategias de educación y trabajo académico en casa.

Figura 26 Prueba final

Competencias Comunicativas en Lenguaje: Lectura - Cuadernillo 1
Saber 3.°

RESPONDE LAS PREGUNTAS 1, 2 Y 3 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

En un pueblo había un hombre a quien todos querían mucho porque contaba bonitas historias. Salía temprano de su casa y abandonaba la población. Al atardecer, cuando volvía, los habitantes, cansados de trabajar todo el día, lo rodeaban y le decían:
–¡Cuéntanos lo que has visto hoy!
Y él contaba, inventando:
–He visto en el bosque un mono tocando flauta y muchos duendes con gorros de colores bailando a su alrededor.
–¿Qué más visto? –le preguntaban luego.
–Cuando llegué a la orilla del mar, ¿se imaginan lo que vi?
–¡Nosotros no podemos imaginar nada! Dinos tú lo que viste.
–Pues, vi tres hermosas sirenas, que con peine de oro peinaban su larga cabellera verde.
Y así pasaban los días, los hombres, mujeres y niños lo adoraban porque sus historias eran muy fantásticas.

Una mañana, el hombre salió de su aldea, como de costumbre, pero al llegar al mar vio, realmente, tres hermosas sirenas que en la playa peinaban con peine de oro su larga cabellera verde.

Imagen 1



Y cuando llegó al bosque vio, realmente, a un mono tocando flauta mientras lo rodeaban bailando varios duendes con gorros de colores.

Imagen 2



Esa tarde, al volver a la aldea, los trabajadores le dijeron, como de costumbre:
–¡Cuéntanos lo que has visto hoy!
Ante su silencio, insistieron:
–¡Anda, por favor, cuéntanos lo que has visto hoy!
Y entonces él contestó:
–Hoy no he visto nada.

Óscar Wilde

1. En el texto, la palabra "Nosotros" se refiere a:

A. El hombre que contaba historias.
B. Los duendes con gorros.
C. Los habitantes del pueblo.
D. Las hermosas sirenas.

Fuente: Recuperado de **https://www.icfes.gov.co/objetivo**

2. Al final del relato, ¿qué hizo que el hombre se negara a contar una historia?

   A. El hecho de haber visto realmente a los personajes de sus cuentos.
   B. La insistencia diaria de los niños y las mujeres del pueblo.
   C. El sueño que tuvo con sirenas y monos bailando en el bosque.
   D. Que los trabajadores cansados ya no querían más historias.

3. Según la historia, "Una mañana, el hombre salió de su aldea, como de costumbre, pero al llegar al mar vio, realmente..." En orden de aparición, ¿qué vio el hombre?

   A. Tres hermosas sirenas que peinaban su larga cabellera; luego llegó al bosque y vio a un mono tocando flauta.
   B. Un mono tocando flauta mientras lo rodeaban bailando varios duendes; luego llegó a la playa y vio a tres sirenas.
   C. Tres duendes de colores bailando; luego llegó al bosque y vio a varias sirenas de cabellera verde tocando flauta.
   D. Unos duendes bailando alrededor de un mono que tocaba la flauta; luego llegó a la playa y vio a tres sirenas.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 4, 5, 6 Y 7 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

DESPUÉS DEL HUNDIMIENTO

Nuestro viejo estaba condenado al fracaso. Un fuerte huracán hizo que estuviéramos varios días a la deriva. El viento se calmó, pero una terrible tormenta hizo que el barco se estrellara contra una montaña de arena donde quedó atrapado. No sabíamos dónde estábamos ni qué iba a ser de nosotros, ya que la mayoría de los sobrevivientes no éramos marineros. Desesperados, lanzamos un bote al agua y los once que quedábamos entramos en él. Cuando remábamos hacia la tierra, una ola tan grande como una montaña se estrelló contra el bote y nos tragó en un instante. Estuve en medio del mar, luchando para tomar aire, hasta que otra ola gigantesca me arrastró y me dejó medio muerto en una playa. Con grandes dificultades conseguí subir a una de las rocas de la orilla, fuera del alcance de las olas. Caminé por la playa dando gracias a Dios por haberme salvado y pensando en todos mis compañeros que se habían ahogado. Empapado y sin provisiones, junto a un perro y dos gatos que escaparon del barco y me siguieron, lo único que podía esperar era morirme de hambre, ser devorado por alguna fiera, o lo peor: ser asaltado por piratas. No sabía si estaba en una isla o un continente, si era desierta o habitada... Pero mis dudas desaparecieron cuando, desde una colina, vi que estaba rodeado de agua y que no había más tierra a la vista que unos lejanos islotes. En ese instante pensé que terminaría mis días en aquel lugar desierto. Al día siguiente, la tempestad había pasado y cerca de la playa vi los trozos del barco.

Adaptado de: Robinson Crusoe. Mis orígenes y mis primeras aventuras. En: El gran libro de las aventuras (2008). Selección de autores y textos. Ciudad: Bogotá, Colombia: Grupo editorial norma.

4. En el texto, el narrador es:

   A. un pirata que acaba de llegar a tierra firme.
   B. un viajero que descubre un continente habitado.
   C. un sobreviviente de un naufragio.
   D. un marinero perdido en el océano.

5. Lee el siguiente anuncio:

"Cuando llegué al continente, supe que debía subir la montaña para ubicar la civilización".

¿Cuál es la relación entre lo que se dice en esta oración y lo que se cuenta en el texto "Después del hundimiento"?

A. Describen hechos idénticos.
B. Narran experiencias que se oponen.
C. Informan sobre videc similares.
D. Cuentan la misma historia en otras palabras.

6. Con la expresión "En ese instante pensé que terminaría mis días en aquel lugar desierto", el narrador busca

A. mostrar que nunca logró escapar de la extraña isla.
B. dar la idea de que la isla está completamente sola.
C. expresar la preocupación que sintió al verse atrapado en la isla.
D. manifestar su deseo de morir lejos de la isla.

7. De acuerdo con el texto, ¿quiénes lanzan un bote al agua?

A. Los marineros.
B. Los piratas.
C. Los isleños.
D. Los sobrevivientes.

RESPONDE LAS PREGUNTAS 8, 9, 10, 11 Y 12 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

EL UNIVERSAL.MX

Cinco leones escapan de un parque nacional en Sudáfrica

Johannesburgo, Sudáfrica
Por: Pedro Havas / Agencia EFE

La policía busca a cinco leones que escaparon del ***Parque Nacional Kruger***, en el noroeste de Sudáfrica, ya que podrían poner en peligro la vida de las personas y el ganado, informaron hoy medios locales.
Los leones escaparon del parque el lunes por la mañana y fueron vistos por última vez bajo un puente. La Policía de Pumele aseguró que los guardabosques del parque rastrean la zona para encontrar a los animales, los cuales habían tratado de cazar ganado a lo largo de la carretera la pasada noche.
"Está bastante lluvioso y nublado en la zona en este momento, pero podríamos utilizar un helicóptero más tarde para buscar a los leones", dijo el vocero de la Agencia de Turismo y Parques de Pumele.
Las autoridades recomendaron a vehículos y peatones que se resguarden en sus casas y tengan precaución hasta que los depredadores sean apresados.

Tomado y adaptado de: http://www.eluniversal.com.mx/internacional/2017/720318/8/

8. Lee el siguiente fragmento del texto:

"La Policía de Pumela aseguró que los guardabosques del parque rastrean la zona para encontrar a los animales".

¿Cuál de las siguientes opciones expresa lo mismo que el anterior fragmento?

A. La policía busca a los leones en el área.

B. Los leones se encuentran perdidos fuera del área.

C. Según la policía, los guardabosques buscan a los leones en el área.

D. Según los guardabosques, los leones están seguros en el área.

9. ¿En dónde fueron vistos los leones por última vez?

A. Sobre la frontera de Pumela.

B. En Johannesburgo, Sudáfrica.

C. En el Parque Nacional Kruger.

D. Bajo un puente.

10. En el texto, ¿quién dice *"Está bastante lluvioso y nublado en la zona en este momento, pero podríamos utilizar un helicóptero más tarde"*?

A. El autor de la noticia.

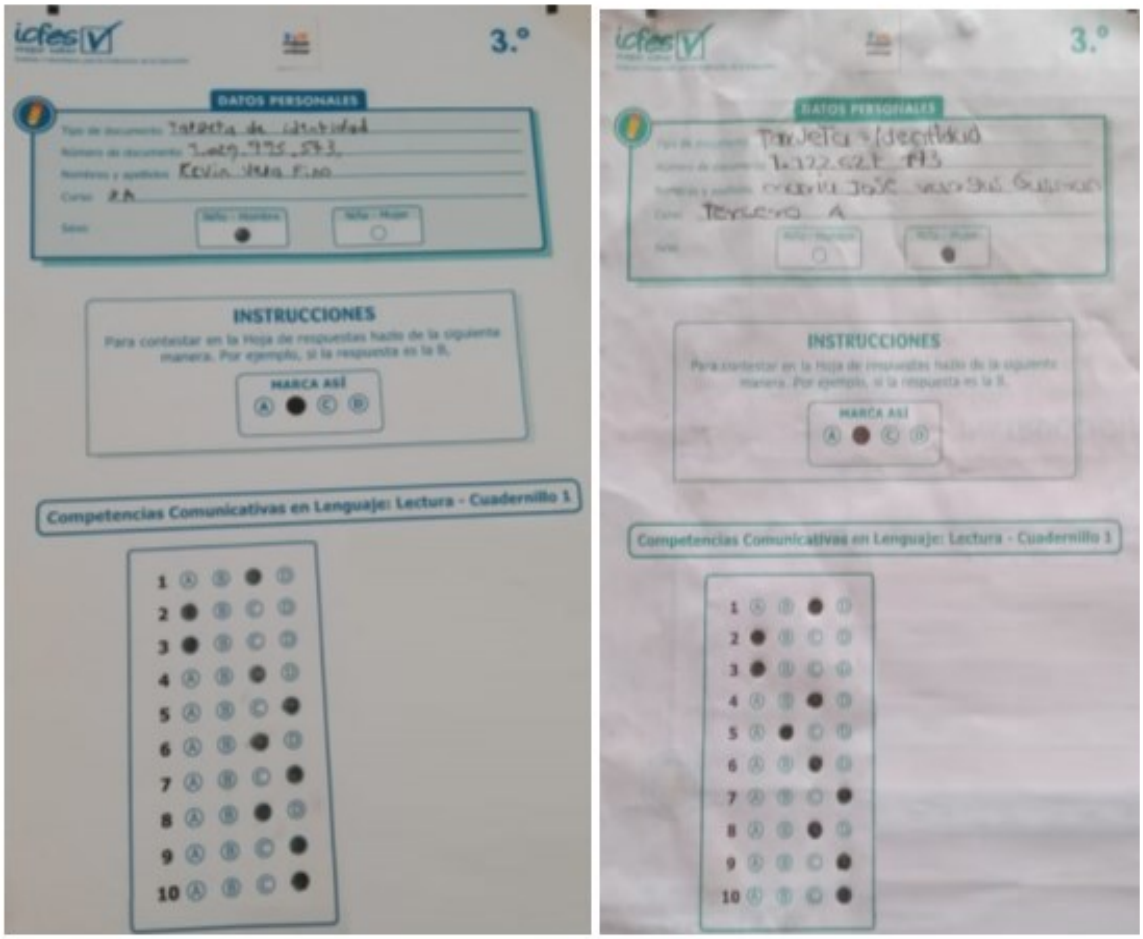
B. Un policía de Pumela.

C. Un guardabosques del parque.

D. El vocero de la Agencia de Turismo.

Fuente: Recuperado de **https://www.icfes.gov.co/objetivo**

Figura 27 Hoja de respuestas del estudiante.



Fuente: Recuperado de **https://www.icfes.gov.co/objetivo**

8.1.1 Planilla de resultados prueba final

Se recogen los resultados obtenidos en la prueba Evaluar para Avanzar donde se registra la identificación del estudiante y la respuesta marcada para cada pregunta, como se ve en la figura 28.

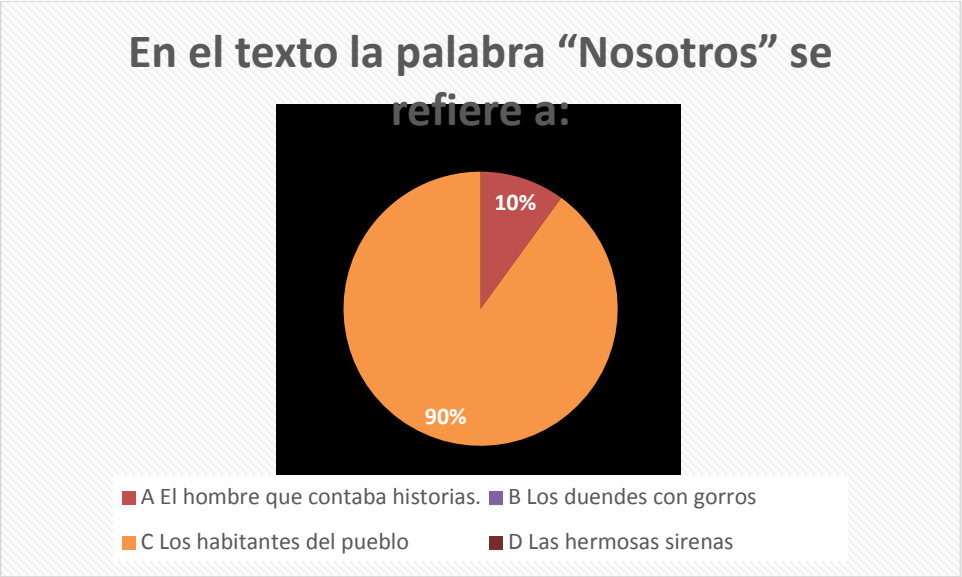
Figura 28. Planilla de resultados prueba final.

	M	N	O	P	Q	R	S	T
1								Formato de respuest
2	**Nombres estudiante**	**Apellidos estudiante**	**Curso**	**Sexo**	**Respuesta Pregunta: 1**	**Respuesta Pregunta: 2**	**Respuesta Pregunta: 3**	**Respuesta Pregunta: 4**
3	JIMMY ALEJANDRO	AVILA HERNANDEZ	3A	M	A	A	D	C
4	CARLOS CAMILO	CAMPOS CALDERON	3A	M	C	A	B	C
5	STEFANY DAYANA	CASTRO MECHE	3A	F	C	A	A	C
6	KALET FERNANDO	CASTRO VACCA	3A	M	C	A	A	C
7	LEINER STIVEN	CHITIVA LOZANO	3A	M	C	A	A	C
8	BREYNER ALEXANDER	GOMEZ GUERRERO	3A	M	C	A	A	C
9	SHARITH TALIANA	GONZALEZ MENDEZ	3A	F	C	A	A	B
10	ERIKSON JONIEL	OJEDA MEDINA	3A	M	C	A	A	C
11	KEVIN MATEO	ORJUELA FUQUENE	3A	M	C	A	A	C
12	RAMSES EVELIO	RUIZ LENIS	3A	M	A	A	A	C
13	CARLOS ANDRES	SANCHEZ LEON	3A	M	C	A	B	B
14	JUAN SEBASTIAN	SANCHEZ PALOMINO	3A	M	C	A	A	C
15	BREYNER SANTIAGO	SANDOVAL OLMOS	3A	M	C	A	A	C
16	MARIA JOSÉ	VARGAS GUZMAN	3A	F	C	A	A	C
17	KEVIN SANTIAGO	VARGAS USECHE	3A	M	C	A	A	C
18	KEVIN SANTIAGO	VERA FINO	3A	M	C	A	A	C
19	HUVEYT MATHIAS	CRUZ GARCIA	3A	M	C	A	A	C
20	SARAY ALEJANDRA	MARTÍNEZ CONDE	3A	F	C	A	A	C

	U	V	W	X	Y	Z
1	s Offline					
2	**Respuesta Pregunta: 5**	**Respuesta Pregunta: 6**	**Respuesta Pregunta: 7**	**Respuesta Pregunta: 8**	**Respuesta Pregunta: 9**	**Respuesta Pregunta: 10**
3	A	C	D	B	D	C
4	A	B	A	B	D	A
5	C	C	A	C	D	D
6	A	C	D	C	D	D
7	D	C	D	B	D	D
8	D	C	D	C	D	D
9	D	C	D	C	D	D
10	C	C	D	C	D	D
11	D	B	D	C	D	D
12	D	C	D	C	D	D
13	B	C	A	C	D	D
14	C	C	D	C	D	D
15	A	B	D	A	D	D
16	B	C	D	C	D	D
17	D	C	D	C	D	D
18	D	C	D	C	D	D
19	C	C	D	C	D	D
20	D	B	D	C	D	D

Fuente: elaboración propia recuperado de **https://www.icfes.gov.co/objetivo**

Gráfica 19. Prueba final. Pregunta N°1. En el texto la palabra “Nosotros” se refiere a



Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a la pregunta N°1 el 90% de los estudiantes marca la respuesta C y el 10% la respuesta A. Lo que quiere decir que el 90% de los estudiantes contestaron acertadamente. En este caso puntual, los estudiantes deben relacionar el pronombre con la voz colectiva presente en la historia. La respuesta correcta es la opción C porque en el texto, quienes dicen “–¡Nosotros no podemos imaginar nada!” son los habitantes del pueblo, que, cansados de trabajar todo el día, rodeaban al hombre para que este les contara historias. Las opciones A, B y D no son válidas porque el pronombre no tiene como sujeto al hombre que contaba historias, tampoco a los duendes que bailaban ni a las hermosas sirenas.

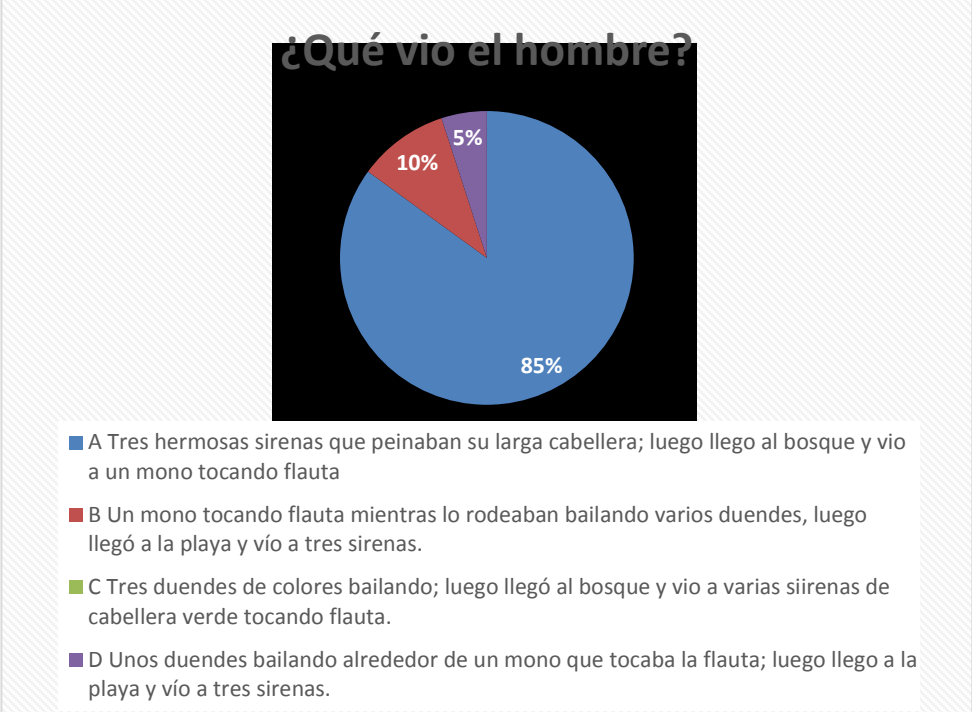
Gráfica 20. Pregunta N°2. Al final del relato ¿Qué hizo que el hombre se negara a contar una historia?



Fuente: Elaboración propia.

Con relación a la pregunta N° 2 el 100% de los estudiantes marcaron la respuesta A. Esto indica que el 100% contestó acertadamente ya que la respuesta correcta de esta pregunta, según la relación causal de los eventos en la narración, es la opción A. En la historia, el hombre fantaseaba situaciones que, valga la redundancia, nunca habían ocurrido; un día vio lo que antes habían sido solo inventos suyos. Desde ese día, cuando, el pueblo le dice "¡Cuéntanos lo que has visto hoy!", el hombre responde "¡Hoy no he visto nada!". Las opciones B, C y D presentan información que no se evidencia en los hechos ocurridos en la historia.

Gráfica 21. Pregunta N°3. Según la historia, En orden de aparición ¿Qué vio el hombre?

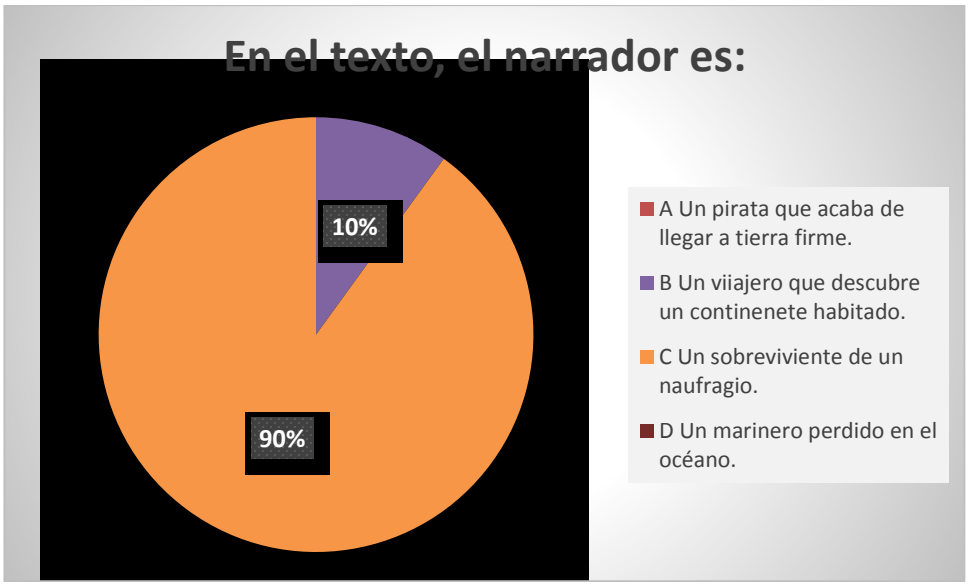


Fuente: Elaboración propia.

Al observar el grafico de la pregunta N°3 se evidencia que el 85% de los estudiantes marcaron la respuesta A, el 10% la respuesta B, el 5% la respuesta D y ninguno la respuesta C. En esta pregunta se evalúa la capacidad para reconocer el orden temporal en el que ocurren las acciones o hechos en una narración. La secuencia que deben reconocer los estudiantes tiene tres momentos: ubicación inicial (“Una mañana el hombre salió de la aldea”), luego (“pero al llegar al mar vio tres hermosas sirenas”) y finalmente (“Y cuando llegó al bosque vio un mono tocando flauta”). Por tanto, la opción A es la que mejor representa esa secuencia en ese orden. En este caso el 85 % de los estudiantes a respondido acertadamente.

Las opciones de respuesta B, C y D no corresponde con el orden dado a los hechos en la narración y a los espacios en los que ocurren los sucesos.

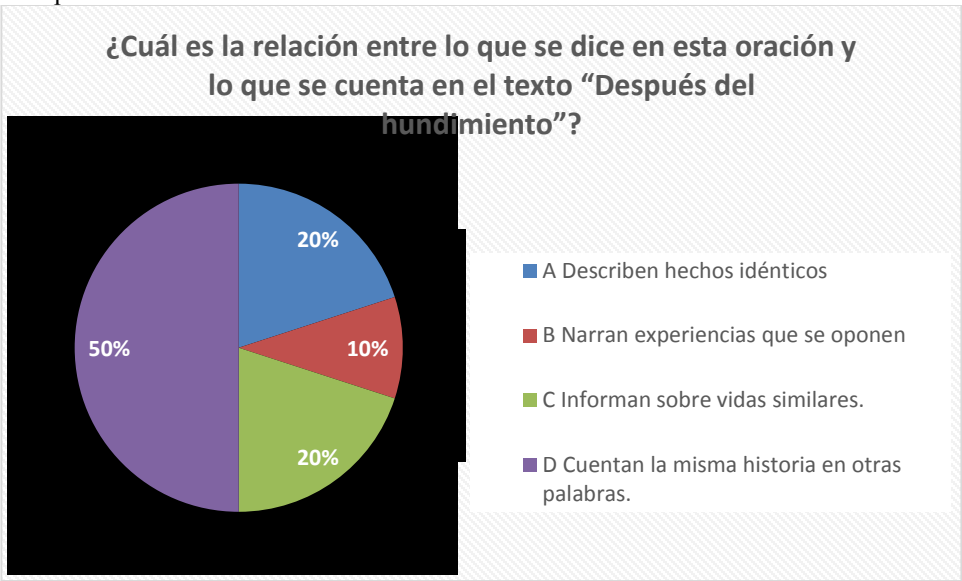
Gráfica 22. Pregunta N°4. En el texto, el narrador es:



Fuente: Elaboración propia.

Con respecto al grafico de la pregunta N°4 el 90% de los estudiantes marca la respuesta C y el 10% la respuesta B. En esta pregunta se evalúa la capacidad para identificar y caracterizar al narrador de un texto. La respuesta correcta es la opción C porque en el fragmento, adaptado de Robinson Crusoe, el que narra la historia titulada “Después del hundimiento” es el protagonista y sobreviviente de un naufragio. Lo que indica que el 90% de los estudiantes responde correctamente al marcar la opción C. Por el contrario, las opciones A, B y D presentan información que no se evidencia en la historia.

Gráfica 23. Pregunta N°5. ¿Cuál es la relación entre lo que se dice en esta oración y lo que se cuenta en el texto "Después del hundimiento"?

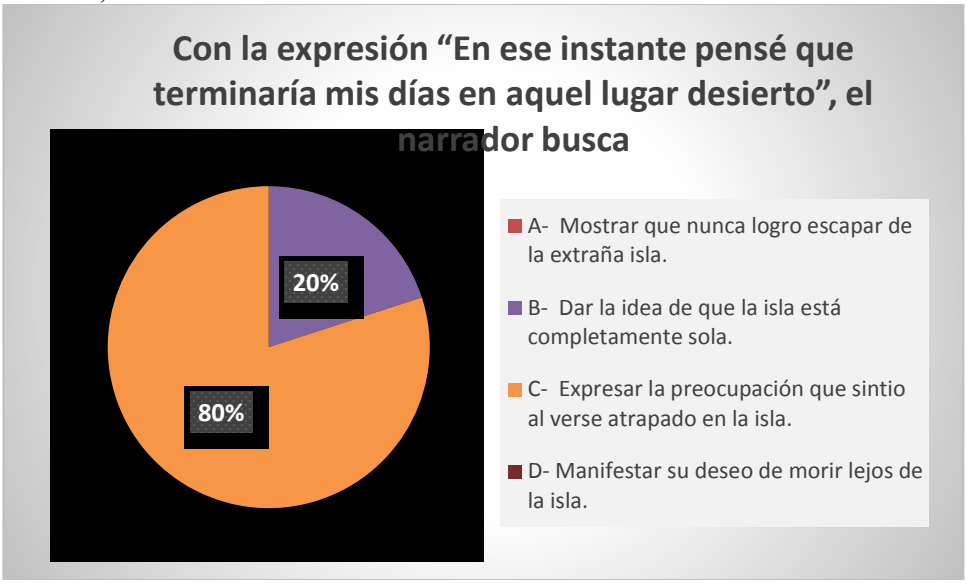


Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a la pregunta N°5 se observa que el 20% de los estudiantes, marca la opción A, el 10% la opción B, el 20% la opción C y el 50% la opción D. En esta pregunta se evalúa la capacidad para establecer relaciones de contenido y de forma entre dos textos.

La respuesta correcta es la opción D porque entre el cuento titulado "Después del hundimiento" y el fragmento dado en la pregunta para realizar la comparación, se presentan relaciones de forma y de contenido. Lo que indica que el 50% de los estudiantes contesto acertadamente y el otro 50% tuvo opiniones divididas entre las otras respuestas. Pero cabe afirmar que las opciones A, B y C mencionan estructuras de textos y contenidos que no permiten relacionar los dos textos por ende son incorrectas. Si se comparan las narraciones, no todos los hechos que se describen son idénticos, no se narran experiencias que se oponen ni se informa sobre vidas similares.

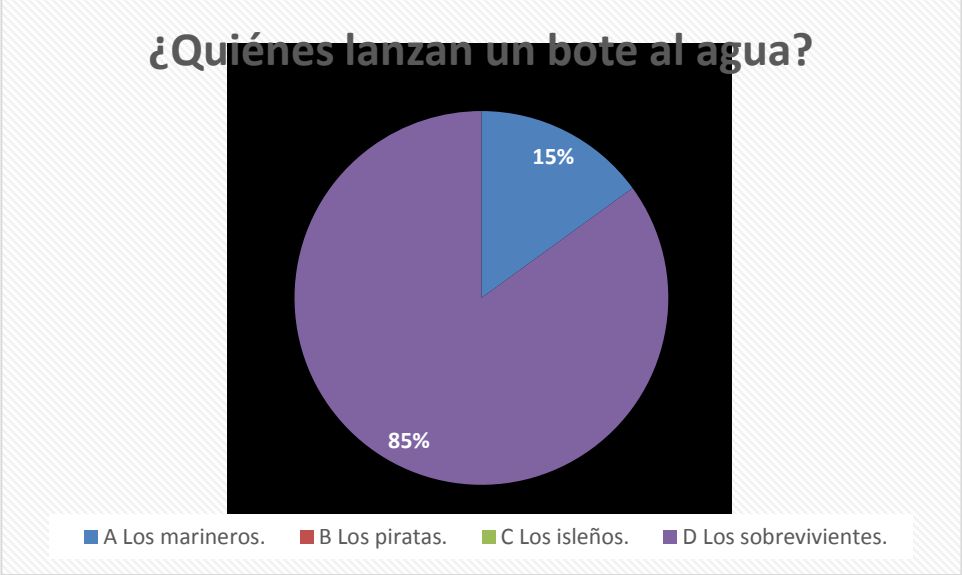
Gráfica 24. Pregunta N°6. Con la expresión “En ese instante pensé que terminaría mis días en aquel lugar desierto”, el narrador busca



Fuente: Elaboración propia.

Para la pregunta N°6 se observa que el 20% de los estudiantes, marca la opción B y el 80% la opción C. En esta pregunta se busca evaluar la capacidad para reconocer la intención de un enunciado dentro del texto. La respuesta correcta es la opción C porque el enunciado “En ese instante pensé que terminaría mis días en aquel lugar desierto” aparece justo después de que el personaje comprueba que se encuentra rodeado de agua y que no hay más tierra a la vista que unos lejanos islotes. Por tanto, la carga intencional del enunciado es expresar su preocupación al verse atrapado en la isla. El 80% de los estudiantes responde acertadamente al marcar la opción C. Las opciones A, B y D hacen referencia a contenidos que no se sustentan con lo narrado o lo que piensa el personaje de la situación.

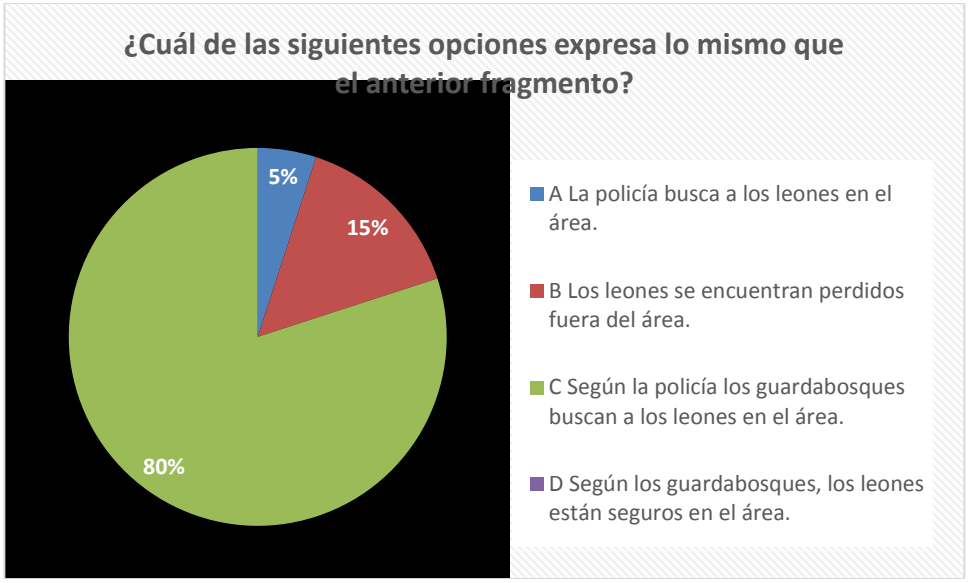
Gráfica 25. Pregunta N°7.De acuerdo con el texto ¿Quiénes lanzan un bote al agua?



Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a la pregunta N°7 el 85% de los estudiantes marcaron la respuesta D y el 15% la respuesta A. En la pregunta N°7 se evalúa la capacidad para identificar y caracterizar las acciones descritas en el texto, el modo como se realizan y quién las efectúa. En este caso, se pregunta por quiénes lanzan un bote al agua. La respuesta correcta es la opción D porque en el texto se dice de manera literal que quienes lanzaron el bote fueron los sobrevivientes: "No sabíamos dónde estábamos ni qué iba a ser de nosotros, ya que la mayoría de los sobrevivientes no éramos marineros. Desesperados, lanzamos un bote al agua y los once que quedábamos entramos en él". Lo que indica que el 85% de los estudiantes marco de forma correcta, ya que las opciones A, B y C remiten a personajes que no participan en la narración.

Gráfica 26. Pregunta N°8 ¿Cuál de las siguientes opciones expresa lo mismo que el anterior fragmento?



Fuente: Elaboración propia.

Para la pregunta N° 8 los estudiantes marcaron de la siguiente manera el 5% la opción A, el 15% la opción B, el 80% la opción C y ninguno la opción D. En esta pregunta se evalúa la capacidad para reconocer una paráfrasis adecuada o un fragmento dentro de un texto. Las paráfrasis consisten en explicar o interpretar con palabras más ilustrativas las ideas expresadas en un texto. La respuesta correcta es la opción C porque es el único enunciado que responde a las ideas expresadas en el texto: “La Policía de Pumala aseguró que los guardabosques del parque rastrean la zona para encontrar a los animales”.
Lo que indica que el 80% de los estudiantes contesto de forma correcta al seleccionar la opción C. Por otro lado. Las opciones A, B y D no son coherentes con lo enunciado en el texto.

Gráfica 27. Pregunta N°9. ¿En dónde fueron vistos los leones por última vez?

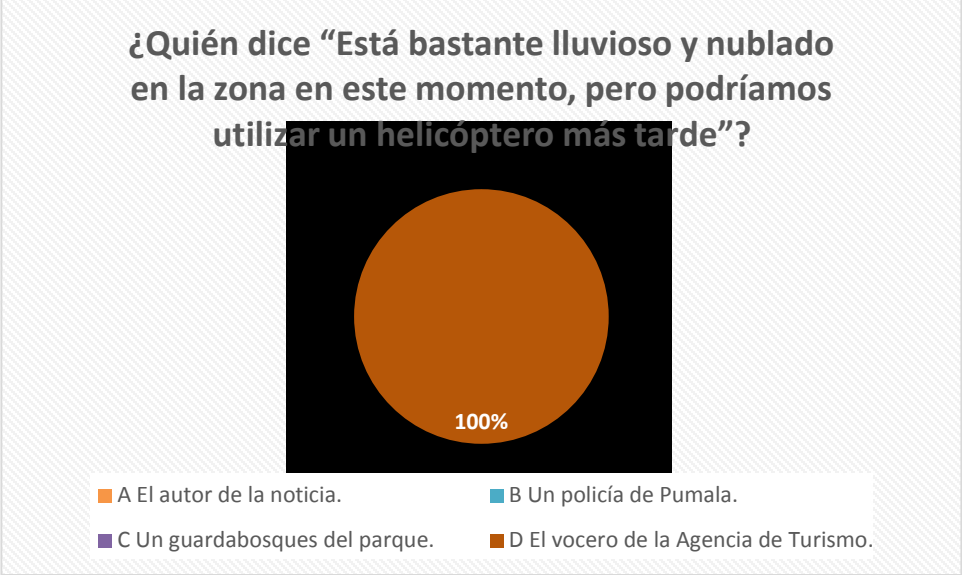


Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a la pregunta N° 9 el 100% de los estudiantes seleccionaron la respuesta D. En esta pregunta se evalúa la capacidad para identificar las acciones descritas en un texto, así como el modo en el que se realizan y quién las realiza. En el caso particular, se indaga por el lugar donde fueron vistos los leones por última vez. La respuesta correcta es la opción D porque en el texto se dice que: “Los leones escaparon del parque el lunes por la mañana y fueron vistos por última vez bajo un puente”.

Esto indica que el 100% de los estudiantes respondieron de forma acertada. Por el contrario, las opciones A, B y C referencian lugares que no corresponden con la información que brinda el texto.

Gráfica 28. Pregunta N°10. ¿Quién dice "¿Está bastante lluvioso y nublado en la zona en este momento, pero podríamos utilizar un helicóptero más tarde?"

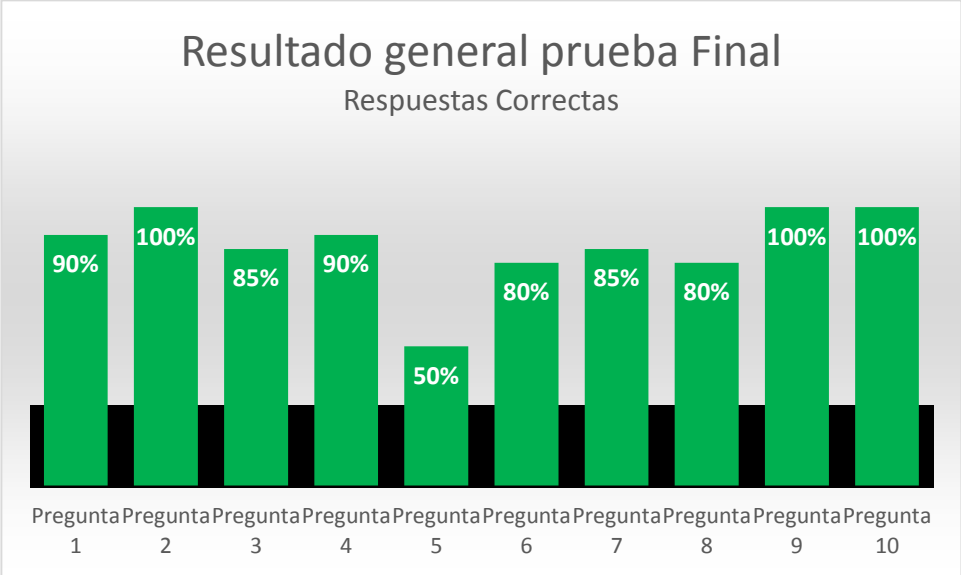


Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta N°10 el 100% de los estudiantes marcaron la opción D. En esta pregunta se evalúa la capacidad para identificar la voz que dentro de la historia dice: "¿Está bastante lluvioso y nublado en la zona en este momento, pero podríamos utilizar un helicóptero más tarde?". La respuesta correcta es la opción D porque en el texto se lee explícitamente la respuesta: "'Está bastante lluvioso y nublado en la zona en este momento, pero podríamos utilizar un helicóptero más tarde para buscar a los leones', dijo el vocero de la Agencia de Turismo y Parques de Pumalaque"; es decir, el narrador trae a la narración lo que dijo textualmente el vocero de la agencia. Lo que indica que el 100% de los estudiantes respondieron acertadamente al seleccionar la opción D. Las opciones A, B y C refieren otros sujetos cuya responsabilidad con lo enunciado no se evidencia en el texto.

8.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Grafica 29. Resultados prueba final.



Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta que en la observación directa se evidencia que los niños del grado tercero de la Institución Educativa Francisco Walter de Barranca de Upía, presentaban dificultades de comprensión lectora y según los resultados de la prueba diagnóstica, la mayoría de los estudiantes no seleccionaba la información adecuada dejándose confundir por las diferentes opciones de respuesta, del mismo modo hubo dificultad para identificar la intención comunicativa de un texto, en este caso no respondían adecuadamente de que trata un texto o cual es la idea principal del mismo, se evidenció que les costaba trabajo identificar la razón por la cual ocurren algunos hechos dentro del texto, se observó que un 50% de los estudiantes no reconoce el significado de algunas palabras, sumado a los escasos hábitos lectores en la familia. Surge la necesidad de diseñar una propuesta pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora a través del uso

de herramientas digitales, aprovechando los recursos tecnológicos con que cuentan la Institución Educativa y los hogares en la actualidad, para promover el agrado por la lectura mediante el desarrollo de actividades interactivas.

Este proyecto tuvo como punto de partida la auto reflexión sobre las necesidades identificadas en las encuestas y pruebas diagnósticas; es por esto que surge la oportunidad de fortalecer las prácticas de comprensión lectora con la estrategia "Buscando el Tesoro de la Palabra Escondida". Ésta propuesta permite incentivar y fortalecer la lectura en los estudiantes de grado tercero ya que se evidencia que la comprensión lectora repercute en el óptimo desempeño de las diferentes áreas y es un pilar fundamental en la formación del ser humano, como fuente de aprendizaje ya que permite abrir un abanico de posibilidades comunicativas.

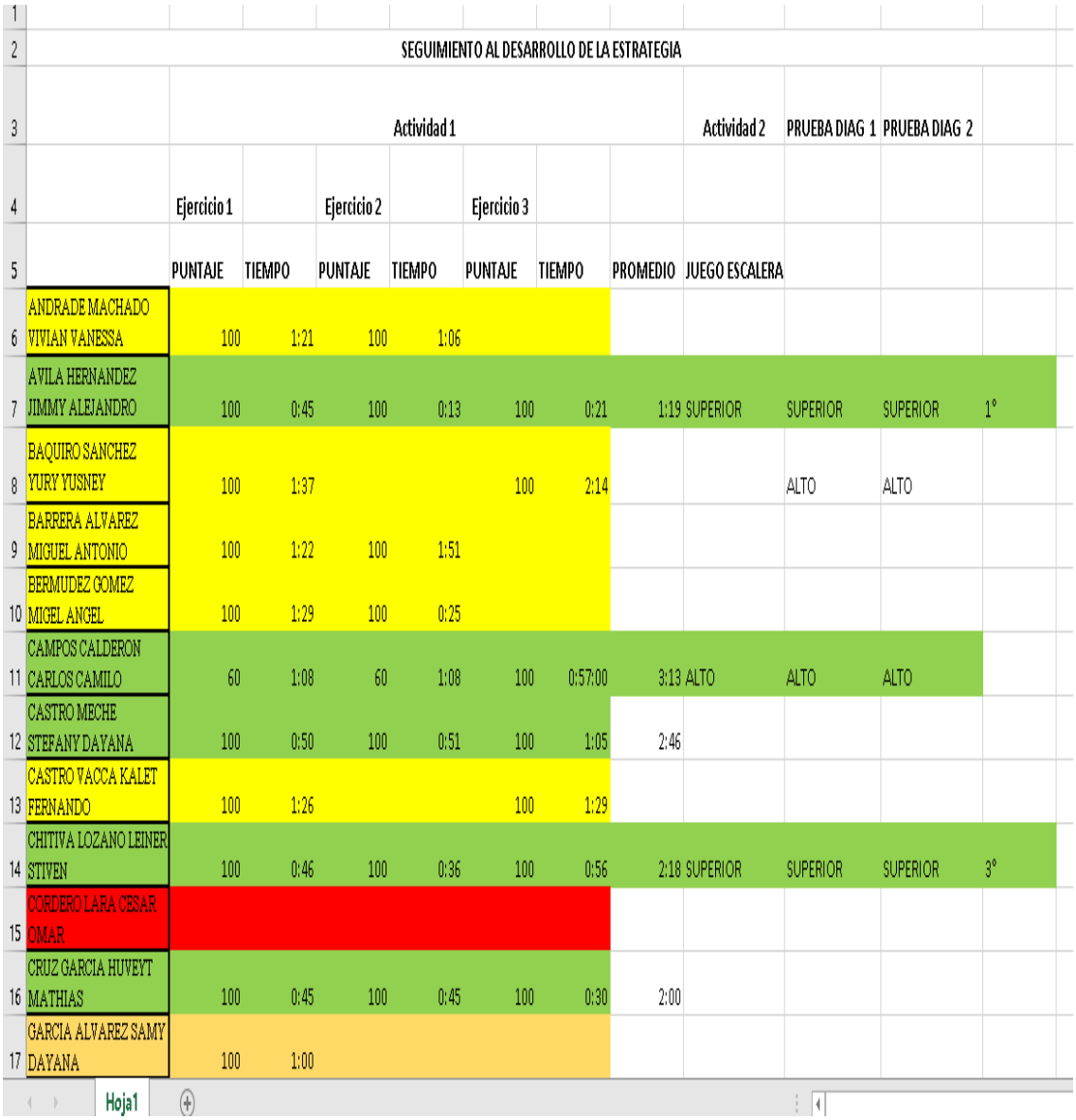
Con este proyecto se implementó una estrategia pedagógica a través de juegos digitales, enfocados en el fortalecimiento de la comprensión lectora, donde se busca evaluar las competencias y mejorar el rendimiento académico, a partir de la estrategia aplicada incorporando las TIC como mediador para posibilitar procesos de enseñanza aprendizaje eficaces que le permitan al estudiante desarrollar las competencias de comprensión lectora. La aplicación de este proyecto permitió reconocer que el estudiante es agente activo, auto constructor de su propio conocimiento, quien gracias a la metodología empleada tuvo participación y en donde el docente como guía, orientador realizó retroalimentación constante a los procesos con el fin de alcanzar los propósitos planteados. La vinculación de la familia al desarrollo de este proyecto ha

sido un factor importante ya que se ha notado el interés y han contribuido en el inicio de la formación de hábitos de comprensión lectora. Es así como al analizar las pruebas finales se obtuvo buenos resultados, los estudiantes comprendieron que leer no era solo pronunciar palabras sino entender lo que el autor nos quiere decir en cada escrito, la mayoría de los estudiantes seleccionó la información adecuada para responder los interrogantes, contrario a las pruebas diagnósticas y del mismo modo desarrollaron una lectura que les permitió identificar la intención comunicativa de un texto y la ocurrencia de algunos hechos, desarrollaron la capacidad para ubicar información sobre motivos y causas, presentes en la narración, reconociendo el orden temporal en el que ocurren las acciones, el modo en el que se realizan y quién las realiza además de la intención de un enunciado dentro del texto (lectura inferencial), enriqueciendo el vocabulario, como lo muestra la gráfica 28. Por otra parte se tuvo en cuenta los aportes teóricos que brinda la Universidad Santander con estrategias que sirvieron para mejorar la práctica docente vinculando las TIC como medio innovador, desarrollando competencias en la práctica educativa virtual y más aún en esta época de pandemia del COVID 19 que invita a reconocer que el docente es un agente de cambio con actitud de actualización permanente, teniendo la responsabilidad de atender y formar seres íntegros y autónomos.

De acuerdo a la gráfica N°18 a la N°27 en la tabulación de resultados, se puede evidenciar que se lograron los objetivos propuestos**.**

Esta experiencia es muy gratificante ya que impulsa a continuar mejorando día a día las prácticas pedagógicas para contribuir en la construcción del proyecto de vida y la formación escolar.

Figura 29. Seguimiento al desarrollo de la estrategia



SEGUIMIENTO AL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA												
	Actividad 1							Actividad 2	PRUEBA DIAG 1	PRUEBA DIAG 2		
	Ejercicio 1		Ejercicio 2		Ejercicio 3							
	PUNTAJE	TIEMPO	PUNTAJE	TIEMPO	PUNTAJE	TIEMPO	PROMEDIO	JUEGO ESCALERA				
ANDRADE MACHADO VIVIAN VANESSA	100	1:21	100	1:06								
AVILA HERNANDEZ JIMMY ALEJANDRO	100	0:45	100	0:13	100	0:21	1:19	SUPERIOR	SUPERIOR	SUPERIOR	1°	
BAQUIRO SANCHEZ YURY YUSNEY	100	1:37			100	2:14			ALTO	ALTO		
BARRERA ALVAREZ MIGUEL ANTONIO	100	1:22	100	1:51								
BERMUDEZ GOMEZ MIGEL ANGEL	100	1:29	100	0:25								
CAMPOS CALDERON CARLOS CAMILO	60	1:08	60	1:08	100	0:57:00	3:13	ALTO	ALTO	ALTO		
CASTRO MECHE STEFANY DAYANA	100	0:50	100	0:51	100	1:05	2:46					
CASTRO VACCA KALET FERNANDO	100	1:26			100	1:29						
CHITIVA LOZANO LEINER STIVEN	100	0:46	100	0:36	100	0:56	2:18	SUPERIOR	SUPERIOR	SUPERIOR	3°	
CORDERO LARA CESAR OMAR												
CRUZ GARCIA HUVEYT MATHIAS	100	0:45	100	0:45	100	0:30	2:00					
GARCIA ALVAREZ SAMY DAYANA	100	1:00										

Hoja1

Fuente: elaboración propia.

Figura 30. Continuación seguimiento al desarrollo de la estrategia



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
19	GONZALEZ MENDEZ SHARITH TALIANA											
20	MARTINEZ CONDE SARAY ALEJANDRA	100	4:59	100	5:07	100	3:53	13:59	ALTO	SUPERIOR	SUPERIOR	
21	MARTINEZ GONZALEZ MARDEN ESNIEDER			100	1:53							
22	OJEDA MEDINA ERIKSON JONIEL	100	1:00	100	0:16	100	0:54	2:10	SUPERIOR	SUPERIOR	SUPERIOR	2°
23	ORJUELA FUQUENE KEVIN MATEO	100	0:55	100	0:48	100	0:47	2:30	SUPERIOR	SUPERIOR	SUPERIOR	
24	PALENCIA ALVAREZ DEIVI JESUS	100	0:38	100	0:09	100	0:08	0:55				
25	RUIZ LENIS RAMSES EVELIO	100	1:06	100	0:46	100	1:09	3:01				
26	SANCHEZ LEON CARLOS ANDRES	100	1:41	100	0:19	100	0:47	2:47	ALTO	ALTO	ALTO	
27	SANDOVAL OLMOS BREYNER SANTIAGO	100	1:46	100	0:21	100	0:26	2:33		ALTO	ALTO	
28	VARGAS GUZMAN MARIA JOSE	100	1:06	100	1:51							
29	VARGAS USECHE KEVIN SANTIAGO											
30	VERA FINO KEVIN SANTIAGO	100	0:32									
31												
32												
33	CONVENSIONES:											
34												
35	Presentaron La prueba diagnostica, los 3 ejercicios de la actividad 1, la actividad 2, la prueba final.											
36	Presentaron 3 ejercicios de la actividad 1											
37	Presentaron 2 ejercicios de la actividad 1											
38	No realizaron las actividades											
39												

Fuente: elaboración propia

En las figuras 29 y 30 se describe la participación de los estudiantes en el proceso de desarrollo de la propuesta:

Presentaron La prueba diagnóstica, los 3 ejercicios de la actividad 1, la actividad 2, la prueba final. (color verde).

Presentaron 3 ejercicios de la actividad 1 (color amarillo).

Presentaron 2 ejercicios de la actividad 1 (color anaranjado).

No realizaron las actividades (color rojo).

Esta grafica resume todo el proceso y muestra óptimos resultados. Sí se cumplió la hipótesis, con este proyecto los estudiantes de grado 3°, mejoraron la comprensión lectora, mediante la aplicación de estrategias con juegos digitales y no digitales en la Institución Educativa Francisco Walter del municipio de Barranca de Upía Meta sede Primaria, se logró gracias a la orientación y el apoyo de las docentes en cada actividad, pues lo que se buscaba era fomentar un escenario de aprendizaje agradable, propicio, utilizando las TIC como elemento para informarse, aprender y comunicarse. Se Aumentó en más de un 70% el apoyo constante de las familias en el proceso educativo. Se integraron las distintas herramientas y dispositivos para construir conocimiento conllevando al mejoramiento académico y con recursos disponibles y de fácil acceso.

Se vio reflejado en un 80% la eficacia de la estrategia desarrollada y pertinente para el grado tercero; experiencia del docente y estudiante en uso de -las TIC, las docentes encontraron y aplicaron nuevas herramientas que permitieran mejorar en un 80% las habilidades de comprensión lectora, escritura, y habilidades comunicativas en su desempeño con alguna de las áreas de conocimiento.

- En el componente afectivo mejoró en un 70% la motivación en el uso de las TIC en el aula y en la casa, se evidenció el entusiasmo por desarrollar los juegos y compartir su experiencia con la familia.

-Componente actitudinal: la interacción de los estudiantes con los juegos digitales fue evidente en todas las actividades, esta estrategia les ofreció otra manera de ver la lectura como algo agradable y divertido y lo demostraron en la forma como desarrollaron las tareas en los cuadernos y como grabaron sus videos.

Variable Dependiente: Comprensión lectora en los estudiantes del grado 3°.

Comprensión literal: identifica ideas principales, relaciona el título y el texto. emite juicios de lo leído, avanzaron en un 80% en la comprensión literal.

Comprensión inferencial: decodificación de información, analiza la información novedosa, identifica las falacias de razonamiento. En la comprensión inferencial mejoraron en un 80%.

Comprensión crítica: establece analogías, establece premisas.

Incluir dos elementos: Conclusión sobre la evaluación: Se evidencia que la estrategia implementada ha sido exitosa dado que hubo un avance significativo en los procesos de comprensión lectora reflejado en un 80% en el desempeño académico de los estudiantes, quienes enriquecieron su experiencia en el uso de las TIC y mejorando en un 80% las habilidades comunicativas. De esta forma se demuestra que los juegos digitales como herramienta para la enseñanza son eficaces en esta era de la educación mediada por TIC.

Al desarrollar este proyecto se logró fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Grado Tercero a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediante juegos digitales, que los motivó a mejorar competencias en el área de lenguaje, repercutiendo en los buenos resultados de pruebas internas y externas (Pruebas Evaluar para Avanzar) Atendiendo a que en una primera medición los estudiantes estaban en un nivel básico y al finalizar el proyecto se encuentran en un nivel superior.

9 CONCLUSIONES

Al analizar el desempeño de los estudiantes a partir de las pruebas diagnósticas, se pudo analizar que los estudiantes de Tercer Grado presentaban debilidades en procesos de comprensión lectora; lo que afectaba el rendimiento académico repercutiendo en los resultados de pruebas internas y externas, del mismo modo se observó el interés y curiosidad por explorar las herramientas digitales que facilitaron el proceso de mejoramiento y diseño de la propuesta.

El equipo investigador diseñó e implementó una estrategia pedagógica a través de juegos digitales, con retos enfocados a fortalecer las competencias de comprensión lectora, que permitieron motivar el aprecio por la lectura de una manera novedosa, haciendo del estudiante un agente activo y auto constructor de su propio conocimiento, y superando inseguridades frente al acercamiento a equipos tecnológicos.

Se evidencia que la estrategia implementada ha sido exitosa dado que hubo un avance significativo de un 80% en el desempeño académico de los estudiantes frente a los procesos de comprensión lectora, que enriqueció su experiencia con el uso de las TIC, mejorando en un 90% la comunicación asertiva, entre docente-estudiante-familia. De esta forma se demuestra que los juegos digitales como herramienta para la enseñanza son eficaces en esta era de la educación mediada por TIC.

Al desarrollar este proyecto se logró fortalecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Grado Tercero a través de la implementación de la estrategia pedagógica "Buscando la palabra escondida", que los motivó a mejorar competencias en el área de lenguaje, repercutiendo en los buenos resultados de pruebas internas y externas. Atendiendo a que en una primera medición los estudiantes estaban en un nivel Básico y al finalizar el proyecto se encuentran en un nivel Alto y Superior.

Se evidencio que el docente es un agente de cambio con actitud de actualización permanente, que impulsa la evolución hacia el manejo de las TIC, teniendo la responsabilidad de atender y formar seres íntegros y autónomos y más aún en esta época de pandemia del COVID 19. Esta investigación permitió reconocer nuevas estrategias pedagógicas con el uso de las TIC que pueden ser proyectadas a toda la institución contribuyendo a disminuir las brechas educativas.

10 LIMITACIONES

La Pandemia fue uno de los principales inconvenientes en el diseño y desarrollo de del proyecto ya que se hubo que ajustar la formulación del proyecto a la virtualidad que se había plateado para la presencial dad esto limitó la participación de los estudiantes y los espacios para desarrollarla. Los estudiantes no contaban Los dispositivos adecuados, y las herramientas digitales. En algunos casos ni siquiera con un celular.

Hubo algunos inconvenientes en el desarrollo de la estrategia debido a que no todos los estudiantes tenían la posibilidad de comunicarse de manera virtual, y de tener constante acceso internet, lo que impedía que les llegara los mensajes oportunamente y así mismo los pudieran desarrollar y enviar las evidencias. En la actividad 2 del juego de la Escalera se había planeado para realizarla en grupo en un encuentro virtual por Zoom, pero no fue posible debido a que los estudiantes no cuentan con buena señal de internet y no podían conectarse por zoom, entonces se ajustó enviando la imagen de la escalera por WhatsApp para que ellos la imprimieran, pero todos no la pudieron imprimir debido a que viven en zona rural donde no hay impresora.

Otra dificultad fue la premura del tiempo y pocas semanas para desarrollar la estrategia.

11 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

El impacto del proyecto está relacionado con el aporte al mejoramiento en el desempeño académico de los estudiantes del grado tercero, que se reflejará en los cursos posteriores, comprendiendo con más facilidad los temas, escritura, comprensión lectora y buen rendimiento en todas las áreas, lo que permitirá la adquisición del conocimiento y resultados exitosos en las evaluaciones internas y externas; con actitudes que aporten en la transformación positiva de su entorno social y natural. Los docentes adquieren nuevas herramientas para trabajar en su aula de clase presencial y en esta época de pandemia en forma virtual, haciendo más eficiente el proceso de enseñanza aprendizaje, propiciando un ambiente de convivencia más armónico. Los juegos propiciaron una mejor comunicación familiar, interacción con los juegos grupales donde todos aprendieron.

Este proyecto aporta a la Misión Institucional enmarcada en los estándares de calidad, fundamentados en principios humanistas y tecnológicos, formando ciudadanos íntegros, competentes, reflexivos críticos, útiles a la sociedad, permitiendo fortalecer en los estudiantes valores, procurando la convivencia armónica y la construcción de una sociedad dinamizadora de cambios y transformaciones en pro de la calidad de vida y un futuro mejor para todos. Para lograr la Visión donde la Institución Educativa Francisco Walter contribuye a la formación integral, encaminados al deleite de la riqueza natural y el cuidado del medio ambiente, promoviendo los valores de respeto, tolerancia, responsabilidad y honestidad, mediante el uso de espacios culturales, deportivos y científicos, y convenios interinstitucionales que fortalezcan el quehacer pedagógico y la actualización tecnológica,

en procura de la calidad y el continuo mejoramiento, conllevando a la satisfacción de las necesidades de la comunidad.

Es imprescindible que las tecnologías de la información y las comunicación se implementen como herramientas de trabajo en el aula, de esta forma se conseguirá despertar la curiosidad de los estudiantes y favorecer los procesos de aprendizaje para que sean más interesantes, dinámicos y significativos.

La Institución Educativa debe direccionar los métodos de estudio y hacer uso de herramientas novedosas para que la adquisición del conocimiento sea atractivo, y más aún en ésta época de pandemia, ajustándose siempre a las necesidades de los estudiantes.

Sería propicio que la I.E. Francisco Walter, apoye y continúe con el desarrollo de propuestas como la que plantean las ponentes de esta investigación puesto que el uso de la tecnología se ha convertido en una necesidad imperiosa.

La institución educativa debe propiciar los espacios y herramientas necesarias que se requieren para direccionar de manera diferente los procesos de Enseñanza-Aprendizaje, de manera que sean atrayentes para los estudiantes.

Es de resaltar que el reto del docente del nuevo siglo es cada vez mayor y requiere de un sólido compromiso, una actitud positiva y propositiva frente a la intervención de las TIC en el aula dado que los procesos de enseñanza deben ir ajustándose siempre a las necesidades de las generaciones que participan en ellos.

Esta estrategia puede servir como herramienta y modelo a seguir en futuros trabajos en el curso y ser replicada en otros grados.

12 BIBLIOGRAFÍA

Acevedo A y otros (2016) Educación y Ciencia - Núm. 19. Pág. 53 – 69

Acevedo, W. F., & Gutiérrez, K. J. (2016). Las Tic en los Procesos de Enseñanza Aprendizaje. *Revista Teckne*, *2*(1).

Alguacil, J., Basqagoiti, M. y Camacho, J. (2006) "Investigación-acción participativa en el barrio de San Cristóbal de los Ángeles (distrito de Villaverde, Madrid)", en Cuadernos de Trabajo Social, Vol. 19 (2006): 331-346

Arriaga, J. (2007, 10 23). *Studylib.* Retrieved 04 01, 2016, from Fomento y desarrollo de la comprensión lectora a través de Ambientes de Aprendizaje Virtua: http://studylib.es/doc/159808/entornos-virtuales-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje

Belloch Orti (2012). Tecnologías de la información y la comunicación en el contexto de los procesos de enseñanza-aprendizaje en Nicaragua: el caso de la FAREM-Carazo. rio.upo.es

Cabero, J. (2002). *Diseño y Evaluación de un Material Multimedia y Telemático para la Formación y Perfeccionamiento del Profesorado Universitario Para la Utilización de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Docencia.* Sevilla España.

Cáceres y otros. (2015). Análisis del uso e integración de redes sociales colaborativas en comunidades de aprendizaje de la Universidad de Granada (España). Revista Complutense de Educación, 26(Especial), 289-311.

Claro, M. (2010). *Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes.* Santiago de Chile.

Constitución Política De Colombia. (1991). Artículo 67.

Durango, Z. (2017). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria Rafael Núñez (Cartagena de Indias). Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 51, 156-174. Recuperado de http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/850/1368

Educación 3.0- 2020). 70 juegos de mesa educativos que deberían estar en todas las aulas (y casas). EDUCACIÓN 3.0 18 de diciembre.

E-Learning Masters (2019). Cinco herramientas para desarrollar Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA). Enseñanza virtual, recursos y herramientas. Febrero 1.

Gaitán, Virginia(15 octubre, 2013).Gamificación: el aprendizaje divertido. Recuperado: https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido.

Gil, J. (2009). *Revista de educación 350 Hábitos y actitudes de las familias hacia la lectura y competencias básicas del alumnado.*, 305.

Gómez, M. d., & García Gómez, A. (2013, Enero - Junio). PROGRAMA DE ENSEÑANZA LUDICA: Un espacio para todos. *Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(10). Retrieved from http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/educacion/C27.pdf

Grasso, L. (2006). *Encuestas Elementos para su diseño y Análisis.* Córdoba: Encuentro.

Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística.* Sypal, Caracas, Venezuela.

ICFES Pruebas Saber 3°, 5° y 9° Institución Francisco Walter (2017)

ICFES Evaluar para Avanzar 3º a 11º Recuperado de https://www.icfes.gov.co/web/guest/acceda-a-la-plataforma

IPLER. 2015. Comprensión de lectura: 5 maneras para comprender mejor los textos. October 02

Juárez, y otros (2014), Corrección Neuropsicológica en las dificultades de la expresión y la Comprensión del lenguaje. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Librero, L. (2013, 05 22). *El País.com.co.* Retrieved 05 21, 2016, from El País.com.co: http://www.elpais.com.co/elpais/cultura/noticias/tanto-leemos-colombiano

López, M. D. (2010). Fomentamos la lectura desde el área de Tecnologías. *Revista Digital Innovación y Experiencias educativas.*

Medina Jaimes, E., Orduz Chaparro, E. M. y Reyes Trujillo, L. A. (2019). Causas de dificultades en comprensión lectora de estudiantes del grado 304, Institución Educativa San Mateo, sede B, Soacha (Tesis de maestría). Recuperado de http://repository.ucc.edu.co/handle/ucc/11265

Melo H. (2020) Análisis de la Concepción de Docentes y Estudiantes sobre el Juego como Recurso Didáctico para el Aprendizaje. Revista latinoamericana de estudios educativos. Vol 50 pag 251 a 274. Fundación Dialnet Plus.

MEN. (2003). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje.* Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

MEN. (2014, 04 29). *Al tablero*. Retrieved 05 23, 2016, from Al tablero: http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87408.html

Orellana. A. (2014) Bosque de Fantasías | Jul 12. Material registrado mediante la plataforma SafeCrreative.
https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-1
https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-2
https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora/ejercicio-3

Ortiz (2017) LA IMPORTANCIA DEL HÁBITO POR LA LECTURA EN NIÑOS DE PRIMARIA MENOR. Universidad del Centro de México UCEM.Glosa Revista de Divulgación / Universidad del Centro de México.

Plan Decenal de Educación Nacional para la Educación preescolar, Básica y Media. (2006-2016). Colombia.

Ramírez M. (2017). La Comprensión lectora: un reto para alumnos y maestros. Revista Observatorio de innovación educativa. 21 de agosto 2017.

Rivera, J. L. T., Baca, L. S. R., Diaz, H. H. A., Zavala, E. E. E., & Diaz, M. A. A. (2020), en su artículo de la revista Multiensayo, "Tecnología y comprensión lectora. Un estudio pre experimental en educación básica"

Salazar, J. (2010). Reflexiones de un educador de aeioTU sobre la lectura como experiencia de aprendizaje. *aeioTU por la educacion de la primera infancia.*, 2.

TIEMPO, E. (2016, 02 23). *Los colombianos leen poco, prestado y regalado*. Retrieved 05 22, 2016, from http://www.eltiempo.com/multimedia/especiales/cuanto-leen-los-colombianos/15606578/1

Úbeda, G. A. F. (2016). Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora. Revista Científica de FAREM-Estelí, (20), 5-19.

Villalonga; Padilla Sabaté, C; Burin, D. Interdisciplinaria Dic 2014, Volumen 31 Nº 2 Paginas 259 - 274

Viteri C. (2010) La Investigación Mixta, estrategia andragógica fundamental para fortalecer las capacidades intelectuales superiores. pp.21-22. recuperado de: biblio.ecotec.edu.ec › revista › edicion2

ANEXOS

ANEXO A

ENCUESTA ESTUDIANTES

UNIVESIDAD DE SANTANDER UDES

I.E. FRANCISCO WALTER

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Esta encuesta tiene el propósito de conocer cuáles son los hábitos de lectura y escritura de los estudiantes de la I. E. Francisco Walter

NOMBRE: _____ EDAD:_____

1. Te parece más divertida la lectura cuando:
   a. Tú mismo lees
   b. Alguien lee para ti solo
   c. Alguien lee para el grupo en el cual estas

2. En que medio practicas la lectura:

a. Soporte Físico (Libros)

b. Soporte Digital (P.C)

c. Ambos

3. ¿Se compran libros de forma habitual en tu casa?

a. Nunca

b. Casi nunca

c. Algunas veces

d. Frecuentemente

4. ¿Acostumbras a leer libros, revistas o periódicos en tu tiempo libre?

a. Nunca

b. Casi nunca

c. Algunas veces

d. Frecuentemente

5. ¿Cuál es el motivo principal por el que lees y escribes?

a. Porque me gusta

b. Para aprender

c. Para elaborar trabajos de clase

Porque me obligan

ANEXO B



ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

UNIVESIDAD DE SANTANDER UDES

I.E. FRANCISCO WALTER.

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Esta encuesta tiene como propósito identificar la incidencia que tienen los padres en la formación de hábitos de lectura de los estudiantes de grado tercero.

1. ¿Lees o escribes en tus momentos libres?

   a. Nunca
   b. Casi nunca
   c. Algunas veces
   d. Frecuentemente

2. ¿Infundes a tus hijos el hábito de la lectura y de la escritura?

   12 Nunca
   13 Casi nunca
   14 Algunas veces
   15 Frecuentemente

3. De los siguientes textos cual acostumbras a leer a tus hijos (elige una opción)

a. Humor

b. Poesía

c. Cuentos Infantiles

d. Aventuras y Súper Héroes

4. ¿Qué momento del día seleccionas para la lectura?

a. Al levantarse

b. Durante al día

c. Durante el atardecer

d. Al acostarse

5. ¿En el último año cuantos libros se han comprado en tu casa?

a. Ninguno

b. Entre 1 y 2

c. Entre 3 y 4

d. Más de 4

ANEXO C. AUTORIZACIÓN USO DE IMAGEN

- La identidad del menor no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos de la investigación y como evidencia del desarrollo del trabajo de grado para optar al título de MAGÍSTER EN TECNOLOGIAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN en la Universidad de Santander.
- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria firmo(amos) como prueba de que doy(damos) o no doy(damos) el consentimiento para la participación del menor en la grabación del video y/o registros fotográficos para efectos de realización del referido trabajo de grado.

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
1.029964369	Leiner Stiven Chitiva Lozano	40 329 419	Ana Marleny lozano Alfonso	X		Marleny L.

Lugar y fecha: Barranca de upia meta. 04-09-2020

Testigo 1 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: Ana Marleny lozano A. CC/CE: 40 329 419

Firma: Marleny L.

Testigo 2 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: Gerardino chitiva B. CC/CE: 80 522 793

Firma:

- La identidad del menor no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos de la investigación y como evidencia del desarrollo del trabajo de grado para optar al título de MAGÍSTER EN TECNOLOGIAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN en la Universidad de Santander.
- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria firmo(amos) como prueba de que doy(damos) o no doy(damos) el consentimiento para la participación del menor en la grabación del video y/o registros fotográficos para efectos de realización del referido trabajo de grado.

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
1115943535	Jimmy Alejandro Avila Hernandez	4149037	Abedayin Avila Lozano	X		Abedayin Avila Lozano

Lugar y fecha: finca la camila 04 09 2020

Testigo 1 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: Abedayin Avila L ; CC/CE: 4149037

Firma: Abedayin Avila L

Testigo 2 (persona natural mayor de edad, diferente a los firmantes en el cuadro anterior y a los docentes en el rol de investigadores):

Nombre: Ines Hernandez Peña; CC/CE: 34799734

Firma: Ines Hernandez Peña

ANEXO D: BOLETIN PRIMER PERIODO DE UN ESTUDIANTE

DEPARTAMENTO DEL META - MUNICIPIO DE BARRANCA DE UPIA

INSTITUCION EDUCATIVA "FRANCISCO WALTER"

Plantel con registro DANE 250226000174,NIT822.002.445-5 código ante el ICFES 092288 y reconocido oficial en los niveles de Educación Preescolar, Básica y Media Técnica según resolución 6493 de noviembre 2014 y nivel de básica y media académica, programa formal de adultos, según resolución 6793 de noviembre de 2014, expedidas por la Secretaría de Educación del Meta

COORDINACION ACADEMICA - INFORME DE CALIFICACIONES POR PERIODO

ESTUDIANTE: **VARGAS USECHE KEVIN SANTIAGO** CODIGO: **20170351**

GRADO: 3 - **TERCERO** CURSO:**A** PERIODO:**1** AÑO LECTIVO:**2020** PAGINA: **1**

CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL					DESEMPEÑO
CIENCIAS NATURALES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Describe algunas características de los reinos de la naturaleza. • RECOMENDACION: Es importante ponerse al día con las actividades que se han venido desarrollando de manera virtual durante esta cuarentena del covid 19.	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, GEOGRAFIA Y DEMOCRACIA					DESEMPEÑO
CIENCIAS SOCIALES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Conoce el paisaje de su región • RECOMENDACION: Debe entregar las actividades a tiempo	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
MATEMATICAS					DESEMPEÑO
MATEMATICAS **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Describe los procedimientos para solucionar las operaciones básicas matemáticas • RECOMENDACION: Debes practicar ejercicios con operaciones básicas	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
IDIOMA EXTRANJERO - INGLES					DESEMPEÑO
IDIOMA EXTRANJERO - INGLES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Identifica palabras del vocabulario relacionado con los comando, los saludos, las frutas y la ropa. • RECOMENDACION: Es importante ponerse al día con las actividades que se han venido desarrollando de manera virtual durante esta cuarentena del covid 19.	I.H: 2	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
HUMANIDADES					DESEMPEÑO
LENGUA CASTELLANA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Reconoce algunas palabras según sus sílabas y acento.	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
EDUCACION ETICA Y VALORES HUMANOS					DESEMPEÑO
EDUCACION ETICA VALORES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • reconoce sus cualidades y como estas ayudan en los grupos en los que se desempeña	I.H: 1	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
TECNOLOGIA E INFORMATICA					DESEMPEÑO
TECNOLOGIA E INFORMATICA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Manipula el computador pero sin identificar sus partes • RECOMENDACION: Debes ser puntual con la entrega de las actividades.	I.H: 1	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES					DESEMPEÑO
EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTE **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Coordina movimientos rítmicos siguiendo un patrón sonoro.	I.H: 2	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
EDUCACION ARTISTICA					DESEMPEÑO
EDUCACION ARTISTICA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Utiliza líneas en sus gráficos • RECOMENDACION: Debes entregar tus trabajos a tiempo	I.H: 2	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
EDUCACION RELIGIOSA					DESEMPEÑO
EDUCACION RELIGIOSA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** • Reconoce que es importante respetar al prójimo y practicar una sana convivencia.	I.H: 1	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**

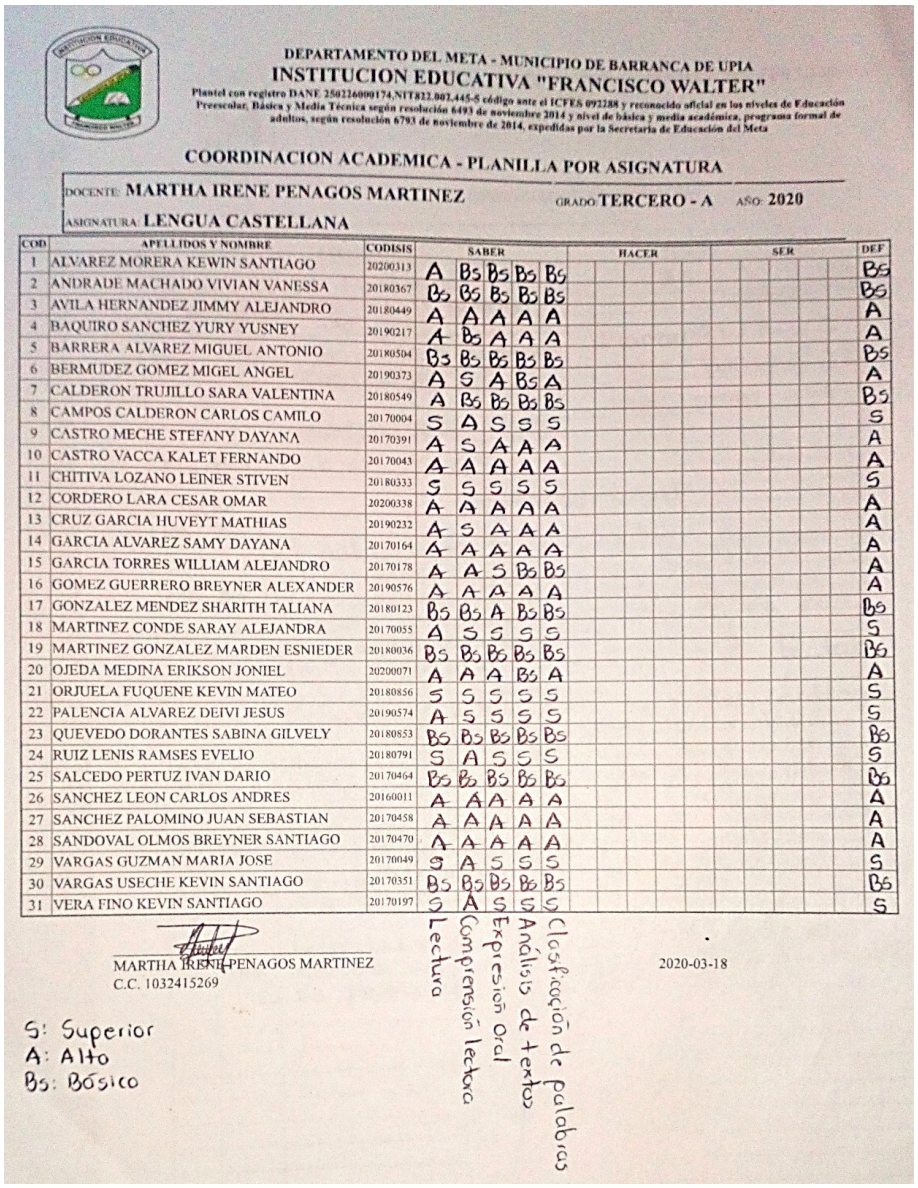
OBSERVACIONES GENERALES: **Fallas acumuladas durante el periodo: 0**

La autenticidad de este documento puede ser verificado mediante el código QR impreso o en el siguiente link:

LIC. CARLOS HUGO PEREZ SANDOVAL
Rector

MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ
Director de Curso

ANEXO E: PLANILLA DE NOTAS PRIMER PERIODO



DEPARTAMENTO DEL META - MUNICIPIO DE BARRANCA DE UPIA

INSTITUCION EDUCATIVA "FRANCISCO WALTER"

Plantel con registro DANE 250216000174,NIT822.002.445-5 código ante el ICFES 092288 y reconocido oficial en los niveles de Educación Preescolar, Básica y Media Técnica según resolución 6493 de noviembre 2014 y nivel de básica y media académica, programa formal de adultos, según resolución 6793 de noviembre de 2014, expedidas por la Secretaria de Educación del Meta

COORDINACION ACADEMICA - PLANILLA POR ASIGNATURA

DOCENTE: **MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ** GRADO: **TERCERO - A** AÑO: **2020**

ASIGNATURA: **LENGUA CASTELLANA**

COD	APELLIDOS Y NOMBRE	CODISIS	SABER					HACER					SER					DEF
1	ALVAREZ MORERA KEWIN SANTIAGO	20200313	A	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
2	ANDRADE MACHADO VIVIAN VANESSA	20180367	Bs	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
3	AVILA HERNANDEZ JIMMY ALEJANDRO	20180449	A	A	A	A	A											A
4	BAQUIRO SANCHEZ YURY YUSNEY	20190217	A	Bs	A	A	A											A
5	BARRERA ALVAREZ MIGUEL ANTONIO	20180504	Bs	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
6	BERMUDEZ GOMEZ MIGEL ANGEL	20190373	A	S	A	Bs	A											A
7	CALDERON TRUJILLO SARA VALENTINA	20180549	A	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
8	CAMPOS CALDERON CARLOS CAMILO	20170004	S	A	S	S	S											S
9	CASTRO MECHE STEFANY DAYANA	20170391	A	S	A	A	A											A
10	CASTRO VACCA KALET FERNANDO	20170043	A	A	A	A	A											A
11	CHITIVA LOZANO LEINER STIVEN	20180333	S	S	S	S	S											S
12	CORDERO LARA CESAR OMAR	20200338	A	A	A	A	A											A
13	CRUZ GARCIA HUVEYT MATHIAS	20190232	A	S	A	A	A											A
14	GARCIA ALVAREZ SAMY DAYANA	20170164	A	A	A	A	A											A
15	GARCIA TORRES WILLIAM ALEJANDRO	20170178	A	A	S	Bs	Bs											A
16	GOMEZ GUERRERO BREYNER ALEXANDER	20190576	A	A	A	A	A											A
17	GONZALEZ MENDEZ SHARITH TALIANA	20180123	Bs	Bs	A	Bs	Bs											Bs
18	MARTINEZ CONDE SARAY ALEJANDRA	20170055	A	S	S	S	S											S
19	MARTINEZ GONZALEZ MARDEN ESNIEDER	20180036	Bs	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
20	OJEDA MEDINA ERIKSON JONIEL	20200071	A	A	A	Bs	A											A
21	ORJUELA FUQUENE KEVIN MATEO	20180856	S	S	S	S	S											S
22	PALENCIA ALVAREZ DEIVI JESUS	20190574	A	S	S	S	S											S
23	QUEVEDO DORANTES SABINA GILVELY	20180853	Bs	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
24	RUIZ LENIS RAMSES EVELIO	20180791	S	A	S	S	S											S
25	SALCEDO PERTUZ IVAN DARIO	20170464	Bs	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
26	SANCHEZ LEON CARLOS ANDRES	20160011	A	A	A	A	A											A
27	SANCHEZ PALOMINO JUAN SEBASTIAN	20170458	A	A	A	A	A											A
28	SANDOVAL OLMOS BREYNER SANTIAGO	20170470	A	A	A	A	A											A
29	VARGAS GUZMAN MARIA JOSE	20170049	S	A	S	S	S											S
30	VARGAS USECHE KEVIN SANTIAGO	20170351	Bs	Bs	Bs	Bs	Bs											Bs
31	VERA FINO KEVIN SANTIAGO	20170197	S	A	S	S	S											S

Lectura | Comprensión lectora | Expresión oral | Análisis de textos | Clasificación de palabras

MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ
C.C. 1032415269

2020-03-18

S: Superior
A: Alto
Bs: Básico

ANEXO F: OBSERVADOR DEL ESTUDIANTE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO WALTER BARRANC
UPÍA
BARRNCA DE UPIA

OBSERVADOR ESTUDIANTIL

DOCENTE: Martha Irene Penagos

ESTUDIANTE				GRADO	AÑO	EDAD
Barrera Alvarez Miguel Antonio					2020	9
FECHA NACIMIENTO			MUNICIPIO	DIRECCIÓN Y TELEFONO		
DIA	MES	AÑO				
04	02	2011	Barranca de Upía	Kr 38 N°4B-04 3223427493		
NOMBRE DEL PADRE				RESULTADOS DEL AÑO ESCOLAR		
Marcel Alonzo Barrera Daza				APROBO	REPROBO	DESERTO	TRASLADO	PENDIENTE
NOMBRE DE LA MADRE								
María Yolanda Alvarez Bohorquez				✓				

FECHA DIA	FECHA MES	PROCESO/OBSERVACIONES	FIRMA
09	03	El estudiante ha respondido por sus actividades académicas, asistencia y buen porte del uniforme, mantiene buenas relaciones interpersonales con sus compañeros, debe practicar lecto-escritura y comprensión lectora.	
17	Jul	Participa en actividades virtuales, entrega sus trabajos cumpliendo con los pactos establecidos, se evidencia responsabilidad y apoyo en casa.	
02	Oct.	Entrega sus trabajos en las fechas establecidas, demuestra sentido de pertenencia al participar de exposición	
26	Nov	Felicitaciones por su participación en las actividades académicas virtuales. Es promovido al grado 4° Exitos!	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO WALTER BARRANC
UPÍA
BARRNCA DE UPIA

OBSERVADOR ESTUDIANTIL

DOCENTE:_____

ESTUDIANTE				GRADO	AÑO	EDAD
González Mendez Sharith Taliana				3A	2020	9
FECHA NACIMIENTO			MUNICIPIO	DIRECCIÓN Y TELEFONO		
DIA	MES	AÑO		Vda Las Moras / 3215991884		
18	12	2010				
NOMBRE DEL PADRE				RESULTADOS DEL AÑO ESCOLAR		
Rogelio Gonzalez López				APROBO	REPROBO	DESERTO	TRASLADO	PENDIENTE
NOMBRE DE LA MADRE								
Sonia Etelvina Mendez Acosta								

TI. 118. 198. 127

FECHA DIA	FECHA MES	PROCESO/OBSERVACIONES	FIRMA
20	Mar	Cumple con sus deberes académicos, es noble y mantiene buenas relaciones interpersonales con sus compañeros y docente. Debe practicar lectura, análisis y comprensión lectora.	
17	Jul	Participa en actividades virtuales debe enviar con mas puntualidad sus trabajos, leer con frecuencia y practicar comprensión lectora.	
06	Oct.	Demuestra sentido de pertenencia y participa en actividades institucionales, ha mejorado la lecto-escritura.	
26	Nov	Debe practicar ejercicios matematicos con las cuatro operaciones básicas, maneja buena lectura. Felicitaciones por su participación en actividades académicas virtuales. Es promovida al grado 4°	

ANEXO G: BOLETIN PERIODO FINAL DE UN ESTUDIANTE



DEPARTAMENTO DEL META - MUNICIPIO DE BARRANCA DE UPIA

INSTITUCION EDUCATIVA "FRANCISCO WALTER"

Plantel con registro DANE 250226000174,NIT822.002.445-5 código ante el ICFES 092288 y reconocido oficial en los niveles de Educación Preescolar, Básica y Media Técnica según resolución 6493 de noviembre 2014 y nivel de básica y media académica, programa formal de adultos, según resolución 6793 de noviembre de 2014, expedidas por la Secretaría de Educación del Meta

COORDINACION ACADEMICA - INFORME DE CALIFICACIONES POR PERIODO

ESTUDIANTE: **VARGAS USECHE KEVIN SANTIAGO** CODIGO: **20170351**

GRADO: 3 - **TERCERO** CURSO:**A** PERIODO:**FINAL** AÑO LECTIVO:**2020** PAGINA: **1**

CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL					DESEMPEÑO
CIENCIAS NATURALES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, GEOGRAFIA Y DEMOCRACIA					DESEMPEÑO
CIENCIAS SOCIALES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
MATEMATICAS					DESEMPEÑO
MATEMATICAS **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
IDIOMA EXTRANJERO - INGLES					DESEMPEÑO
IDIOMA EXTRANJERO - INGLES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 2	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
HUMANIDADES					DESEMPEÑO
LENGUA CASTELLANA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 4	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
EDUCACION ETICA Y VALORES HUMANOS					DESEMPEÑO
EDUCACION ETICA VALORES **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 1	F.P: 0	F.A: 0		**SUPERIOR**
TECNOLOGIA E INFORMATICA					DESEMPEÑO
TECNOLOGIA E INFORMATICA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 1	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**
EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES					DESEMPEÑO
EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTE **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 2	F.P: 0	F.A: 0		**SUPERIOR**
EDUCACION ARTISTICA					DESEMPEÑO
EDUCACION ARTISTICA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 2	F.P: 0	F.A: 0		**BASICO**
EDUCACION RELIGIOSA					DESEMPEÑO
EDUCACION RELIGIOSA **Docente: MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ**	I.H: 1	F.P: 0	F.A: 0		**ALTO**

OBSERVACIONES GENERALES: **Fallas acumuladas durante el periodo: 0 ESTUDIANTE PROMOVIDO AL GRADO CUARTO**

La autenticidad de este documento puede ser verificado mediante el código QR impreso o en el siguiente link:



Lic. CARLOS HUGO PEREZ SANDOVAL
Rector

MARTHA IRENE PENAGOS MARTINEZ
Director de Curso