

**EL JUEGO ANÁLOGO Y DIGITAL COMO RECURSO EDUCATIVO PARA
DESARROLLAR HABILIDADES DE LECTURA, EN ESCUELAS RURALES
MULTIGRADO**

YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN



**Universidad
de Santander**
UDES
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
Resolución No. 6216 - 22/12/05 Min.Educación
VIGILADA MINEDUCACIÓN



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
MEDINA
2021**

**EL JUEGO ANÁLOGO Y DIGITAL COMO RECURSO EDUCATIVO PARA
DESARROLLAR HABILIDADES DE LECTURA, EN ESCUELAS RURALES
MULTIGRADO**

YOLANDA ASTRID CASTRO GAITÁN

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OPTAR AL TÍTULO DE MAGÍSTER EN TECNOLOGÍAS DIGITALES
APLICADAS A LA EDUCACIÓN**

**DIRECTOR
WILSON CASTAÑO GALVIZ
MAGÍSTER EN INFORMÁTICA**

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CAMPUS VIRTUAL CV-ODES
MEDINA
2021**

	UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL – CVUDES MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADA A LA EDUCACIÓN CARTA DE ENTREGA DE TRABAJO DE GRADO	
--	--	---

Yo, CASTRO GAITAN YOLANDA ASTRID, mayor de edad, vecino de Bogotá, identificado con cédula de ciudadanía número 51.697.281 expedida en Bogotá, actuando a nombre propio, en mi calidad de autora del trabajo de grado, denominado: EL JUEGO ANALOGO Y DIGITAL COMO RECURSO EDUCATIVO PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE LECTURA, EN ESCUELAS RURALES MULTIGRADO, hago entrega del ejemplar respectivo y de sus anexos de ser el caso, en formato digital o electrónico y autorizo a la UNIVERSIDAD DE SANTANDER – UDES, para que en los términos establecidos en la ley 23 de 1982, ley 44 de 1993, decisión Andina 351 de 1993, decreto 460 de 1995, el estatuto de propiedad intelectual de la Universidad de Santander, acuerdo académico 30 del 4 de diciembre de 2013, y demás normas generales sobre la materia, utilice y use en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución que me corresponden como creador de la obra objeto del presente documento.

PARÁGRAFO: La presente autorización se hace extensiva no solo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato virtual, electrónico, digital, óptico, uso en red, internet, extranet, intranet, etc. y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

EL ESTUDIANTE-AUTOR, manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y la realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es de su exclusiva autoría y detenta la titularidad sobre la misma.

PARÁGRAFO: En caso de presentarse cualquier reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión, **EL ESTUDIANTE-AUTOR,** asumirá toda la responsabilidad, y saldrá en defensa de los derechos aquí autorizados; para todos los efectos la Universidad actúa como un tercero de buena fe.

Para constancia se firma el presente documento a los 10 días del mes de junio de 2021.

EL ESTUDIANTE - AUTOR:

Firma: *Yolanda Astrid Castro G.*

Nombre: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN

CC: 51.697.281 de Bogotá

CÓDIGO: MTDAE-INV-FT-010-CVUDES	FECHA: Junio 15 / 2020	PAGINA: Página 1 de 1
Elaborado por: Coordinación de Investigaciones CVUDES	Revisado por: Dirección CVUDES	

	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-1-2020-0320-ASF1

FECHA	10-Junio-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Castro Gaitan Yolanda Astrid
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Castaño Galviz Wilson
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Lizcano Dallos José Julian

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

EL JUEGO ANÁLOGO Y DIGITAL COMO RECURSO EDUCATIVO PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE LECTURA, EN ESCUELAS RURALES MULTIGRADO

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 presentan de manera adecuada los resultados obtenidos a partir de la implementación de la estrategia pedagógica basada en los juegos análogos y digitales, evidenciando el aporte al desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes.
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 demuestra la originalidad que aporta esta nueva estrategia pedagógica en una institución rural, afectada por las limitantes de la comunicación durante la pandemia, fomentando la motivación y el interés de los estudiantes.
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 desarrolla de manera coherente y articulada, mostrando los antecedentes de la situación problema, el sustento teórico y metodológico para el desarrollo de la propuesta. Asimismo, se exponen los aspectos relevantes de la propuesta y los resultados importantes para la institución. Mejorar el manejo del tiempo.
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.	La Maestrante evidencia el desarrollo de las habilidades propias del nivel, describiendo a profundidad y con propiedad los diferentes aspectos de la investigación. Asimismo, da solución a las inquietudes presentadas, demostrando el dominio del tema y la apropiación del conocimiento derivado de la investigación.

Calificación Director : 4.7 (Número) CUATRO PUNTO SIETE (Letra)

Calificación Evaluador: 4.7 (Número) CUATRO PUNTO SIETE (Letra)

Calificación Definitiva: 4.7 (Número) CUATRO PUNTO SIETE (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Se presentan de manera adecuada los resultados de la investigación, demostrando la pertinencia y estructura del trabajo realizado, generando impacto en el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes.

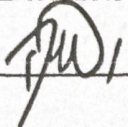
ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

Yolanda A. Castro G.
(Firma)

YOLANDA ASTRID CASTRO G.
(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:


(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:


(Firma)

Nota de aceptación

Evaluador

Ciudad, fecha de sustentación (con día de mes de año).

Dedicatoria

"Soy la huella genética de mi familia, ADN 100%, Castro Gaitán, de mi abuela, mis padres y hermanos, mi hija, nieto y esposo, su apoyo y amor incondicional, son ellos mis cimientos, mis raíces, mi pasado, mi presente y mi futuro, y es por eso que hoy les dedico este trabajo".

*Gracias a Dios por darme algo para siempre,
Mi Familia,*

YOLANDA ASTRID CASTRO GAITÁN

CONTENIDO

Pág.

1.	PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	15
1.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2	ALCANCE	20
1.3	JUSTIFICACIÓN	22
1.4	OBJETIVOS	25
1.4.1	Objetivo general	25
1.4.2	Objetivos específicos	25
2	BASES TEÓRICAS	26
2.1	ESTADO DEL ARTE	26
2.1.1	Antecedentes Investigativos	26
2.1.2	Antecedentes Internacionales	26
2.1.3	Antecedentes Nacionales	31
2.1.4	Antecedentes Regionales	33
2.1.5	Antecedentes Legales	35
2.2	MARCO REFERENCIAL	37
2.2.1	Marco Teórico	37
2.2.2	Marco Conceptual	41
2.2.3	Marco Tecnológico	44
3	DISEÑO METODOLÓGICO	48
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	48
3.2	HIPÓTESIS	48
3.3	VARIABLES O CATEGORÍAS	49
3.4	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS	49
3.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	49
3.6	PROCEDIMIENTO	51
3.7	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	52
3.8	HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE DATOS	55
4	CONSIDERACIONES ÉTICAS	56
5	DIAGNÓSTICO INICIAL	57
5.1.1	Velocidad lectora	58
5.1.2	Fluidez verbal-Calidad	59
6	ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	62
6.1	PROPUESTA PEDAGÓGICA	62
6.2	COMPONENTE TECNOLÓGICO	81

6.3	IMPLEMENTACIÓN.....	86
7	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	95
8	CONCLUSIONES.....	102
9	LIMITACIONES	105
10	IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS.....	106
	BIBLIOGRAFÍA.....	107

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figuras 1. Archivo código DANE.....	16
Figuras 2. Resultados agregados	16
Figuras 3. Instrumento de caracterización de la población	17
Figuras 4. Resultados datos de prueba de lectura.....	17
Figuras 5. Árbol de problemas	20
Figuras 6. Ubicación geográfica de la población.....	50
Figuras 7. Habilitación de contenidos	53
Figuras 8. Despliegue	53
Figuras 9. Código DANE.....	53
Figuras 10. Digitar código	54
Figuras 11. Diligenciamiento.....	54
Figuras 12. Resultados prueba diagnóstica-Escuela rural de Periquito.....	57
Figuras 13. Velocidad lectora.....	58
Figuras 14. Velocidad lectora (%)	58
Figuras 15. Fluidez verbal-Calidad	59
Figuras 16. Fluidez verbal-Calidad (%).....	60
Figuras 17. Fluidez verbal-Calidad (%).....	61
Figuras 18. Actividad de aprendizaje 1. Cadena de palabras	64
Figuras 19. Actividad de aprendizaje 2. Silabario	65
Figuras 20. Figura 20: Actividad de aprendizaje 3. Stop.....	66
Figuras 21. Actividad de aprendizaje 4. Palabreando por minuto	67
Figuras 22. Actividad de aprendizaje 1. Lanza el cubo.....	68
Figuras 23. Actividad de aprendizaje 2. Fichas comprensivas	69
Figuras 24. Actividad de aprendizaje 3. Lectura comprensiva con cuestionario	70
Figuras 25. Actividad de aprendizaje 4. Ruleta lectora	71
Figuras 26. Actividad de aprendizaje 1. Crono lectura.....	72
Figuras 27. Actividad de aprendizaje 2. Lectura en voz alta.....	73
Figuras 28. Actividad de aprendizaje 3. Test de sinónimos y antónimos	74
Figuras 29. Actividad de aprendizaje 4. Sopas de letras	75
Figuras 30. Actividad de aprendizaje 1. Títeres	76
Figuras 31. Actividad de aprendizaje 2. Juego de palabras.....	77
Figuras 32. Actividad de aprendizaje 3. Juego de roles.....	78
Figuras 33. Actividad de aprendizaje 4. Trabalenguas	79
Figuras 34. Actividad de aprendizaje 4. Trabalenguas	80
Figuras 35. Manual de uso aplicación “Aprende primaria jugando”	82
Figuras 36. Elección Test	83
Figuras 37. Inicio.....	83
Figuras 38. Secuencia de Juego.....	84
Figuras 39. Secuencia de Juego aplicación sopa de letras- secuencia en ejecución	85

Figuras 40. Evidencias Cadena de palabras	87
Figuras 41. Evidencias silabario	87
Figuras 42. Evidencias stop	88
Figuras 43. Evidencias palabreando por minuto	88
Figuras 44. Evidencias lanza el cubo.....	89
Figuras 45. Evidencias fichas comprensivas	89
Figuras 46. Evidencias lectura comprensivas con cuestionarios	90
Figuras 47. Evidencias ruleta lectora	90
Figuras 48. Evidencias crono-lectura.....	91
Figuras 49. Evidencias lectura en voz alta.....	91
Figuras 50. Evidencias test de sinónimos y antónimos.....	92
Figuras 51. Evidencias sopa de letras	92
Figuras 52. Evidencias test de sinónimos y antónimos.....	93
Figuras 53. Evidencias juegos de palabras	93
Figuras 54. Evidencias juego de roles	94
Figuras 55. Evidencias trabalenguas	94
Figuras 56. Velocidad lectora.....	95
Figuras 57. Velocidad lectora (%)	95
Figuras 58. Fluidez verbal-calidad	96
Figuras 59. Fluidez verbal-Calidad (%).....	97
Figuras 60. Comprensión lectora	97
Figuras 61. Pre test-Pos test	101

LISTA DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Operacionalización de variables48

Tabla 2. Propuesta Pedagógica-descripción general.....61

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A.....	112
ANEXO B.....	114
ANEXO C.....	115
ANEXO D.....	121
ANEXO E.....	126
ANEXO F.....	127

Resumen

TÍTULO: El juego análogo y digital como recurso educativo para desarrollar habilidades de lectura, en escuelas rurales multigrado

Autor: Yolanda Astrid Castro Gaitán

Palabras claves: Juegos análogos, juegos digitales, habilidades lectoras, escuelas rurales.

La presente investigación busca que los estudiantes de la Escuela Rural multigrado de Periquito, Municipio de Medina Cundinamarca, desarrollen habilidades de lectura a través de la implementación de juegos análogos y digitales, como recurso educativo para fortalecer el proceso de lectura, y de esta forma dar solución a la problemática de bajo rendimiento académico, malos resultados en las pruebas, y deserción escolar.

El desarrollo de habilidades lectoras se justifica en la medida que la lectura se constituye en la base del proceso de enseñanza aprendizaje, dentro y fuera de la escuela, facilita y fortalece el proceso, la adquisición de información, permite acceder al conocimiento, nuevos saberes, desarrollar la imaginación, creatividad, concentración, pensamiento crítico, organización y elaboración de ideas y conceptos. La implementación del recurso educativo de los juegos análogos y digitales, es relevante por sus innumerables beneficios, y porque hacen parte de la vida de los niños, una vez desarrolladas dichas habilidades y aprendidas, con su uso y habito se convierten en permanentes.

La ruta de investigación tiene un enfoque cuantitativo, ofreciendo la posibilidad de generalizar resultados, control de fenómenos, punto de vista basado en conteos e instrumentos estandarizados, dando como resultado que la implementación de juegos análogos y digitales influye de manera positiva en el desarrollo de habilidades de lectura, tales como la velocidad, fluidez verbal-calidad, y comprensión lectora, en los estudiantes, constituyéndose en una alternativa motivante en el proceso de lectura, y un aporte importante en la situación actual de pandemia, y por ende de trabajo en casa.

Abstract

TITLE: THE ANALOG AND DIGITAL GAME AS AN EDUCATIONAL RESOURCE TO DEVELOP READING SKILLS, IN MULTIGRADE RURAL SCHOOLS

Author: Yolanda Astrid Castro Gaitán

Keywords: Analog games, digital games, reading skills, rural schools.

The present research seeks that the students of the Multigrade Rural School of Periquito, Municipality of Medina Cundinamarca, develop reading skills through the implementation of analog and digital games, as an educational resource to strengthen the reading process, and in this way give solution to the problem of poor academic performance, poor test results, and school dropouts.

The development of reading skills is justified to the extent that reading constitutes the basis of the teaching-learning process, inside and outside the school, facilitates and strengthens the process, the acquisition of information, allows access to knowledge, new knowledge, develop imagination, creativity, concentration, critical thinking, organization and elaboration of ideas and concepts. The implementation of the educational resource of analog and digital games is relevant for its innumerable benefits, and because they are part of children's lives, once these skills are developed and learned, with their use and habit they become permanent.

The research path has a quantitative approach, offering the possibility of generalizing results, control of phenomena, point of view based on counts and standardized instruments, resulting in the implementation of analog and digital games positively influencing the development of skills. of reading, such as speed, verbal fluency-quality, and reading comprehension, in students, becoming a motivating alternative in the reading process, and an important contribution in the current pandemic situation, and therefore work at home.

INTRODUCCIÓN

La escuela Rural Periquito, es una sede del establecimiento I.E.D Alonso Ronquillo, ubicada en Medina, Cundinamarca, zona Rural, con dirección Vereda Periquito, es una escuela multigrados, cuenta con los niveles de Preescolar, Básica primaria, grados: 0, 1, 2, 3, 4, 5. La vereda no tiene servicio de agua, por ello se recurre a los nacederos de los ríos, el servicio de luz es escaso e intermitente, no tienen conexión a internet, no existe transporte público, por ello se movilizan a pie, en motos, a caballo, o en el camión de la lechera. La mayor parte de la población trabaja en fincas como cuidanderos, acompañados de sus familias, y su ingreso económico es muy bajo. Esta situación repercute en el proceso educativo, ya que impide que tengan dinero para inscribirse en pruebas de estado, que adquieran equipos de cómputo, que tengan acceso a internet, y menos que consigan recursos educativos que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

La población cuenta con una sola Escuela Rural Multigrado, que históricamente, como otras escuelas rurales, ha contado con docentes Normalistas, algunos ya pensionados y en ejercicio, otros llevan más de 20 o 30 años laborando, otros son docentes provisionales, no profesionales, y por supuesto unos pocos, son nombrados y de carrera. Lo anterior trae como consecuencia dificultades en el proceso de lectura, por la gran diversidad de metodologías que se utilizan, y a las cuales los estudiantes intentan adaptarse sin éxito, por ser muchas de ellas tradicionales, rígidas, poco motivadoras, y desactualizadas.

Por lo anterior, los estudiantes han perdido la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente el de lectura, las actividades y recursos educativos implementados, no corresponden a sus expectativas y por ende no resultan atractivos en el proceso, ni despiertan su interés. Estas situaciones inciden de manera negativa, en el desarrollo de habilidades claves, en su formación integral teniendo efectos de bajo rendimiento académico, deserción, pérdida de cursos, y pérdida o bajo rendimiento en las pruebas de estado realizadas.

La anterior situación se evidencia específicamente con los resultados de la prueba realizada, con el Instrumento de caracterización de fluidez y comprensión lectora, del Programa Todos a Aprender, del Ministerio de Educación, cuyo objetivo es obtener información sobre las competencias lectoras de los estudiantes, para buscar estrategias de solución. El instrumento utilizado para la caracterización ha sido diseñado por el ICFES, y hace parte de las pruebas aprendamos. Los resultados negativos en estas pruebas de velocidad de lectura muy lenta, la baja calidad, las respuestas incorrectas en comprensión de lectura, el bajo rendimiento, pueden ser causados por procesos de enseñanza aprendizaje de lectoescritura deficiente, sumado a que los estudiantes no saben leer, ni escribir de manera adecuada, además de las dificultades para desarrollar habilidades de lectura, así

como las metodologías tradicionales, poco flexibles, desactualizadas, que no ofrecen motivación, ni estímulo.

Así pues, con el objetivo de desarrollar dichas habilidades, en la Escuela Rural-Multigrados de Periquito-Municipio de Medina, se presenta esta Propuesta Pedagógica, de intervención basada en juegos análogos y digitales, como recurso educativo para resolver la problemática existente, para ello se pretende utilizar todos los recursos y medios, de que dispone la escuela, que de por sí son bastante limitados, siendo esta una de las razones para que se consideren en la solución presentada, los juegos análogos y digitales fuera de línea, por no disponerse de internet en la escuela, y menos en la Vereda.

El presente estudio que lleva por título El juego análogo y digital como recurso educativo para desarrollar habilidades de lectura, en escuelas rurales multigrado, se compone de una presentación del trabajo que abarca el planteamiento del problema, el alcance de la investigación, la justificación de la misma, los objetivos tanto generales como específicos, para luego dar paso, a las bases teóricas que soportan la investigación, las cuales inician con un amplio recorrido por los antecedentes investigativos, tanto internacionales, como nacionales y por supuesto regionales, así como los legales.

Seguidamente, se presenta un marco referencial tanto teórico como conceptual, y tecnológico, para luego avanzar en el diseño metodológico, el cual presenta el tipo de investigación, la hipótesis, y por supuesto las variables y operacionalización de las mismas. continuando con el recorrido, de la investigación, se aborda un ítem relevante, la población y muestra, así como el procedimiento, los instrumentos de recolección de la información y por ende las técnicas de análisis de datos, sin olvidar la consideración ética, la bibliografía, y los anexos que enriquecen la investigación.

Específicamente la propuesta pedagógica de intervención, consta de 4 Unidades, Fluidez verbal fonológica, Comprensión de lectura, Velocidad lectora-Vocabulario, y Fluidez verbal Semántica, cada una de estas Unidades tiene 4 actividades para ser desarrolladas. Todas ellas utilizan el juego tanto análogo como digital, fuera de línea, como recurso educativo. Dentro de los juegos análogos figuran la cadena de palabras, silabario, stop, palabreando por minuto, lanza el cubo, fichas comprensivas, lectura comprensiva con cuestionarios, ruleta lectora, crono lectura, lectura en voz alta, títeres, juego de roles y trabalenguas. Por su parte los juegos digitales fuera de línea, están conformados por el test de sinónimos y antónimos, juego de palabras y sopas de letra.

En este orden de ideas se espera, con el presente estudio, determinar, si la implementación de juegos análogos y digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, permite el desarrollar de habilidades lectoras, en los estudiantes de la Escuela Rural-multigrado de Periquito, del Municipio de Medina Cundinamarca.

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La población cuenta con una sola Escuela Rural Multigrado, que históricamente, como otras escuelas rurales, ha contado con docentes Normalistas, algunos ya pensionados y en ejercicio, otros llevan más de 20 o 30 años laborando, otros son docentes provisionales, no profesionales, y por supuesto algunos son nombrados y de carrera. Lo anterior lleva como consecuencia dificultades en el proceso de lectura, por la gran diversidad de metodologías que se utilizan a las cuales los estudiantes intentan adaptarse sin éxito, por ser muchas de ellas tradicionales, rígidas, poco motivadoras, y desactualizadas.

Por lo anterior, los estudiantes han perdido la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente el de lectura, las actividades y recursos educativos implementados, no corresponden a sus expectativas y por ende no resultan atractivos en el proceso, ni despiertan su interés. Estas situaciones inciden de manera negativa, en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, claves en la formación integral de los alumnos, teniendo efectos de bajo rendimiento académico, deserción, pérdida de cursos, y pérdida de pruebas realizadas.

1.1.1 Descripción de la situación problema

La situación problema se identifica como las dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura de los estudiantes de la Escuela Rural de Periquito, causadas por procesos de enseñanza aprendizaje de lectura deficientes, en los que predomina una lectura poco fluida, rangos de velocidad lentos, calidad de lectura con bajo nivel, así como la educación tradicional, con poca motivación y estímulo, y estrategias y recursos educativos incorrectos, situación que tiene como efectos el bajo rendimiento académico, deserción escolar, y malos resultados en las pruebas, tal y como se evidencia en los resultados de la prueba realizada con el Instrumento de caracterización de fluidez y comprensión lectora, del Programa Todos a Aprender, del Ministerio de Educación, cuyo objetivo es obtener información sobre las competencias lectoras de los estudiantes, para buscar estrategias de solución. El instrumento utilizado para la caracterización ha sido diseñado por el ICFES, y hace parte de las pruebas aprendamos.

El siguiente es un archivo de Excel compuesto de 4 hojas, en las cuales se pueden evidenciar los resultados de los estudiantes de la escuela de Periquito, en la prueba realizada el año anterior (2019), que despertaron las alarmas de la grave problemática existente en la Institución.

- Resultados por estudiante
- Resultados agregados

- Características de la prueba
- Códigos DANE EE

A continuación, se puede observar el registro de la I.E.D Alonso Ronquillo, al Dane, esta Institución pertenece al Departamento de Cundinamarca, Municipio de Medina, que cuenta con preescolar, primaria, Bachillerato, adicionalmente con 11 Escuelas Rurales, multigrado, con un solo docente a cargo, dentro de las cuales se encuentra la Escuela Periquito, motivo de estudio.

Figuras 1. Archivo código DANE

225426000115	INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL RURAL CA	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	MACHETA	PTA 2.0
125430000281	INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL SERREZUE	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	MADRID	PTA 2.0
125430000842	INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TECNOLOG	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	MADRID	PTA 2.0
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	MEDINA	PTA 2.0
225438000056	INSTITUCION EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL SAN	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	MEDINA	PTA 2.0
225438000242	INSTITUCION EDUCATIVA RURAL DEPARTAMENTAL GAZ	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	MEDINA	PTA 2.0
225438000749	COLEGIO BASICO RURAL LOS ALPES	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	MEDINA	PTA 2.0
125483000097	INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL NACIONAL	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	NARIÑO	PTA 2.0
125486000187	INSTITUCION EDUCATIVA DPTAL INTEGRADA ALFONSO	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	NEMOCÓN	PTA 2.0
125488000133	INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL ORESTE SI	3	CUNDINAMARCA	CUNDINAMARCA	NILO	PTA 2.0

Fuente: Dane (2019)

La figura 2, presenta los resultados agregados del instrumento aplicado, en los que claramente se evidencian los valores negativos presentados y que generaron alerta en la Institución.

Figuras 2. Resultados agregados

VELOCIDAD		Grado 3º	Grado 5º			Grado 3º	Grado 5º
Total de estudiantes en rápido		0	0	Total estudiantes caracterizados en velocidad		2	3
Total de estudiantes en óptimo		0	0				
Total de estudiantes en lento		0	0				
Total de estudiantes en muy lento		2	3				
CALIDAD		Grado 3º	Grado 5º			Grado 3º	Grado 5º
Total de estudiantes en nivel A		0	0	Total estudiantes caracterizados en calidad		2	3
Total de estudiantes en nivel B		2	0				
Total de estudiantes en nivel C		0	0				
Total de estudiantes en nivel D		0	3				
COMPENSIÓN		Grado 3º	Grado 5º				
Total estudiantes que contestaron correctamente la pregunta 1		1	1				
Total estudiantes que contestaron incorrectamente la pregunta 1		1	2				
Total estudiantes que contestaron correctamente la pregunta 2		1	0				
Total estudiantes que contestaron incorrectamente la pregunta 2		1	3				
Total estudiantes que contestaron correctamente la pregunta 3		0	0				
Total estudiantes que contestaron incorrectamente la pregunta 3		2	3				
Total estudiantes que contestaron correctamente la pregunta 4		1	3				
Total estudiantes que contestaron incorrectamente la pregunta 4		1	0				
Total estudiantes que contestaron correctamente la pregunta 5		0	1				
Total estudiantes que contestaron incorrectamente la pregunta 5		2	2				
Total estudiantes que contestaron correctamente la pregunta 6		0	0				
Total estudiantes que contestaron incorrectamente la pregunta 6		2	3				

Fuente: Elaborada por el PTA (2019)

La figura 3, nos permite ver el Instrumento de caracterización de la prueba, con aspectos relevantes de grado, velocidad, calidad, comprensión lectora, con los respectivos rangos, así:

Figuras 3. Instrumento de caracterización de la población

VELOCIDAD				
Grado	3º	5º		
Rápido	Por encima de 89	Por encima de 124	A	El (la) estudiante lee lentamente luchando con palabras que deben ser familiares, corta las unidades de sentido largas (palabras y oraciones) y prima el sílabo.
Óptimo	Entre 85 y 89 palabras	Entre 115 y 124 palabras	B	El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee las oraciones de un texto, palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido.
Lento	Entre 60 y 84	Entre 100 y 114	C	En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación y entonación.
Muy lento	Por debajo de 60	Por debajo de 100	D	El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta inflexiones de voz adecuadas al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se perciben menos errores de pronunciación.
			COMPRENSIÓN LECTORA	
			Correcta	El (la) estudiante contestó correctamente la pregunta indicada
			Incorrecta	El (la) estudiante contestó incorrectamente la pregunta indicada
Rutas Programa Todos a Aprender				
PTA 2.0				
PIONEROS				
U PTA 2.0				

Fuente: Elaborado por el PTA (2019)

Figura 4, se evidencian los resultados negativos, obtenidos en la prueba, como se puede ver en color rojo, es más del 80% de preguntas con respuesta incorrecta. Y con velocidad en el rango inferior de: Muy lenta.

Figuras 4. Resultados datos de prueba de lectura

CÓDIGO DANE EE	NOMBRE EE	MUNICIPIO	ruta PTA	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	GRADO	CURSO	VELOCIDAD	CALIDAD	Comprensión Pregunta 1	Comprensión Pregunta 2	Comprensión Pregunta 3	Comprensión Pregunta 4	Comprensión Pregunta 5	Comprensión Pregunta 6
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Luisa Perez	5º	5	Muy lento	D	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Smith Guerrero	5º	5	Muy lento	D	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Karol Torres	5º	5	Muy lento	D	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Karol Carrion		4	Muy lento	D	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Laura Pinzon		4	Muy lento	D	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Sharol Hernandez		4	Muy lento	D	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Santiago Parra	3º	3	Muy lento	B	Incorrecta	Correcta	Incorrecta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Steven costa	3º	3	Muy lento	B	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Juliana Rodriguez		2	Muy lento	C	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Maria Urrea		2	Muy lento	C	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Jesus Urrea		2	Muy lento	B	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta
125438000213	I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	PTA 2.0	Daniela Roldan		2	Muy lento	C	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta

Fuente: PTA (2019)

Los bajos resultados en estas pruebas son causados por procesos de enseñanza aprendizaje de lectura deficientes, en los que predomina una lectura poco fluida, rangos de velocidad lentos, calidad de lectura con bajo nivel, así como la educación tradicional, con poca motivación y estímulo, estrategias y recursos educativos incorrectos, situación que tiene como efectos el bajo rendimiento académico, la deserción escolar, y los malos resultados en las pruebas

Las causas y efectos relacionados anteriormente, se ratifican en lo expuesto por Nuttall (1996), y Ecurra (2003), quienes afirman que la velocidad lenta afecta la comprensión lectora, y disminuye la motivación, el gusto, y el interés por la lectura.

Por su parte Caballero y Ruiz (2019), determina que la mala fluidez es sinónimo de una mala lectura, y que una buena comprensión lectora depende de la armonía entre estas variables.

Asimismo, Rasinski (2014), refiere que una fluidez deficiente, es un factor que determina la mala lectura y por ende los bajos resultados en las pruebas, no alcanzando los valores mínimos para aprobarlas, lo que demuestra dificultades en el desarrollo de habilidades lectoras.

Cuervo (2018), plantea que determinar problemas en el aula, realizar secuencias didácticas que tengan en cuenta los individuos y el contexto, así como utilizar material diverso, optimiza las practicas pedagógicas, despierta interés y motivación en los estudiantes, y resuelve diversas problemáticas existentes.

Con el objetivo de desarrollar habilidades de lectura a través de la implementación de juegos análogos y digitales, como recurso educativo, en la Escuela Rural-Multigrados de Periquito-Municipio de Medina, se presenta esta propuesta de implementación de juegos, como una estrategia de solución a la problemática existente, en la que se pretende utilizar todos los recursos y medios, de que dispone la escuela, que de por si son bastante limitados, siendo esta una de las razones para que se consideren en la solución presentada, los juegos análogos y digitales fuera de línea, por no disponerse de internet en la escuela, y menos en la Vereda.

Se propone este recurso de los juegos, considerando su efectividad y buenos resultados en el proceso de lectura, como se evidencia en Vergara & Rodriguez, (2017), quienes realizan un trabajo, en niños de grado tercero del colegio Distrital Manuel Cepeda Vargas, de la ciudad de Bogotá, con el fin de mostrar la efectividad de los juegos en la superación de las dificultades de aprendizaje en lo concerniente a la lectoescritura, para llevar a cabo este proceso realizaron ocho talleres de lectoescritura (cuentolandia, mundo de letras, lotería ortográfica, un tablero que habla, musiletreando, ¿quién es mi vecino?, un país ortográfico.) y una evaluación al finalizar cada una de las actividades. Dichas actividades permitieron que la población objeto, reforzará el proceso de lectoescritura, mejorará la comprensión de textos, el reconocimiento de ideas principales, identificará los errores ortográficos, aumentará su vocabulario, la velocidad de lectura y escritura, y desarrollaran la expresión oral, lo cual llevó a despertar un interés por las actividades propuestas.

Por su parte, Angarita, Moreno, & Vanegas, (2016), aplicaron un proyecto de intervención en los estudiantes de grado tercero del colegio Montebello, con el objetivo de fortalecer el nivel literal de lectura por medio de la implementación del juego como herramienta didáctica, para lo cual emplearon 15 talleres donde incluían diferentes actividades y juegos (escalera, goloza, juego de roles, obras de teatro, dramatizaciones, entre otras), a partir de la aplicación de la propuesta se pudo determinar que los estudiantes fortalecieron su nivel literal de la lectura y que la mayoría de la población objeto terminó en nivel alto, del mismo modo se evidenció

que por medio del juego los niños enriquecieron su creatividad, e imaginación, la concentración, la memoria, aspectos que contribuyen a tener un mejor desempeño.

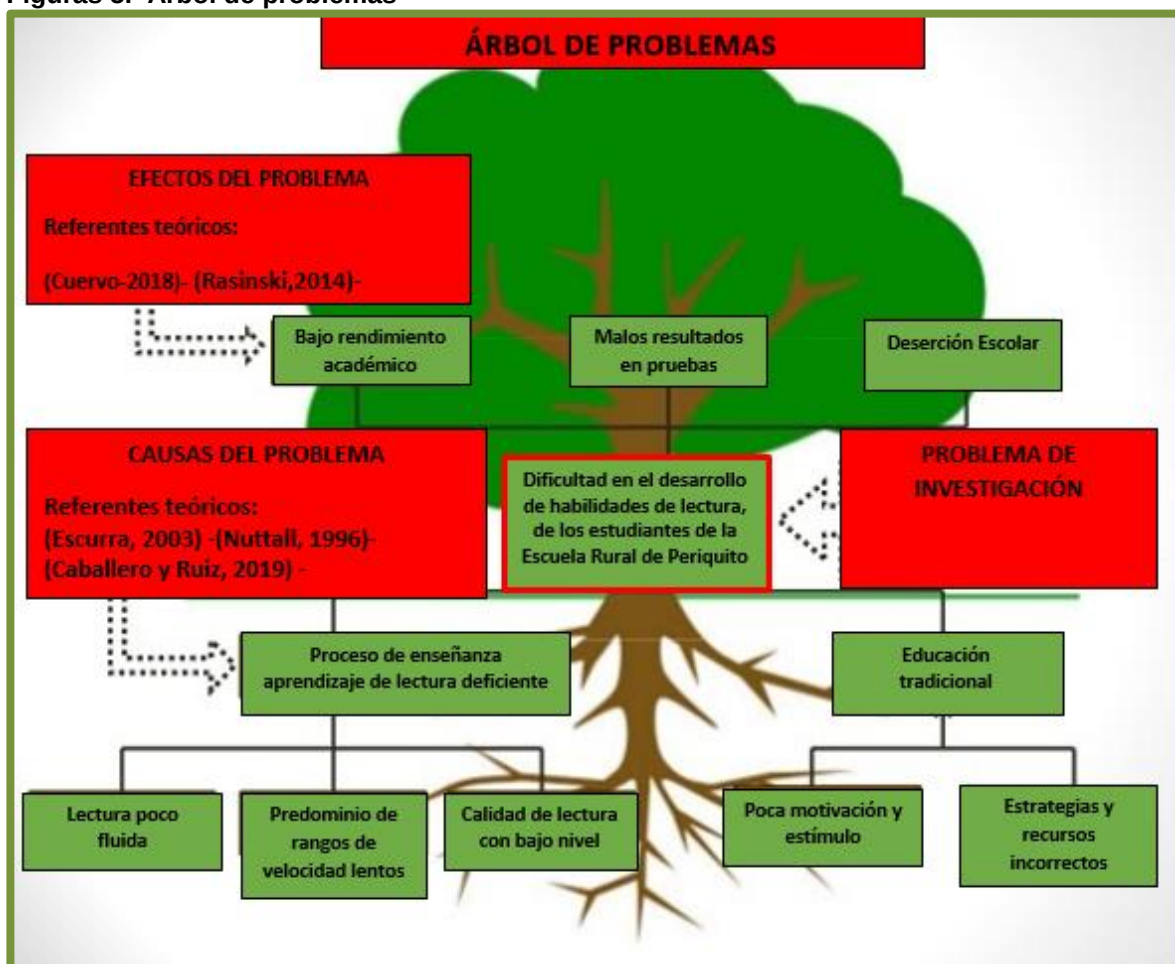
Reza, (2013), plantea un estudio acerca de la importancia del juego en el proceso de lectoescritura de los niños de primer año del Centro Educativo “Sin Fronteras” ubicado en la ciudad de Quito, para lo cual desarrolla seis unidades basadas en el juego didáctico como una estrategia pedagógica y de enseñanza. El autor define el juego didáctico como una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas (Reza, 2013, pág.,8)

Gracias al estudio se pudo determinar que el juego permite desarrollar en los niños una serie de actitudes que contribuyen al desarrollo de habilidades lectoescrituras como: sigue indicaciones, participa espontáneamente, mantienen su interés y atención, disfruta de las actividades, reconoce y lee pictogramas secuenciales, permite que el niño comience a emitir criterios propios de su razonamiento, coordine movimientos, establezca su lateralidad, reproduzca trazos sencillos, discrimine y reconozca los sonidos de las palabras, mejore su vocalización, ejecute movimientos de acuerdo a ritmos, siga secuencias de canciones, planifique sus actividades. Por lo anterior se puede concluir que el juego tiene gran importancia como estrategia para la iniciación a la lectoescritura, y posee una gran importancia en la vida de los niños, para el desarrollo de normas, funciones básicas, motrices, sicomotricidad, y fonéticas.

1.1.2 Identificación del problema

Dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura de los estudiantes de la Escuela Rural-multigrado de Periquito-Municipio de Medina

Figuras 5. Árbol de problemas



Fuente: El autor, 2020

1.1.3 Pregunta problema

¿Cómo influye la implementación de juegos análogos y digitales, en el desarrollo de habilidades de lectura, en los estudiantes de la Escuela Rural-multigrado de Periquito-Municipio de Medina (2020)?

1.2 ALCANCE

La investigación está dirigida a conseguir que los estudiantes de la Escuela Rural de Periquito, ubicada en la Vereda de Periquito del Municipio de Medina, Cundinamarca, logren desarrollar habilidades de lectura a través de la implementación de juegos análogos y digitales, como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de lectura específicamente, considerando que los juegos influyen de manera positiva en el desarrollo de dichas habilidades lectoras. Este sin lugar a duda es el alcance final

que se pretende con la presente investigación, siendo consecuente con lo planteado por Sampieri, Fernández, & Baptista, (2010) quienes refieren la importancia de estimar el alcance final de la investigación, para de esta forma realizar una intervención pertinente.

Por tanto, el estudio tiene un alcance correlacional, a través del cual se pretende conocer la relación entre la propuesta de intervención y el desarrollo de habilidades, permitiendo determinar la dependencia de una variable dependiente con una independiente, este tipo de investigación está incluida, en la clasificación que hace Dankhe, y que es asumida por Hernández, Fernández y Baptista (1997) de cuatro tipos: exploratorios, descriptivos, correlacionales y explicativos.

Antes de presentar la propuesta de intervención se realizó un diagnóstico a través de un Pretest, respondiendo a lo planteado por entre otros, Campbell & Stanley, (1995) quienes se refieren a la existencia de tres diseños pre experimentales, uno de ellos es el diseño pre test-post test de un solo grupo, en este tipo de diseño las consecuencias que llevan a obtener un resultado distinto entre la aplicación de uno y otro test, están determinadas por una relación causa efecto entre el cambio y la acción específica, resultado de la intervención.

La intervención implementada, es una Propuesta Pedagógica, adaptada a la pandemia, en la que se trabajan cuatro unidades: fluidez verbal fonológica, comprensión lectora, velocidad lectora-vocabulario, y fluidez verbal semántica, cada una de ellas con cuatro actividades que incluyen juegos análogo o digital. Para la recolección de datos, tanto en el pretest como en el posttest, se aplica el Instrumento de Caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora del Programa todos a Aprender, del MEN, cuyo objetivo es conseguir información de las competencias de lectura de los estudiantes, considerando la relevancia de la lectura en el desarrollo integral de los estudiantes.

En la propuesta se respeta el enfoque constructivista, y el GBL, aprendizaje basado en juegos, considerado constructivista porque motiva al estudiante a construir sus propios conocimientos a través de ciertas herramientas, necesarias para que el mismo pueda elaborar sus propios procedimientos, que le permitan resolver problemas de la vida real, e interactuar de manera efectiva en su entorno. Esta técnica de aprendizaje logra llevar los juegos a los ambientes de aprendizaje, para conseguir el objetivo de estudio, facilitando que los estudiantes potencialicen sus habilidades a través de la experimentación y el juego como base, logrando aprendizajes más significativos y funcionales. Rúst., & Albert (2009), dicen que el aprendizaje basado en juegos (GBL), se comprende como el uso de juegos y su diseño, en ambientes y con intencionalidad educativa.

Con lo anterior se pretende que la situación problema presente en la escuela de la dificultad en el desarrollo de habilidades lectoras, cuyos efectos se evidencian en el

bajo rendimiento académico en los estudiantes, los malos resultados en las pruebas de estado, y la deserción escolar que se presenta, causada por procesos de enseñanza aprendizaje deficientes caracterizada por lectura poco fluida, rangos de velocidad lenta, calidad de lectura de bajo nivel, y la educación tradicional de poca motivación y estímulo disminuyan o desaparezcan con la implementación de la propuesta.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Como es sabido, el lenguaje se utiliza como instrumento de comunicación, que proporciona la transmisión de conocimiento, de ideas, potencializando el proceso de enseñanza aprendizaje, por su parte la lectura, facilita dicha formación, y adquisición de información, por ello la importancia de desarrollar habilidades de lectura en los niños, habilidades que se aprenden, y requieren de un uso y hábito para que se conviertan en permanentes. El papel de la Lectura es clave en el proceso, es la acción de leer, este acto se constituye en la interpretación del sentido de un texto, disertación, exposición, o discurso de un tema previamente determinado, Braslavsky y Fernández, 1.985, plantean que leer es comprender, pero también recrear significados anteriores, análisis, razonamientos lógicos, pudiéndose considerar como un juicio sobre lo leído y un cambio positivo en el interés por la lectura recreativa e informativa, así como en los valores y actitudes personales.

El proceso de lectura, trae múltiples beneficios como son el acceder al conocimiento, a nuevos saberes, a comprender y desarrollar la imaginación, creatividad, concentración, pensamiento, reflexión, aprendizaje, organización y elaboración de ideas y conceptos, pero para que esto ocurra es importante que se realice de manera adecuada, no se puede desconocer que mediante la lectura se logran percepciones visuales, semánticas, sintácticas y de léxico, entre otras. El desarrollo de habilidades lectoras, se justifica en la medida que la lectura se constituye en la base del aprendizaje, durante todo el proceso de formación, dentro y fuera de la escuela.

La habilidad lectora, abarca tres aspectos generales: comprensión lectora, que es la habilidad que se tiene de entender el lenguaje escrito desde la decodificación, hasta la generación de conocimiento, la fluidez lectora, considerada aquella habilidad para leer con entonación ritmo, fraseo y pausas apropiadas, para entender la lectura, enmarcada en la puntuación, y finalmente la velocidad lectora, habilidad que se tiene de leer palabras escritas en un determinado lapso de tiempo, obviamente con comprensión lectora.

Si las habilidades mencionadas anteriormente no se desarrollan, el proceso de enseñanza aprendizaje tendría múltiples falencias, máxime si consideramos lo dicho por diferentes autores que coinciden en la relevancia de estas habilidades, y la grave problemática de no contar con ellas de manera adecuada, Nuttall (1996), y

Escurra (2003), afirman que la velocidad lenta afecta la comprensión lectora, y disminuye la motivación, el gusto, y el interés por la lectura, por su parte Caballero y Ruiz (2019), determina que la mala fluidez es sinónimo de una mala lectura, y que una buena comprensión lectora depende de la armonía entre estas variables, asimismo, Rasinski (2014), refiere que una fluidez deficiente, es un factor que determina la mala lectura y por ende los bajos resultados en las pruebas, no alcanzando los valores mínimos para aprobarlas, lo que demuestra dificultades en el desarrollo de habilidades lectoras, Cuervo (2018), plantea que determinar problemas en el aula, realizar secuencias didácticas que tengan en cuenta los individuos y el contexto, así como utilizar material diverso, optimiza las practicas pedagógicas, despierta interés y motivación en los estudiantes, y resuelve diversas problemáticas existentes.

Gardner (1987), considera que la inteligencia implica necesariamente la habilidad que tenemos como humanos de resolver ciertos problemas, resolver determinadas situaciones e ir más allá en pos de un objetivo o una meta concreta. Considerando que “la inteligencia es esa palabra; que empleamos tan a menudo, que hemos llegado a creer que existe, como entidad tangible, genuina y mensurable más que como una forma conveniente de nombrar algunos fenómenos que pueden existir, pero que bien pueden no existir”. Para Gardner las habilidades mentales no solo sirven para resolver cuestiones matemáticas, sino que también involucran la sensibilidad y las emociones, y dice que cada persona dispone de varios tipos de habilidades mentales que son independientes

Por otra parte la intervención con juegos análogos y digitales, como estrategia de solución a la problemática existente, es relevantes en la medida de sus innumerables beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, hacen parte de la vida de los niños, ya lo decía el Ministerio de Educación en la guía 23, en donde establecía el propósito de la lectura en estas edades: “Es importante aclarar que leer en la educación inicial se entiende en el sentido amplio de desciframiento vital, de posibilidades interpretativas y de exploración de mundos simbólicos, lo cual no implica enseñar letras descontextualizadas, hacer planas o alfabetizar prematuramente” (MEN,2014, pág.24), por ende no se debe desconocer el valor de la lectura, como estrategia de solución a problemáticas en la educación.

El GBL, Aprendizaje Basado en Juegos, es una metodología que emplea juegos ya creados o inventados directamente con un fin específico, para aprender a través de ellos, y es utilizado como medio para afianzar, conceptos y otros saberes, Kickmeier-Rust, & Albert, (2009), dicen que el aprendizaje basado en juegos (GBL), se comprende como el uso de juegos y su diseño, en ambientes y con intencionalidad educativa.

Kapp (2012), plantea que el aprendizaje basado en juegos (GBL), y sus elementos y atributos parecidos a un juego se usan de manera significativa para diseñar un curso en una estructura similar a un juego, para promover el aprendizaje y el

compromiso, además que la retroalimentación inmediata y frecuente que se encuentra en la gamificación puede ser beneficiosa, y la conexión entre los juegos y las habilidades para resolver problemas, especialmente la toma de decisiones basada, en la deducción y la evidencia. Indica que el GBL facilita el aprendizaje por asentarse sobre el juego: el proceso se sigue más fácilmente mientras se asimilan los conceptos, ya que el juego crea un entorno virtual que recrea situaciones propias de la realidad (simuladores) y de esta forma los usuarios (alumnos) aprenden a desenvolverse en un contexto sin riesgo, pero con normas, interactividad y realimentación.

Por su parte Deterding, Dixon Khaled, & Nacke (2011), definen la gamificación como “El uso de elementos de diseño de juegos en contextos distintos del juego”, la gamificación, utiliza elementos de los juegos en entornos no lúdicos para motivar la participación, un ejemplo de ello son las actividades lúdicas, los sistemas de recompensa, las barras de progreso. Para gamificar el aula, generalmente se utilizan las TIC, con diferentes plataformas que se pueden adaptar al contexto. Deterding, Dixon Khaled, & Nacke, (2011), definen la gamificación como ese uso de elementos de diseño de juegos, pero con la salvedad que estos elementos, se encuentran en contextos distintos del juego.

Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung (2013), exponen que la gamificación, utilizada correctamente, es una herramienta muy potente para que los estudiantes se interesen de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo los estudiantes no solo receptores de conocimiento. Así mismo consideran que estas mecánicas o como otros llaman dinámicas de juego, le dan a la educación tradicional un matiz más atractivo, motivador, dinamizador, y productor de nuevos hábitos y experiencias, en el proceso.

En este orden de ideas, cada proceso educativo es importante en la formación y comunicación del niño, por ello la necesidad de aceptar el reto de buscar e implementar estrategias que potencialicen el proceso de enseñanza aprendizaje, por ende cualquier intervención que mejore la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, y solucione una problemática existente en el mismo, como ocurre en nuestro estudio, que refiere la problemática identificada como las Dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura de los estudiantes de la Escuela rural-multigrado de Periquito, del Municipio de Medina, se justifica ampliamente. Por lo anterior se hace necesario tomar medidas y utilizar recursos educativos a nuestro alcance, como los juegos análogos y digitales, en respuesta a dicha problemática existente y como estrategia de solución a la misma.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar habilidades de lectura en los estudiantes de la Escuela Rural Multigrado de Periquito, del Municipio de Medina, a través de la implementación de juegos análogos y digitales, como recurso educativo.

1.4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el estado de lectura de los estudiantes de la Escuela de Periquito
- Diseñar estrategias que mejoren las habilidades lectoras, a través de los juego análogos y digitales
- Implementar ambientes de aprendizaje, en donde el estudiante, docente, y el juego, interactúen para el desarrollo de habilidades lectoras
- Medir el desarrollo de habilidades lectoras, posterior a la implementación de los juegos análogos y digitales, en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

2.1.1 Antecedentes Investigativos

Los juegos en la última década, se han convertido en un atractivo, para quienes están inmersos en el proceso de enseñanza aprendizaje, la Literatura en aumento da cuenta de este fenómeno, es relevante su papel en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero no se trata solamente de juegos digitales en línea, por el contrario, las dificultades de conexión, servicios, y costos, hace que el papel protagónico se los disputen tanto los juegos análogos, como digitales fuera de línea.

Los juegos digitales en línea, son de uso normal y cotidiano en las ciudades e inclusive en pueblos, pero en las veredas por el contrario es difícil, por no decir imposible, acceder a una conexión, máxime si se considera que los servicios públicos no son permanentes, como es el caso de la luz, internet, agua, sin embargo, los juegos en cualquiera de sus formas se constituyen en un recurso potencializador y de fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes Internacionales

Un sinnúmero de investigaciones ha demostrado la incidencia de los juegos en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, como se evidencia con:

M. Esther del Moral Pérez, Laura Carlota Fernández García, y Alba Patricia Guzmán-Duque (2016), de la Universidad de Sevilla España, en su investigación titulada Proyecto Game to learn: Aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico matemática, naturalista y lingüística en educación primaria, para dar solución a la problemática de las dificultades para activar las diferentes inteligencias lógico matemática- Lingüística-naturalista, en los 119 educandos de primaria, de la Escuela de Valencia España, por ello se propone que las Inteligencias Múltiples pueden ser susceptibles de desarrollo explícito en las aulas apoyándose en la metodología del GBL, el resultado fue un incremento significativo en las tareas de inteligencias múltiples, motivación extra por la presencia de personajes e historias atractivas, mejora cualitativa generalizada en todos los sujetos que han participado en el proyecto, tanto estudiantes como docentes quienes deben aprender a integrar estos recursos en el aula, solventando diferentes problemáticas.

El aporte es la evidencia de que los videojuegos, despiertan interés en los estudiantes, facilitan el aprendizaje, mejoran las capacidades y habilidades, por ende, potencializan las inteligencias naturalistas, lingüísticas, y lógico matemática,

asimismo el estudio denota la importancia de la cualificación de los docentes, para el uso de estos recursos.

Pinedo Anhuaman, Milagritos Estefanía, Sandoval Mendoza, Yurumí Lisset (2018), de la Universidad César Vallejo de Perú, en su investigación titulada El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de segundo de la Institución Educativa No. 81015-2018, para dar solución a la problemática de falta de hábitos de estudio e interés para comprender las diferentes lecturas o problemas, de los 22 estudiantes de segundo grado de la I.E. Carlos Emilio Uceda Meza, por ello se propone el juego de reglas, el resultado fue que los hábitos lectores en los estudiantes mejoraron significativamente produciendo la lectura diaria tanto en aula como en casa, el juego de reglas mejoro la dimensión recursos, tiempo, metodología, y motivación en los estudiantes.

El aporte es que demuestra que el juego, en este caso, el juego específico de reglas, incide directamente en los hábitos de lectura de los estudiantes, de manera positiva.

Stephanie Brizzeeth Ronquillo Soto (2017), de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala, en su investigación titulada Iniciación a la lectoescritura a través del juego didáctico sistematización de práctica profesional, para dar solución a la problemática de las dificultades que presentan los estudiantes de las escuelas del sector 090104 del área rural de Quetzaltenango, en la iniciación de la lectoescritura, para lo cual se contó con 50 docentes entre 20 y 35 años, por lo anterior se propone la capacitación a los maestros de las escuelas del nivel preprimaria, enfocada a implementar el uso de materiales y juegos didácticos, para facilitar su labor y permitir una adecuada iniciación a la lectoescritura, el resultado fue que las capacitaciones motivaron a los docentes a mejorar su trabajo de aula, la implementación de actividades didácticas y juegos, los apoyo en su labor, y favoreció el proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo, la elaboración de un Manual facilito el aprendizaje de la lectoescritura, y se convirtió en herramienta clave, en el proceso, la evaluación de docentes, en la puesta en práctica, permitió evidenciar avances y mejoras y crear conciencia de la importancia de la capacitación del docente para ser competente y brindar una educación de calidad.

El aporte, es que permite evidenciar que el juego didáctico, favorece la adecuada iniciación a la lectoescritura, siendo importante la capacitación de los docentes tanto en lo relacionado con la lectoescritura, como en el uso mismo del recurso, siendo imperativo elaborar un manual, que facilite el aprendizaje, y estar en permanente evaluación del recurso presentado.

Katia Escalante Vera (2017), de la Universidad Veracruzana de México, en su investigación titulada Un acercamiento a la lectura y escritura por placer en niños de primaria, para dar solución a la problemática que existen dificultades en la lectura, y problemas de comprensión al igual que con la escritura y que la lectura no es el pasatiempo favorito de los mexicanos, incluidos los 35 estudiantes del Colegio

Thomas Jefferson, por ello se propone que a través de la lectura en voz alta y narración oral de obras de literatura infantil y juvenil, y de escritura creativa, los niños de tercer grado, serán capaces de leer más por placer fuera del ámbito escolar, apropiarse de las lecturas, ejercitar el pensamiento crítico, ver la lectura y la literatura como un juego y que relacionen la literatura con otras disciplinas artísticas, el resultado fue que se consiguió una apropiación de las lecturas, una lectura por placer y por deseo fuera del ámbito escolar, y que los niños vean la escritura como medio para expresarse, ejercitar la imaginación, y generar un pensamiento crítico de manera parcial.

El aporte es la certeza que los talleres que incluyen lectura en voz alta y diferentes actividades relacionadas, fomenta la lectura y escritura placentera en los niños, y el apropiamiento de la misma, logrando que los estudiantes vean la lectura como un juego y la relacionen con otras disciplinas y por supuesto con sus propias vivencias.

Ana María Jiménez Porta, Evelyn Díaz Martínez Day (2018), de la Universidad Autónoma de Querétaro en México, en su investigación titulada Análisis del contenido de apps y videojuegos implicaciones en procesos cognitivos en la lectura inicial, para dar solución a la problemática que existe del desconocimiento que se tiene, respecto a si las app y videojuegos, favorecen o no las habilidades de lectura y escritura en español, así como la duda de quién puede hacer uso de los juegos y apps de acuerdo con los conocimiento o habilidades previas que debe tener, por ello se propone tomar 20 aplicaciones y videojuegos, analizar su contenido y alcance, como resultado se obtuvo que la mayoría de las aplicaciones promueven aprendizajes para la lectura en diferentes niveles y solo cuatro de ellas contribuyen a la escritura, que Minicraft favorece la lectura y la escritura, identificándose que las tareas implicadas en los videojuegos y aplicaciones pueden ser empleados como herramientas mediadoras de procesos cognitivos específicos en los ámbitos educativos formales, no formales y clínicos.

El aporte es la confirmación que los video juegos y las apps favorecen las habilidades de lectoescritura, en estudiantes con necesidades regulares o especiales, así como en aprendizajes transversales digitales.

Teresita Reyes León, Beatriz Arrieta de Meza (2013), de la Universidad Rafael Bellosillo Chacín, de Venezuela, en su investigación titulada la Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria, para dar solución a la problemática que existe con los 20 estudiantes de la Escuela Nacional Bolivariana Antonio María Martínez, del grado 4, en donde se evidencian un déficit en el área de lectura, inclusive en los de la segunda etapa, se observa un número considerable de estudiantes que no se han apropiado de la lectura, no pueden tomar dictados, o copiar correctamente en el tablero, por ello se propone el desarrollo de un plan de atención basado en actividades lúdicas grupales, por considerar que es viable para mejorar la calidad lectora y las relaciones personales, dando como resultado la

comprobación, que el juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza que contribuye al logro del aprendizaje, en cualquier área del currículo y una mejor calidad en la lectura, y se favorecieron las relaciones personales, se desarrollaron aspectos en la personalidad, como el cognitivo, afectivo, social y motriz.

El aporte es que corrobora que el juego didáctico, es una técnica que contribuye al logro del aprendizaje, en cualquier área del currículo, mejorando la calidad de la lectura, favoreciendo las relaciones personales.

Yuli Yanali Alberca Surita (2017), de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote de Perú, en su investigación titulada Influencia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la lectoescritura de los niños de 5 años de la I.E.I No. 204 General Lituma Portocarrero, para dar solución a la problemática que existe de carencias en el desarrollo de la lectoescritura, lo que provoca que en los posteriores años lectivos se identifiquen problemas en la etapa escolar, por ello se proponen los juegos psicomotrices para influir significativamente en el desarrollo de la lectoescritura de los niños, dando como resultado un alto dominio en casi todos los aspectos, en un 90%, con excepción del aspecto 5 colorear correctamente, cuyo porcentaje fue del 88%. Los estudiantes desarrollaron correctamente las actividades, y se confirmó que hay influencia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la lectoescritura.

El aporte, está determinado en la evidencia que presenta, respecto a la influencia de los Juegos Psicomotrices en el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años, así como en la conciencia fonológica, discriminación visual y producción de textos.

Reza Vega Karina Verónica (2013), de la Universidad Central del Ecuador, en su investigación titulada, Juegos didácticos en la lectoescritura en niños de primer año de educación general básica del Centro Educativo Sin Fronteras, para dar solución a la problemática que existe en las escuelas ecuatorianas, específicamente en el Centro Educativo sin Fronteras, con 15 estudiantes, a quienes se les han detectado problemas en la lectoescritura, por ello se proponen los juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la lectoescritura, dando como resultado un mayor desarrollo en el proceso de la lectoescritura, un 60% de los estudiantes logro leer pictogramas secuenciales, y el 100% reproducir trazos sencillos, adicional a esto se logró la participación espontanea en juegos psicomotores de un 93 % de los estudiantes, disfrutando de estos juegos y actividades lúdicas, alcanzándose un mejor aprendizaje, desarrollo de funciones básicas, motrices y cognitivas.

El aporte, es la confirmación que los juegos didácticos, se convierten en un medio para superar problemas de lectoescritura, el reconocimiento de pictogramas, así como la reproducción de trazos sencillos.

Laura Cristina Pluas Raymondí, Denise Jaqueline Vera Valdez (2018), de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Ecuador, en su investigación titulada Las TIC y su influencia para mejorar el proceso de lectoescritura en niños de segundo año de EGB en la Unidad Educativa Particular-Gregoriano en el año

lectivo 2017-2018, para dar solución a la problemática que existe de dificultades en el proceso de lectoescritura, por ello se propone, aborda un estudio sobre las TIC y su influencia para mejorar el proceso de lectoescritura, para ello se estudió la influencia que tienen las TIC, así como el desempeño de los docentes en esta área, mediante la búsqueda detallada de información relevante al respecto, para con dichos datos establecer el comportamiento de la población. Dando como resultado que los docentes si utilizan las TIC, los estudiantes consideran oportuno su uso, y manifiestan saberlas utilizar, los padres están enterados de las aplicaciones que usa, y definitivamente la educación con el uso de las TIC mejora el rendimiento académico, se convierten en una forma de actualización del proceso educativo y fortalecimiento del mismo.

El aporte es la pertinencia del diagnóstico de la población, un conocimiento amplio de la situación en que se encuentra la educación y los problemas de la misma, para facilitar una intervención adecuada y oportuna.

Elisabeth Reina Jiménez, Rafael Pérez Galán y Natalia Quero Torres (2017), de la Universidad de Málaga, España, en su investigación titulada Utilización de tablets en Educación Infantil, un estudio de caso, para dar solución a la problemática que existe de darle mayor valor al proceso educativo y logro de las competencias, de los estudiantes del CEIP Maruja Mallo, por ello se propone el uso de tecnologías en el aula, tales como la pizarra digital, la Tablet, estos recursos fueron utilizados dentro de los ambientes de aprendizaje, e incorporados de manera regular en el proceso de enseñanza aprendizaje, implementados por los docentes y utilizados por los estudiantes, dando como resultado mejora en el logro de competencias, y desarrollo integral, y un mayor conocimiento por parte de los estudiantes de edades tempranas, de hardware y software, para resolver situaciones problema.

El aporte se centra en la relevancia de los dispositivos móviles y tablets, en la educación, y la importancia de pensar la educación y la escuela, adaptada a los rápidos cambios de la era digital, siempre y cuando vaya de la mano del docente, para que fomente un uso significativo, que potencialice el proceso de enseñanza aprendizaje.

Grethel Naranjo Rondón, Ernesto Gutiérrez Ramos (2018), de la Universidad de las Ciencias Informáticas de Cuba, en su investigación titulada Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños, para dar solución a la problemática que existe en los estudiantes de considerar que la lectura es una obligación, al desconocimiento que se tiene del valor de los soportes digitales de ser vehículos culturales, a los pocos hábitos de lectura de los alumnos, a la utilización de las TI, como medio para jugar, sin un fin educativo, sino exclusivamente recreativo, por lo anterior se propone la inclusión digital y la transformación del saber mediante la adquisición de competencias para usar las TIC, la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir trasladar elementos o técnicas de los juegos, al aprendizaje, específicamente el objetivo de

este estudio es mostrar la gamificación como una herramienta para favorecer la lectura en los niños, una relación entre la gamificación y la literatura. Dando como resultado la aceptación de los entornos lúdicos y videojuegos por parte de los estudiantes, la vinculación de la literatura y la gamificación, y el fomento de hábitos de lectura, y por supuesto la motivación y dinamización de la misma.

El aporte se constituye en la demostración de la integración de la Lectura-gamificación, y la gama de posibilidades que ofrecen, para fomentar el hábito de lectura, así como su gran valor como herramienta didáctica atractiva, divertida, que motiva y dinamiza el proceso de lectura.

Jenni Majuri, Jonna Koivisto, Juho Hamari (2018), de la Tampere University of Technology, Finlandes, en su investigación titulada Gamification of education and learning: A review of empirical literature, para dar solución a la problemática que existe del gran volumen de investigaciones que utilizan o centran su atención en la gamificación en la educación, pero son pocos los nuevos conocimientos y saberes que nutren esa gamificación, por ello se propone, un estudio que presenta una revisión de la literatura de 128 trabajos de investigación empírica, en el campo de la gamificación y el aprendizaje, interacciones lúdicas a los contextos, educativos, aprendizaje basado en juegos, considerando que todos estos enfoques son manifestaciones de la gamificación. Dando como resultado, que la educación y el aprendizaje, son los contextos más comunes para investigación empírica de la gamificación, pero generalmente en parte cuantificable como son las notas del curso, puntos para mejorar la nota, entre otros, por eso se recomienda utilizar en próximas investigaciones la gran diversidad de aspectos que puede abordar la gamificación, recordar que no todos les gusta aprender con juegos, incluir más la interacción social y robustecer la teoría existente al respecto.

El aporte, indudablemente es el valor enriquecedor en cualquier estudio de la revisión de literatura existente, y las recomendaciones una vez finalizado dicho estudio, como es el caso de la sugerencia para próximas investigaciones, que sean enfocados en otros contextos, más sociales, o el llamado para aprovechar más la gamificación, y su abanico de posibilidades.

2.1.3 Antecedentes Nacionales

Vergara Moreno Brigitte Johanna, Rodríguez Cordero Marla Liseth (2017), de la Fundación Universitaria los Libertadores, de Colombia, en su investigación titulada Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria, para dar solución a la problemática que existe de dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y niñas de tercero de primaria, del Colegio Distrital Manuel Cépeda Vargas, por ello se propone los talleres lúdico –pedagógicos, como herramientas efectivas para el aprendizaje y como metodología para conseguir resultados significativos, así como Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura. Dando como resultado el

despertar del interés de los estudiantes por aprender, y un impacto motivacional en estrategia pedagógica de la población estudiantil, generando aprendizajes significativos, rompiendo esquemas rutinarios en el aula de clases para la enseñanza de la lecto-escritura.

El aporte es la evidencia, que el diseño e implementación de actividades lúdico-pedagógicas, potencializa la motivación, y mejora el aprendizaje lecto-escriptor, favoreciendo el diagnóstico y evaluación de los procesos.

Angarita Rodríguez Angie Viviana, Moreno Silva Diana Marcela, Vanegas Beltrán Ginna Marcela (2016), de la Universidad del Tolima de Colombia, en su investigación titulada El juego como herramienta pedagógica para fortalecer el nivel literal de lectura en los estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio Montebello, para dar solución a la problemática que existe de dificultades de comprensión de textos, de atención, y tiempo libre mal utilizado, por ello se propone el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el nivel literal de lectura, de talleres lúdicos, para ser implementados en el aula. Dando como resultado, el fortalecimiento del nivel de lectura, se aumentó el porcentaje de la escala evaluativa hasta llegar a un nivel alto, el juego enriqueció la creatividad e imaginación en los niños, reforzando la comprensión lectora, atención, y memoria. Mejoro el rendimiento académico y se incrementó el interés y gusto por la lectura diferente y divertida.

El Aporte indiscutiblemente, es que el juego fortalece el nivel literal de lectura, enriquece la creatividad, imaginación, reforzando la comprensión lectora, concentración y memoria en los niños.

Martha Cecilia Rosas Ibarra, Yaqueline Ordoñez Carvajal (2016), de la Fundación Universitaria los Libertadores de Colombia, en su investigación titulada Estrategias didácticas para implementar actividades mediadas por tic en competencias de lectoescritura para 35 estudiantes del grado tercero de básica primaria en la Institución Educativa 4 Esquinas sede porvenir del municipio del Tambo-cauca, para dar solución a la problemática existente del poco agrado que tienen los estudiantes por leer, asimismo no les gusta la metodología implementada, pues para ellos se constituye la lectura en una obligación, por ello se propone la implementación de una estrategia pedagógica mediada por una página web para fortalecer las competencias de Lectura y Escritura, así como otras actividades mediadas por TIC, específicamente en competencias de lectoescritura. Dando como resultado la acogida general de la página web como herramienta, resulto llamativa dinámica y despertó el interés de los estudiantes. Evidenciándose el gran abanico de posibilidades que existen en la red para renovar y enriquecer la página, para evitar la monotonía adicionalmente se demostró a todos los docentes de la institución, que existen otras formas de enseñar, que hacen más agradable y efectivo el aprendizaje, máxime si se involucra la tecnología.

El aporte es la importancia de considerar las páginas web en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que se demostró que estas páginas se constituyen en otra forma de enseñar de manera agradable y efectiva, tiene gran acogida por los estudiantes por ser llamativa, dinámica, y generan interés y motivación en los estudiantes y un abanico de posibilidades en el proceso.

Erika Andrea Quinceno Méndez, Luz Marleny Restrepo Soler (2017), de la Corporación Universitaria Minuto de Dios de Colombia, en su investigación titulada Estrategia lúdico pedagógica enfocada en el juego “Juguemos aprendiendo” , para dar solución a la problemática existentes de la falencia que tienen los estudiantes del grado 1 en el Liceo Infantil Arco Iris de Guadalajara de Buga- Valle, en su proceso de lectura y escritura, la confusión del sonido de letras y la dificultad para escribir palabras cortas, por procesos académicos no acordes a la edad, y la falta de motivación por prácticas tradicionales, por ello se propone una estrategia lúdico pedagógica enfocada en el juego, para lo cual se realizó una guía de actividades de juego, para las temáticas a abordar, tales como el juego de confusión de letras, el método doman, la cartilla de palabras, adivinanzas, caza palabras, entre otros. Dando como resultado que los docentes reconozcan la importancia del juego en los ambientes de aprendizaje, y que los estudiantes logran aprender de una manera mucho más significativa, lo que da cuenta del valor que el juego tiene para su desarrollo y aprendizaje de contenidos.

El aporte, es la confirmación que el juego hace parte fundamental de la vida de los niños, y facilita su desarrollo social, motriz, personal y cognitivo, permitiéndole fortalecer sus habilidades para lograr un aprendizaje significativo.

2.1.4 Antecedentes Regionales

Natalia Cadavid Ruiz, María Cristina Quijano Martínez, Marcela Tenorio, Ricardo Rosas (2014), de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, en su investigación titulada El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora, para solucionar la problemática existente de las Bajas puntuaciones obtenidas por los estudiantes colombianos, en pruebas internacionales y nacionales de desempeño lector, como las pruebas Pisa, y pruebas saber, por dificultades lectoras, de 20 estudiantes voluntarios entre 7 a 9 años, pertenecientes a familias de escasos recursos de Cali, por ello se propone el juego como vehículo, que en cada estación aumentaron su complejidad, los juegos ejercitaban la conciencia fonológica, con tareas de recuerdo de rimas familiares y clasificación de patrones de las mismas. Dando como resultado, un mejor rendimiento lector, con efecto a largo plazo, evidenciado en pruebas presentadas, y una mejora en habilidades relacionadas con el desarrollo de la lectura como el manejo sublexico (precisión y velocidad), como léxico de la lectura (la comprensión).

El aporte es precisamente, la oportunidad de afirmar que el programa de intervención de lectura centrado en juegos, mejora el rendimiento del proceso de

lectoescritura, y soluciona gradualmente las dificultades que se presentan en dicho proceso.

Zairo Pineda Roa (2014), de la Universidad Pedagógica Nacional, de Colombia, en su investigación titulada Caracterización de la experiencia de juego de una comunidad híbrida, desde los entornos digitales y análogos, como solución a la problemática existente de la falta de caracterización de la experiencia de los estudiantes, en sus prácticas de juego, tanto digitales como análogos, de los alumnos de grado octavo y noveno del Colegio Compartir Recuerdo, por ello se propone una caracterización de la experiencia de juego de una comunidad híbrida, desde los entornos digitales y análogos. Dando como resultado aspectos que dan el carácter de híbrido, como entornos de juego, propósitos sentidos, temas, lo análogo y digital le dan al juego el matiz de híbrido. Lo híbrido se constituye en una categoría central, los objetos se convierten desde el juego en un componente que articula significados, subjetividades y es posible caracterizar una comunidad híbrida, desde los objetos y prácticas de juego.

El aporte, radica en el carácter híbrido que dan los entornos de juego, tanto análogos como digitales, ayudando a formar cultura, e identidad, los objetos de juego son ejes articuladores.

Yessica Paola Triana Varela (2017), de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, en su investigación titulada El proceso de escritura a través del juego simbólico, como solución a la problemática existente de los métodos tradicionales de enseñanza de la escritura, que se centran en la codificación del lenguaje escrito y no brindan espacios de reflexión, ni permiten la formación de productores de textos, con las estudiantes del Liceo Femenino Mercedes Nariño, de grado Segundo, edades 6 y 7 años, por ello proponen la herramienta del juego simbólico para incidir en el desarrollo del proceso de escritura, la propuesta se desarrolló en varias fases, la primera fue explorando mi realidad, luego un acercamiento al mundo de lápiz y papel, en la que algunas sesiones revestían gran relevancia como enfrentando miedos, resolviendo enigmas, se necesita un superhéroe, una tercera fase creando un mundo de ficción, y la última fase, abarca la transformación de mi mundo, rendo un mundo de ficción. Dando como resultado que el juego simbólico tuvo un gran impacto en el desarrollo del proceso de escritura, las niñas se desarrollaron en diferentes situaciones comunicativas reales, desarrollaron habilidades sintácticas, semánticas y pragmáticas, a través del juego de roles exploraron diferentes contextos, configuraron escritos del su entorno.

El aporte es la confirmación que la herramienta del juego simbólico, tiene gran impacto en el desarrollo del proceso de escritura, facilitando la comunicación real, y las habilidades sintácticas, semánticas y pragmáticas, asimismo el juego de roles permite explorar nuevos contextos.

Estefanía Veloza Martínez (2016), de la Universidad Javeriana, de Colombia, directamente en la Facultad de Comunicación y Lenguaje, en su investigación titulada Charlie y la fábrica de Chocolates: una lectura digital y un juego análogo, como solución a la problemática existente de la poca lectura y bajo nivel de la misma, en los niños colombianos, por ello se propone, un libro digital presentado, adaptación del libro Charlie y la fábrica de chocolates de Roald Dahl a formato digital, cuyo valor consiste en la combinación de la lectura digital con actividades análogas, compuesto por seis capítulos. Dando como resultado un complemento perfecto entre lo análogo y lo digital, para la literatura infantil, la pertinencia de no luchar contra la ola tecnológica, que es oportuno aprovechar todos los recursos que brinda el mundo digital, y que la lectura para los niños es motivadora si se encuentra en plataformas digitales, y de la interacción de los sentidos, de vivir las situaciones, de utilizar el mundo digital como camino para llegar a la experiencia personal.

Aporte: La relevancia evidente de los juegos análogos, y por supuesto del uso de lo digital, pero sobretodo, la recomendación de no satanizar lo digital, por el contrario, se debe implementar de manera conjunta con lo análogo, potencializando las ventajas de uno y otro.

2.1.5 Antecedentes Legales

Para el Ministerio de Educación Nacional, es prioridad lograr un país de lectores y escritores, que pueda tener acceso equitativo a la información y al conocimiento, por lo cual trabaja en el fomento del desarrollo de las competencias de lectura y escritura, que abarca el comportamiento lector, la comprensión lectora y la producción textual, en todos los niveles, preescolar, básica y media, para que estén en capacidad de adquirir y generar conocimientos, tener la posibilidad de aprender y de interpretar diferentes informaciones de diversos saberes, para lograr disminuir las brechas, y de esta manera que no estén en condiciones desfavorables personal y socialmente y por supuesto que estén en capacidad de construir y expresar la subjetividad, que se logra cuando se accede a información y saberes que les permiten transformarse y transforma, en el ejercicio de la ciudadanía con capacidad de participar, reclamar, proponer, e informar.

La Educación en Colombia es un proceso en el que los individuos tienen una formación permanente, personal social y cultural, cuyo fundamento es la integralidad de los seres humanos.

La Constitución Política de Colombia (1991), decreta, sanciona, y promulga: Artículo 27, El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación, y catedra. Artículo 67, La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la

democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Así mismo el Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

El Ministerio de Educación Nacional, en su política de calidad educativa, desde el año 2011, implemento El Plan Nacional de Lectura y escritura (PNLE), Leer es mi cuento, permite que los estudiantes tengan acceso a materiales de lectura de calidad. Este plan fue creado considerando que un buen lector es aquel que logra comprender, extraer, y asume una posición frente a la información, no aquel que asimila mucha información, con este plan se pretende que los estudiantes mejoren sus competencias en lectura y escritura, a través de cinco líneas estratégicas: materiales de lectura y escritura, fortalecimiento de la escuela y de la biblioteca escolar, formación de mediadores de lectura y escritura, seguimiento, evaluación, comunicación y movilización.

El 24 de mayo de 2004, se lanzó el Portal Educativo Colombia Aprende, que está incluido en el programa de nuevas tecnologías, del Ministerio de Educación Nacional, el 2014 se modernizo con nuevos servicios, plataformas, aplicaciones, diseño. El 27 de abril de 2015, se lanza la nueva versión y en mayo del 2016, se presentan los contenidos, secuencias didácticas de 1 a 11, basados en los Derechos Básicos de Aprendizaje, con miras al mejoramiento de la Educación en Colombia. Este portal está dirigido a Docentes, Directivos, familias, comunidad, y estudiantes de básica y media, y forma parte de la Red Latinoamericana de Portales Educativos, que promueve el uso de la virtualidad en el ámbito educativo, con recurso y productos de interés como son los contenidos digitales, juegos, objetos de aprendizaje, experiencias tic, Wikis, entre otros.

El Ministerio de Educación Nacional, lanzo una plataforma como estrategia de complemento a los procesos de formación y aprendizaje, por la contingencia del coronavirus en el país, llamada Aprender Digital, para ser utilizada por docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad en general, con más de 80 mil

contenidos, dentro de los que se encuentran competencias de lectoescritura, y una serie de recursos y materiales llamativos y de motivación para los usuarios, tales como aplicaciones, videojuegos, cursos y diversos materiales de aula, aplicación que permite evidenciar la importancia de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, en todas sus modalidades.

Por su parte Todos a aprender (PTA), es un programa de Transformación de la Calidad Educativa, cuyo objetivo es mejorar los aprendizajes de los estudiantes de básica primaria de transición a quinto, en lenguaje y matemáticas, y actúa en cinco componentes pedagógicos en el aula de clase, ellos son: formación situada, gestión educativa, apoyo, comunicación, movilización y compromiso social. El 21 de noviembre de 2018, el ministerio de Educación Nacional informo que el Programa todos a Aprender PTA, ratifica la continuidad del programa y su fortalecimiento, vinculando al equipo de maestros con más entidades territoriales certificadas, ETC e incrementando gradualmente otros niveles educativos.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Marco Teórico

Existe un sinnúmero de corrientes psicológicas, educativas, didácticas, métodos, teorías, modelos, entre otras que enriquecen la lectura y escritura, tales como las tipologías textuales de Adam, el modelo de proceso de composiciones escrita de Flowers y Hydes, los modelos funcionales y significativos de la escritura resultado de la pedagogía activa y de aspectos globalizadores, el modelo psicológico evolutivo de las fases en la estructura interna de la escritura de Ferreiro y Teberosky, el modelo de lectura compartida de Solé, el modelo explicativo psicológico - didáctico, la teoría del aprendizaje constructivista cognitiva, entre otros.

Enfoque Constructivista

En líneas generales maneja modelos psicopedagógicas de lectura y escritura, en los que figuran el modelo psicológico interactivo respecto a modelos ascendentes de la lectura (métodos fonéticos y silábicos) o descendentes (método global), modelos de reconocimiento de la palabra que integra dos elementos fundamentales, léxico interno, y el logogen, patrón de reconocimiento que recoge información acústica, visual contextual, entre otras, este modelo presenta una subdivisión, así: modelo dual, modelos visual fonológico, modelo del desarrollo del aprendizaje de la lectura en fases logográfica, alfabética y ortográfica, y el modelo evolutivo de construcción de la estructura interna de la escritura, de Ferreiro y Teberosky.

El GBL (siglas en inglés)

Aprendizaje basado en juegos, considerado constructivista porque motiva al estudiante a construir sus propios conocimientos a través de ciertas herramientas, necesarias para que el mismo pueda elaborar sus propios procedimientos, que le permitan resolver un problema de la vida real, e interactuar de manera efectiva en su entorno.

Esta técnica de aprendizaje logra llevar los juegos a los ambientes de aprendizaje, para conseguir el objetivo de estudio. El GBL, sin lugar a duda permite o facilita que los estudiantes potencialicen sus habilidades a través de la experimentación y el juego como base, logrando aprendizajes más significativos y funcionales.

Kapp (2012), nos dice que, en el GBL, sus elementos y atributos parecidos a un juego se usan de manera significativa para diseñar un curso en una estructura similar a un juego, para promover el aprendizaje y el compromiso, además que la retroalimentación inmediata y frecuente que se encuentra en la gamificación puede ser beneficiosa, y la conexión entre los juegos y las habilidades para resolver problemas, especialmente la toma de decisiones basada, en la deducción y la evidencia. Indica que el GBL facilita el aprendizaje por asentarse sobre el juego: el proceso se sigue más fácilmente mientras se asimilan los conceptos, ya que el juego crea un entorno virtual que recrea situaciones propias de la realidad (simuladores) y de esta forma los usuarios (alumnos) aprenden a desenvolverse en un contexto sin riesgo, pero con normas, interactividad y realimentación.

Rúst., & Albert (2009), dicen que el aprendizaje basado en juegos (GBL), se comprende como el uso de juegos y su diseño, en ambientes y con intencionalidad educativa.

Modelos didácticos

De composición escrita de Flowers y Hydes, por supuesto una concepción sociolingüística general, según la cual la lengua oral y escrita en el ámbito escolar debe tratarse desde su funcionalidad y mediante sus usos sociales.

Paulo Freire

Ensayo de 1968 y 198: La importancia del acto de leer, expuso que dicho acto no se agotaba en la decodificación de la palabra escrita o del lenguaje, pues aclaraba que hay un más acá y un más allá, la propuesta freiriana es considerada como un acto compuesto por tres momentos, en el primero el sujeto realiza una lectura previa de su mundo, seres y signos, formado por un todo, en el segundo momento realiza la lectura de las palabras escritas, y en el tercero, la lectura se prolonga en relectura y reescritura del mundo. La lectura no es memorización, la comprensión del texto se consigue por la lectura crítica, y percepción de relaciones entre texto y contexto,

y resalta que el acto de leer es un proceso de concientización, basado en la percepción crítica, la interpretación, la relectura y la reescritura de la realidad.

Isabel Solé (1992)

Investigadora de la Universidad de Barcelona, publicó un libro llamado Estrategias de la lectura, para ayudar a los docentes en su labor, en él nos recuerda que leer es construir una interpretación, y tener una comprensión lectora de lo que se lee.

Roland Barthes

La lógica de la lectura en que afirma que no es deductiva, sino asociativa porque vincula el texto con otras ideas, imágenes, significaciones, lógica que difiere de las reglas de la composición. También hace referencia a que en la lectura no hay verdad subjetiva u objetiva, hay verdad lúdica, menciona también que el juego no es distracción, por el contrario, es trabajo, leer es trabajar a nuestro cuerpo siguiendo la llamada de los signos del texto, de todos esos lenguajes que lo componen. Asimismo, en su texto Sobre la lectura, incluye cuatro ejes: pertinencia, rechazo, deseo y sujeto.

Jorge Larrosa

Postula que la lectura es una actividad que forma, de-forma o transforma, a la constitución del sujeto, que leer debe producir pensamientos no del texto sino de nosotros mismos, siendo la lectura una construcción de sentido, y una resignificación de lo que el texto expresa.

Roger Chartier

La Nouvelle histoire, historiografía del estudio de las comunidades, de sus prácticas y sus objetos, y cuya propuesta no tiene extremos, refiriéndose al que para alguna prima el objeto escrito sobre el lector y para otros lo importante es el lector y el significado que da a la lectura, aclara que un texto existe porque hay un lector que le da significado, por ello el texto cambia con los lectores. Asimismo, Chartier concibe la lectura en doble dimensión, individual, y colectiva, resumiendo que la lectura es un conjunto de interacciones que tienen como soporte el texto y que varían en producción, circulación, distribución y acceso, dando un lugar a los individuos en la sociedad, agrega que la lectura es una operación intelectual abstracta, silenciosa, una puesta a prueba del cuerpo, y la inscripción en un espacio individual y social.

Michel de Certeau

Sobre la lectura dice que muy lejos de ser escritores, fundadores de un lugar propio, herederos de los labradores de antaño, pero en terreno del lenguaje, cavadores de pozos y constructores de casas, los lectores son viajeros, circulan por tierras ajenas,

nómadas dedicados a la caza furtiva en campos que no han escrito, arrebatando los bienes de Egipto para gozar de ellos. La escritura multiplica su producción por el expansionismo de la reproducción, la lectura no se garantiza contra el desgaste del tiempo, se olvida y se la olvida, no conserva la experiencia lograda, o lo hace mal, y cada uno de los lugares por donde pasa es una repetición del paraíso perdido.

Jitrik

En sus obras, *Lectura y Cultura* y *La lectura como actividad*, expresa que la lectura es como una actividad, es un hecho cultural, no natural y que permite una acción comunicativa, asegura que la escritura suscita una movilización de energías en la interacción entre emisor, receptor y mensaje, dice que el valor de la lectura es el espacio social, porque permite adquirir conocimientos que de otra forma serían imposibles de alcanzar, propone tres niveles de la lectura, primero un nivel literal, espontánea e inmediata, realizada a la letra, lectura inconsciente no llevada a la dimensión consiente, un nivel inicial, alejada de lo superficial y que encuentra indicios de una organización superior, y finalmente un nivel crítico, que recupera todo lo que el primero ignora y el segundo promete, este canaliza el conocimiento producido en los niveles anteriores, por ello la lectura crítica es la más perfecta por que hace consiente lo inconsciente del texto.

Robert Escarpit

Obra *Sociología de la literatura y la faim de lire* (El hambre de leer, considera la lectura como un acto a la vez sociable y sensible que suspende la relación del individuo con el universo y construye los nexos universo-obra, agrega que es un acto de reconstrucción del texto por parte del lector (acto comunicativo), que no se puede concebir sin la existencia del libro impreso, aclarando que esta lectura implica a un consumidor, lo que le da a la lectura un carácter económico. Asimismo, reconoce que el acto de leer es un proceso psicológico que implica interrelaciones entre un escrito y un número indeterminado de lectores, y que se constituye en un acto realizado con un propósito determinado, para finalizar expresa que la lectura es una puerta a la libertad.

Teorías sobre escritura

Son claros los intentos por agruparlas de acuerdo a algunos criterios presentes, por ejemplo, White y Bruning (2005), identifican dos modelos, el primero es de aquellas teorías implícitas transmisionales evidentes en escritores que consideran la escritura como un proceso de reproducción de datos e información, cuyo resultado es un bajo nivel de compromiso tanto afectivo como cognitivo. El segundo modelo es el transaccional, de aquellos que creen que la escritura es una forma de crecimiento personal. Estas teorías se comprometen a un nivel cognitivo y afectivo en el transcurso del proceso de escritura, dando textos con mayor integración y reflexión, y sin lugar a duda mejor organizados.

Hernández (2012)

Determina que las teorías de la escritura obedecen a tres categorías: receptiva-reproductiva, en la que el escritor da a conocer sus conocimientos, sin tener en cuenta al lector, la segunda categoría la constituye la teoría pre-constructivista, en la que el escritor pretende una escritura transformadora una última categoría, la constructivista más compleja, en la que el escritor considera las distintas variables de un texto, ósea los aspectos de carácter retórico, el destinatario, léxico apropiado, integración de la información, correcciones de forma y de fondo.

Teoría de las inteligencias múltiples

Howard Gardner, en su libro Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples, plantea la duda si la inteligencia es una sola entidad, que puede ser medida por coeficiente intelectual, para él, desarrollar algún tipo de inteligencia depende de tres factores, biológico, de la vida personal y culturales e históricos. Por ello pueden existir diferentes inteligencias, que son un potencial psicológico de procesamiento de información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas, las inteligencias no se pueden ver o contar, son potenciales que se activan, en determinadas situaciones, y dice que, así como hay muchos problemas también hay muchos tipos de inteligencia.

Gardner (1987), considera que la inteligencia implica necesariamente la habilidad que tenemos como humanos de resolver ciertos problemas, resolver determinadas situaciones e ir más allá en pos de un objetivo o una meta concreta. Considerando que “la inteligencia es esa palabra; que empleamos tan a menudo, que hemos llegado a creer que existe, como entidad tangible, genuina y mensurable más que como una forma conveniente de nombrar algunos fenómenos que pueden existir, pero que bien pueden no existir”.

Para Gardner las habilidades mentales no solo sirven para resolver cuestiones matemáticas, sino que también involucran la sensibilidad y las emociones, y dice que cada persona dispone de varios tipos de habilidades mentales que son independientes entre sí, y son estas habilidades las que componen la Teoría de las inteligencias múltiples, que para nuestro caso en mayor medida están relacionados con la Inteligencia Lingüística y por ende en procesos como la lectura y la escritura.

2.2.2 Marco Conceptual

Se hace pertinente abordar algunos conceptos, asociados al presente trabajo de investigación, como son:

Leer

Leer de manera correcta, para la Real Academia Española, es pasar la vista por lo escrito, por aquello impreso, pero hacen la salvedad que evidentemente comprendiendo la significación de los caracteres empleados. También lo definen como ese acto de entender o interpretar un texto de un modo determinado, o sencillamente comprender el sentido de cualquier otro tipo de representación, gráfica.

Por ende, la lectura es la acción de leer, siendo la lectura una obra o cosa leída, o algo hecho precisamente para ser leído, este acto se constituye en la interpretación del sentido de un texto, disertación, exposición, o discurso de un tema previamente determinado. Son muchas las definiciones que se pueden dar de la palabra lectura, y/o de la acción de leer, Braslavsky y Fernández, 1.985, nos decían que leer es comprender, pero también recrear significados anteriores, análisis, razonamientos lógicos, pudiéndose considerar como un juicio sobre lo leído y un cambio positivo en el interés por la lectura recreativa e informativa, así como en los valores y actitudes personales.

Escribir

Definido por la Real Academia Española, como representar las palabras o también las ideas, pero con letras u otros signos, los cuales generalmente son trazados en un papel, en una superficie. Pero escribir también puede ser de igual manera el componer libros, discursos, el poder comunicar algo por un medio escrito a alguien. Así pues, la escritura sería esa acción y efecto de escribir, ese sistema de signos que se utilizan para escribir bien sea una carta, un documento, o cualquier papel escrito.

Nuevamente y con otras palabras podemos recordar lo que para Braslavsky y Fernández, 1.985, les significaba la escritura, nada más ni nada menos que aquella producción de significados representados mediante un código gráfico, poder expresar significados que lleven a comunicarse con por supuesto un interlocutor generalmente no presente, y para ello empleando recursos para remplazar una situación vital que no se comparte.

Carlino (2005), define la escritura como un proceso que estimula el análisis crítico, con respecto al propio saber, aclarando que ello ocurre porque la escritura mantiene la concentración en determinadas ideas por su carácter estable, lo que no ocurre con la oralidad. La escritura es una actividad compleja, y que pone en juego un sinnúmero de habilidades cognitivas.

Habilidades

Entendida como esa capacidad de alguien de desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada, una forma de aptitud específica para una actividad puntual, sea de índole física, mental o social, se dice que las habilidades pueden ser innatas, aprendidas, o perfeccionadas. Algunos autores consideran que las habilidades para la comprensión lectora son: la decodificación, la fluidez, el vocabulario, la construcción de oraciones y cohesión, el razonamiento y conocimiento previo, la memoria funcional y la atención.

Es claro que la definición de habilidad, y ejemplos de la misma, se convierte en punto de discusión por la diversidad de percepción que se tiene del mismo concepto, como es el caso de aquellos que identifican otro tipo de habilidades tales como la de memorización, localización, copia textual, análisis, reflexión y confrontación de ideas, crítica, deducción lógica, síntesis, sensibilidad en el texto literario, discriminación, argumentación, razonamiento lógico, entre otras.

Así también ocurre con las habilidades específicas de la escritura, depende del autor se considera la clasificación e importancia de las mismas, tal es el caso de la comprensión lectora, habilidad que es reconocida en los dos procesos tanto de lectura como de escritura, otras habilidades de la escritura son la transcripción, la construcción de oraciones, el conocimiento del género y el contenido, la planifica, revisión y edición, así como la habilidad de autorregularse.

La habilidad lectora, es la que abarca tres aspectos generales: comprensión lectora, que es la habilidad que se tiene de entender el lenguaje escrito desde la decodificación, hasta la generación de conocimiento, la fluidez lectora, considerada aquella habilidad para leer con entonación ritmo, fraseo y pausas apropiadas, para entender la lectura, enmarcada en la puntuación, y finalmente la velocidad lectora, habilidad que se tiene de leer palabras escritas en un determinado lapso de tiempo, obviamente con comprensión lectora.

Inteligencias múltiples

Modelo de pensamiento que plantea la existencia de un conjunto de capacidades y habilidades, que pueden ser desarrolladas por las personas en función de factores biológicos, personales y sociales.

Inteligencia Lingüística, es uno de los tipos de inteligencias múltiples, propuestos por Gardner (1987), considerada como aquella capacidad de usar palabras efectivamente, en cualquiera de sus formas, oral o escrita, se dice que esta inteligencia incluye habilidades tales como el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica, y los usos pragmáticos del lenguaje, como son la retórica mnemónica, explicación y el metalenguaje.

Gamificación y GBL, aprendizaje basado en juegos

Son consideradas dos metodologías activas, que se emplean en el proceso de enseñanza aprendizaje, las dos emplean dinámicas de juego, pero difieren en algunos aspectos.

Deterding, Dixon Khaled, & Nacke (2011), definen la gamificación como “El uso de elementos de diseño de juegos en contextos distintos del juego”, la gamificación, utiliza elementos de los juegos en entornos no lúdicos para motivar la participación, un ejemplo de ello son las actividades lúdicas, los sistemas de recompensa, las barras de progreso. Para gamificar el aula, generalmente se utilizan las TIC, con diferentes plataformas que se pueden adaptar al contexto. Deterding, Dixon Khaled, & Nacke, (2011), definen la gamificación como ese uso de elementos de diseño de juegos, pero con la salvedad que estos elementos, se encuentran en contextos distintos del juego.

Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung (2013), exponen que la gamificación, utilizada correctamente, es una herramienta muy potente para que los estudiantes se interesen de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo los estudiantes no solo receptores de conocimiento. Así mismo consideran que estas mecánicas o como otros llaman dinámicas de juego, le dan a la educación tradicional un matiz más atractivo, motivador, dinamizador, y productor de nuevos hábitos y experiencias, en el proceso.

El GBL, Aprendizaje Basado en Juegos, es una metodología que emplea juegos ya creados o inventados directamente con un fin específico, para aprender a través de ellos, y es utilizado como medio para afianzar, conceptos y otros saberes, Risk y Kahoot Steiner, Kickmeier-Rust, & Albert, (2009), dicen que el aprendizaje basado en juegos (GBL), se comprende como el uso de juegos y su diseño, en ambientes y con intencionalidad educativa.

2.2.3 Marco Tecnológico

Es claro que la educación se vale de todos los medios a su alcance, para conseguir su objetivo. Ramírez (2008), dice que las Tecnologías de la Información y la Comunicación, permiten que todos, estudiantes y docentes, interactúen en un proceso tanto de crecimiento y educación, como de aprendizaje, y que todos disfrutan por supuesto del acceso al conocimiento en cualquier momento y en cualquier sitio.

Por ello la implementación de las TIC, Tecnologías de la Información y la comunicación, son relevante en la medida que fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje, entendidas como el conjunto de técnicas de información y de comunicación, estas herramientas, recursos, aparatos, estrategias, programas, como se les conoce, son utilizadas para procesar, administrar y compartir

información, y utilizan un sinnúmero de soportes tecnológicos como son los móviles, portátiles, videos de juegos, audios, Tablet, entre otros.

Gonzalo, Laaser y Toloza (2012), afirman que las tecnologías de la información y la comunicación TIC, y el auge de los servicios y posibilidades que ofrece internet han revolucionado nuestras vidas, facilitando la comunicación, el aprendizaje, el trabajo, pero sobretodo permitiendo acceder a la información a una velocidad vertiginosa.

El presente estudio titulado “El juego análogo y digital como recurso educativo para desarrollar habilidades de lectura, en escuelas rurales multigrado”, utilizará software y hardware, con diferentes requerimientos, para cumplir con su propósito, así:

Componente Hardware

La I.E.D. Alonso Ronquillo, cuenta con un inventario amplio y suficiente de equipos de cómputo para la sede principal en el Municipio de Medina, sin embargo, no ocurre lo mismo con las Escuelas de las sedes rurales, las cuales no disponen de equipos para el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo cual se tomará en préstamo un equipo de escritorio con procesador: AMD Ryzen 5 3.400 G, memoria: RAM DDR4 de 8 Gb RGB 3.000 MHZ, espacio de almacenamiento en disco duro: disco duro 1 Tera, 1 disco solido M2 512 Gb, tarjeta de vídeo incorporada, Board Asus PRIME B450 M-A, para uso de la docente.

Por la situación de pandemia y la no presencialidad, se opta por un préstamo a los estudiantes de Tablet Windows 10 pro de 64 bits, por el periodo de implementación de la propuesta, y para ser utilizadas en casa, se solita el uso de teléfonos móviles, que asegure una mínima comunicación, considerando las difíciles condiciones de conectividad, y servicios básicos referidas con anterioridad, que se presentan en las zonas rurales.

Componente Software

El software de la Institución, tiene las licencias correspondientes entregadas por la Secretaria de Educación de Cundinamarca, este software es utilizado en diferentes áreas del conocimiento, por docentes y estudiantes de la Institución, tal es el caso del paquete de office, algunas aplicaciones de google, Corel, reproductores multimedia, también cuenta con un software libre para la parte estrictamente pedagógica, siendo exclusivo para la parte urbana.

Asimismo, es importante destacar la red de redes, el internet, Bush y Dawson (2013), afirman que el Internet no es solo una poderosa herramienta para la comunicación, decían que se puede decir que el internet, es la fuerza de aprendizaje e innovación más potente desde la invención de la imprenta, y que evidentemente un elemento central de lo que representa la lucha más encarnizada y a la vez la mayor oportunidad para Estados Unidos, de definir la educación para una era de transformación.

Internet permite interacciones y experiencias educativas de manera más libre, favorece una educación en cualquier momento, ritmo y contexto, prácticas de aprendizaje diferentes, Collins y Halverson (2009), nos dice que la tarea de reinventar escuelas y universidades para la era de internet no solo exige re considerar lo que es importante aprender, sino también repensar el aprendizaje mismo.

Así pues, como diría Cascales y Bernabe (2013), respecto a la tecnología decía que esta era cada vez más, una herramienta de aprendizaje integral, asimismo consideraban que promovía el desarrollo social, lingüístico y cognitivo de los niños en su Educación infantil, o proceso de enseñanza aprendizaje, como podríamos decir.

Aplicaciones

Para el desarrollo de las actividades relacionadas con sinónimos y antónimos, y el juego de palabras se utilizó la aplicación "Aprende Primaria Jugando", las ventajas de esta aplicación, la ejecución sin necesidad de estar conectado a internet, los bajos requerimientos a nivel de software que necesita, Android 4.0 y versiones posteriores, tamaño 15M, última actualización 20 de noviembre de 2019, cuenta con más de 100.000 descargas, los comentarios de los usuarios son positivos, la clasificación de su contenido no tiene restricciones. Es un producto totalmente gratuito, lo que favorece el trabajo en la ruralidad, posee más de 400 test, con 9.000 preguntas aproximadamente, así como simulación de exámenes, y por supuesto actualizaciones periódicas de las preguntas. Para el desarrollo de la propuesta pedagógica, específicamente en la parte tecnológica, fue necesario descargar en las Tablet, que fueron prestadas a la escuela para la implementación de la propuesta, la aplicación Aprende primaria Jugando, que se encuentra en el link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.base.testEducaAprende.testPrimaria>

Para realizar la actividad de la sopa de letras se utilizó la aplicación, Sopa de Letras Español – Word Search Journey, dentro de las ventajas que tiene esta aplicación esta la ejecución de sus actividades sin necesidad de estar conectado a internet, solo se necesita para descargar la app, también esta los bajos requerimientos a nivel de software que necesita, Android 4.4 y versiones posteriores, el tamaño es de 32M, cuanta con más de 1.000.000 de descargas, la última fue el 27 de enero de 2021, y los comentarios de los usuarios son muy positivos, cuenta con una calificación de 4,8 sobre 5.0, la clasificación de su contenido no tiene restricciones. Para el desarrollo de actividades la docente descargo la app, del siguiente link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playvalve.wsjourney>, con el objetivo de facilitar las dificultades de conexión que poseen los estudiantes.

Dentro de las características de la aplicación, figura que es 100% gratuito, disponible en 100 idiomas, sirve para aprender y mejorar el vocabulario, su ejecución no necesita de conexión a internet (Juega sin conexión, cuando, donde y con quien quieras), la dificultad aumenta de forma gradual, cuenta con cuatro niveles, lo cual se va convirtiendo en un desafío para los participantes, las instrucciones de juego son bastante intuitivas, cuenta con más de 3000 sopas de letras y 40 categorías. (Playvalve, 2021).

3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. (2018), la ruta de la investigación con enfoque cuantitativo, es la que ofrece la posibilidad de generalizar los resultados de manera mucho más amplia, otorgando un control sobre los fenómenos, y un punto de vista basado en conteos y magnitudes, caracterizado por sus planteamientos específicos, y una orientación a variables medidas, con la prueba de hipótesis, teorías, utilización de diseños preestablecidos, e instrumentos estandarizados, con datos numéricos y análisis estadísticos sobre una matriz.

Asimismo, el proceso que se sigue en esta ruta con enfoque cuantitativo, es un proceso secuencial, orientado a la realidad objetiva, por supuesto deductivo y eminentemente probatorio. Esta ruta de investigación potencializa la representatividad y generalización de resultados, así como el control sobre fenómenos, precisión, replica y predicción.

Sampieri, también aclara que esta ruta, tiene la intención de describir, explicar, comprobar y/o confirmar y predecir los fenómenos, establecer causalidad, generar y probar. La lógica del proceso va de lo general a lo particular, y de las leyes y la teoría a los datos y resultados, se utilizan las teorías y estudios previos, y son ajustadas a la realidad, por su parte, el investigador es imparcial, asegura procedimientos objetivos y rigurosos, y la hipótesis juega un papel relevante, ya que en este enfoque se facilita el establecimiento y prueba de hipótesis, las cuales finalmente se aceptan o rechazan teniendo en cuenta el grado de certeza. Así también la muestra objetivo, está constituida por conjunto de casos que son estadísticamente representativos de la población estudiada, siendo el tipo de datos numéricos, confiables y duros, encontrándose en categorías numéricas predeterminadas.

Así mismo en Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. (2018), cuando se aborda el alcance correlacional, se aclara que este tiene por objeto conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, variables, categorías o fenómenos en el contexto particular de estudio, permitiendo cierto grado de predicción.

3.2 HIPÓTESIS

La implementación de juegos análogos y digitales influye de manera positiva en el desarrollo de habilidades de lectura, en los estudiantes de la Escuela Rural-multigrados de Periquito-Municipio de Medina.

3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS

A continuación, se describen las variables de estudio, que se tienen en cuenta en la presente investigación, así:

La variable dependiente, identificada como el Desarrollo de Habilidades de Lectura de los estudiantes de primaria, de la escuela rural de Periquito, cuyas dimensiones son la Fluidez verbal y la comprensión lectora y la variable independiente, los juegos, tanto análogos como digitales, utilizados como estrategias para desarrollar habilidades y potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

A continuación, se observa la operacionalización de variables:

Tabla 1. Operacionalización de variables

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores
Variable dependiente: Desarrollo de habilidades de lectura	*Fluidez verbal	-Calidad de lectura
		-Velocidad de lectura
	*Comprensión lectora	-Rasgos de lectura
		-Fluidez verbal semántica
		-Fluidez verbal fonológica
		-Comprensión de textos-niveles
Variable independiente: Juegos	*Juegos análogos	-Desarrollo de habilidades de lectura
		-Aprendizajes significativos
	*Juegos digitales	-Motivación y expresión
		-Adaptación a los contenidos
		-Reconocimiento del recurso educativo
		-Logro de competencias

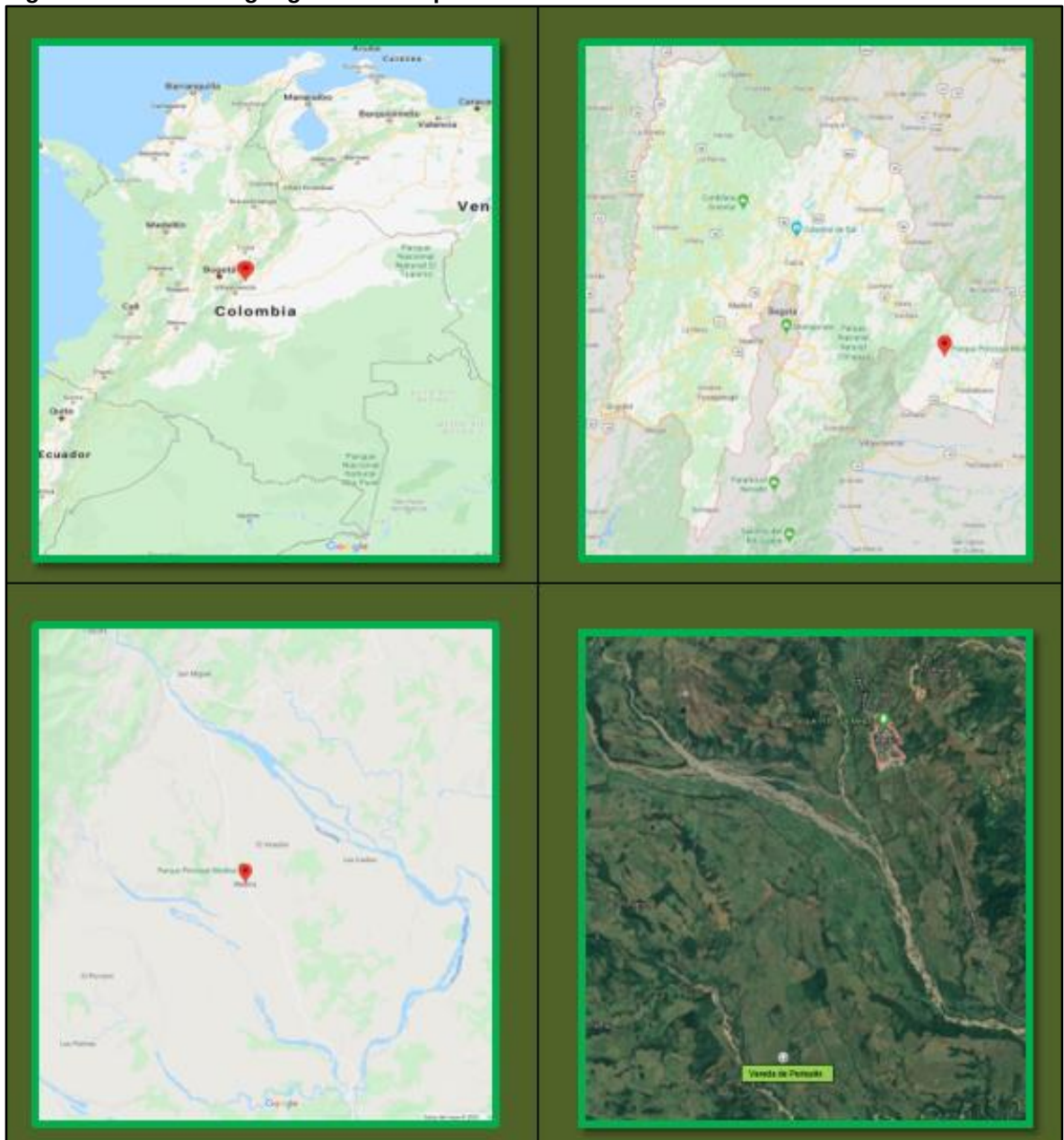
Fuente: El autor, 2020

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La escuela Rural Periquito, es una sede del establecimiento I.E.D Alonso Ronquillo, ubicada en Medina, Cundinamarca, zona Rural, con dirección Vereda Periquito, es una escuela multigrados, cuenta con los niveles de Preescolar (grado 0), y Básica primaria, con los grados: 1, 2, 3, 4, 5. Las edades de los estudiantes están en el rango de los 5 a 11 años.

La escuela de Periquito, cuenta con 18 estudiantes, cuya característica de género está identificada por 7 niños y 11 niñas. Del total de la población, se retiran de la investigación 4 estudiantes, tres de grado cero, y un estudiante de grado cuarto con autismo, por obvias razones. Los demás estudiantes se consideran un numero pertinente, manejable, y suficiente para un análisis estadístico, que arroje resultados relevantes para el estudio en cuestión.

Figuras 6. Ubicación geográfica de la población



Fuente: Google MAPS, 2020

3.6 PROCEDIMIENTO

El trabajo de investigación está determinado por 5 fases, cada una de ellas enfocada al cumplimiento de los objetivos, tal y como se describe a continuación:

Fase 1: Diagnóstico

El propósito de esta fase es diagnosticar el estado de lectura de los estudiantes de la Escuela rural multigrado de Periquito, para lo cual se utilizarán la prueba de caracterización del nivel de lectura, fluidez y comprensión lectora, del PTA, Programa todos a aprender, elaborado por el ICFES, y cuyos resultados serán analizados teniendo como referentes el plan de estudio, estándares y DBA, de los diferentes grados.

- Actividad 1: Selección y adaptación de la prueba
- Actividad 2: Preparación del instrumento
- Actividad 3: Aplicación del Instrumento
- Actividad 4: Análisis de resultados, confrontados entre otros, con el plan de estudio, estándares y DBA

Fase 2: Diseño

En esta fase se llevará a cabo el diseño de las estrategias que estimulen hábitos de lectura, a través del juego, de acuerdo a los resultados del diagnóstico, para conseguir la pertinencia de las estrategias de juego a utilizar.

- Actividad 1: Selección de los juegos pertinentes
- Actividad 2: Identificación de la metodología para diseñar cada juego
- Actividad 3: Elaboración del juego
- Actividad 4: Diseño de formatos: Manuales, instructivos, seguimientos

Fase 3: Desarrollo de ambientes de aprendizaje

Esta fase se caracteriza por el desarrollo de ambientes de aprendizaje, en donde el estudiante, docente, y el juego como recursos educativos, interactúen para construir conocimiento y lograr el desarrollo de habilidades de lectura, para ello se tendrán en cuenta todos los elementos que conforman y enriquecen un ambiente de aprendizaje.

- Actividad 1: Definición de objetivos
- Actividad 2: Aprendizajes que se abordaran
- Actividad 3: Desarrollo de secuencias
- Actividad 4: Estrategias didácticas, incluidos los juegos

- Actividad 5: Determinación de recursos, perfil, comportamientos, mecánicas dinámicas, componentes, comportamientos
- Actividad 6: Diseño de evaluaciones, para seguimiento y monitoreo, así como la identificación de riesgos potenciales

Fase 4: Implementación

En esta fase los estudiantes iniciaran con las diferentes actividades propuestas de juegos, para estimular los hábitos y el desarrollo de habilidades de lectura, para lo cual se dará una inducción a los estudiantes, y se pondrá en marcha el uso de las diferentes estrategias a implementar.

- Actividad 1: Inducción a los estudiantes
- Actividad 2: Entrega y aplicación de la estrategia
- Actividad 3: Asesoría y seguimiento, permanente
- Actividad 4: Retroalimentación

Fase 5: Evaluación

El objetivo de esta fase es medir el impacto del desarrollo de habilidades de lectura, con la implementación de los juegos análogos y digitales, dentro de las actividades a desarrollar en esta fase se encuentran la evaluación de cada estrategia de juego utilizada, a través de diferentes instrumentos.

- Actividad 1: Preparación del Instrumento
- Actividad 2: Aplicación del instrumento de evaluación
- Actividad 3: Retroalimentación a los estudiantes
- Actividad 5: Análisis y socialización de resultados

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recolección de datos, tanto en el pretest como en el posttest, se aplica el Instrumento de Caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora, del Programa todos a Aprender, cuyo objetivo es conseguir información de las competencias de lectura de los estudiantes, considerando la relevancia de la lectura en el desarrollo integral de los estudiantes, y por estar la escuela multigrado de Periquito focalizada, en dicho programa.

Este instrumento, fue diseñado por el ICFES, asimismo el MEN, realizó una adaptación relacionada con los textos e ítems de selección múltiple, correspondientes a la parte del instrumento que hace relación a la comprensión lectora. Para la recolección y consolidación de la información, se utiliza una planilla de datos de Excel, suministrada por el programa todos a Aprender del Ministerio de Educación, y cuyo diligenciamiento en líneas generales, se presenta a continuación:

Figuras 7. Habilitación de contenidos

Fuente: El autor, 2020

Figuras 8. Despliegue

[illegible]

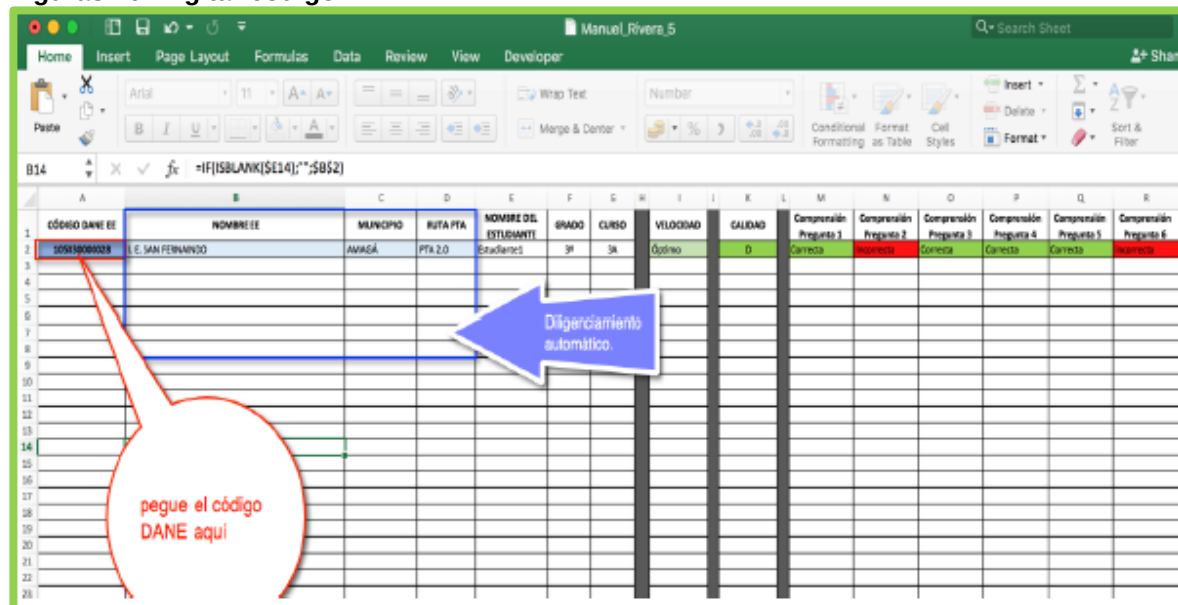
Fuente: El autor, 2020

Figuras 9. Código DANE

Fuente: El autor, 2020

- ✚ **Digitar código DANE, para el diligenciamiento automático de las columnas B-C-D, se diligencien**

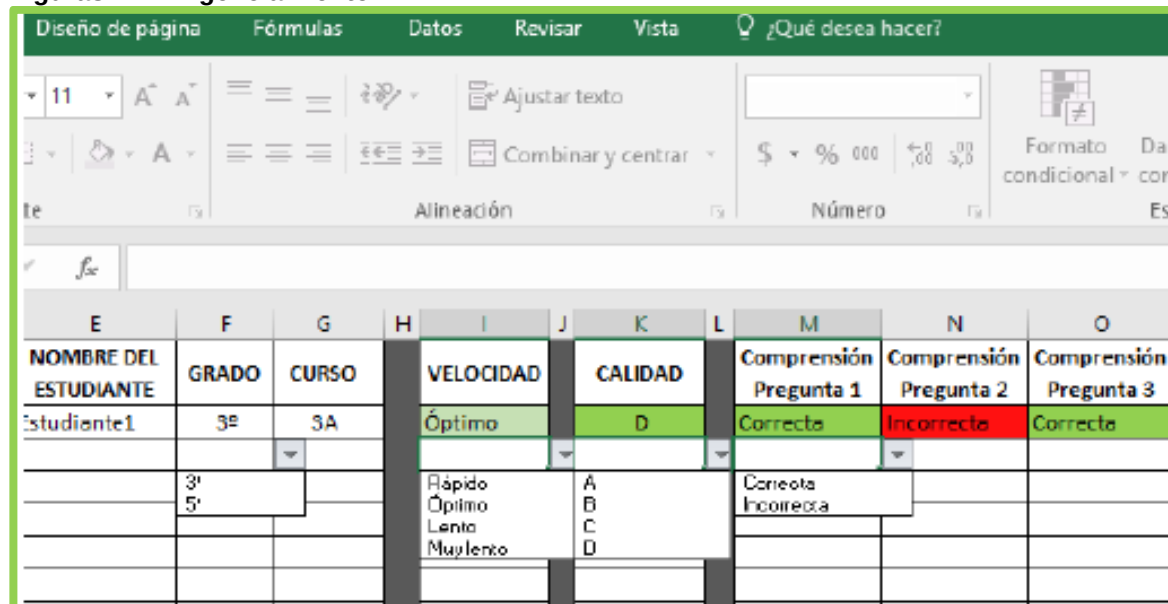
Figuras 10. Digitar código



Fuente: El autor, 2020

- ✚ **Las demás columnas se pueden diligenciar de acuerdo a los desplegables, y con la información obtenida en la prueba de caracterización de fluidez y comprensión lectora, descrita en el anexo**

Figuras 11. Diligenciamiento



Fuente: El autor, 2020

Como se mencionó con anterioridad, esta prueba fue diseñada por el ICFES-Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, con adaptación para la aplicación del 2018, a cargo del Ministerio de Educación Nacional, y revisada por el equipo misional programa Todos a Aprender. Conto con la asesora de lenguaje área de calidad del MEN, Viviana Cortes, y Oscar David Ramírez Peñuela, asesor de lenguaje programa Todos a Aprender, asimismo con la Directora de Calidad del Viceministerio para la Educación preescolar, Básica y Media, la Doctora Mónica Ramírez Peñuela.

La investigación empleará un Test de entrada para conocer el estado de los estudiantes antes de la intervención pedagógica, o diagnóstico y un Post test, con el cual se medirán los resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta, en mención.

3.8 HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Campbell & Stanley, (1995) se refiere a la existencia de tres diseños pre experimentales, uno de ellos es el diseño pre test-post test de un solo grupo, en este tipo de diseño las consecuencias que llevan a obtener un resultado distinto entre la aplicación de uno y otro test, cuando después de un tiempo se establece una relación causa efecto entre el cambio y la acción específica, resultado de la intervención.

Un test, es una prueba que permite, medir el rendimiento de un individuo dentro de un grupo poblacional a partir de unos parámetros previamente establecidos. (Sarton, 1978), este instrumento de comparación, entre un antes y un después de la intervención, será empleado para el análisis de los resultados, también se realizarán ajustes estadísticos de datos, con el fin de ponderar la información obtenida, dando un valor numérico a aquellos que lo requieran para facilitar su posterior análisis e interpretación.

Siendo la correlación la forma numérica en la que la estadística relaciona dos o más variables, en otras palabras, permite o facilita determinar la dependencia de una variable dependiente de una independiente, se considera pertinente su utilización en el análisis de datos.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Entendiendo que la ética se constituye en un elemento primordial en cualquier estudio, o acto de la vida, se priorizaron todos los aspectos que el investigador debe tener, y aquellos elementos orientados a proteger los derechos de los participantes en el proyecto, y a las comunidades en general. Asimismo, se cuidó la confidencialidad de la información de los involucrados, y todos aquellos aspectos tangibles e intangibles de los integrantes del proyecto.

La normatividad dispuesta por el Estado colombiano, se asumió, para garantizar los principios éticos básicos, como son el principio de respeto, de justicia, de confidencialidad, entre otros, respetando la decisión de los sujetos y objetos de investigación, protegiéndoles de manera permanente. Respecto al tratamiento de los datos e imágenes se garantiza la información recabada.

Por lo anterior se realizó un acercamiento y se habla con todas las personas que directa e indirectamente participan, instituciones, organizaciones, comunidades, se realiza una socialización del proyecto, solicitando la firma de consentimientos y asentimientos de estudiantes y padres de familia, así como el aval de la institución. A continuación, se presenta el protocolo que se siguió en líneas generales, y se mencionan los principales factores tenidos en cuenta para el desarrollo ético de la investigación, todos ellos informados a la comunidad, y presentados en un anexo de la presente investigación:

- Firma de consentimientos y asentimientos, por parte de estudiantes y padres de familia, así como el aval del colegio para llevar a cabo la investigación
- El valor de la investigación busca mejorar el conocimiento, específicamente las habilidades de lectura
- Los estudiantes son seleccionados en forma justa e imparcial, sin ningún tipo de prejuicio o preferencia
- Los riesgos de la investigación son mínimos y los beneficios son amplios
- Se protegerá la privacidad de los participantes
- La naturaleza de la investigación será de conocimiento de los participantes
- No se expondrá a los participantes, a actos que perjudiquen o disminuyan su propia estima
- La intimidad de los participantes no será invadida
- La comunidad educativa en general, se verá beneficiada de la presente investigación.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

5.1 Análisis de resultados del Diagnóstico

Una vez realizada la prueba diagnóstica, se obtuvieron los siguientes resultados, correspondientes a la velocidad lectora, fluidez verbal (calidad), y comprensión lectora.

Figuras 12. Resultados prueba diagnóstica-Escuela rural de Periquito

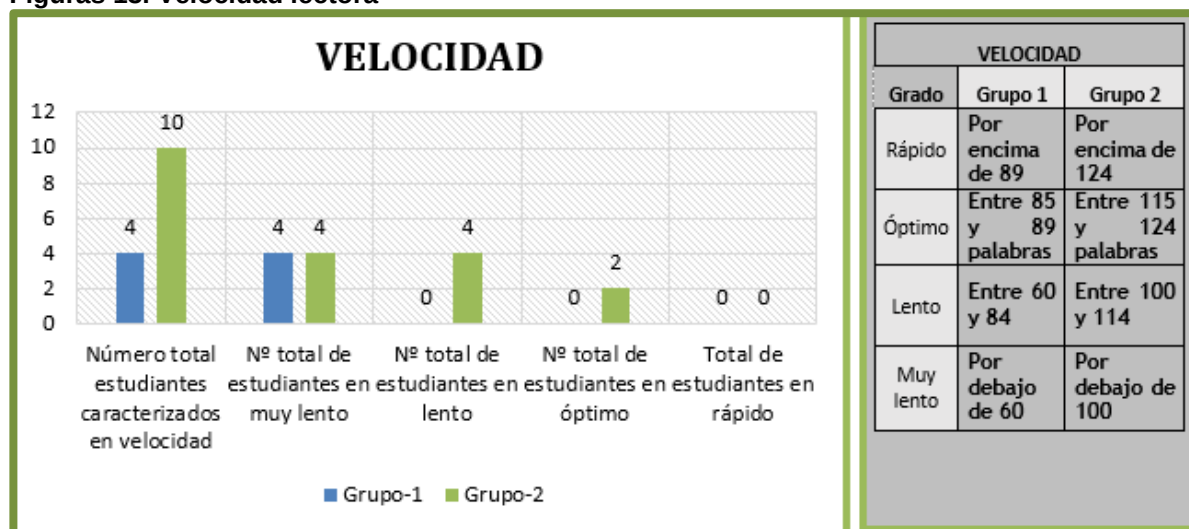
NOMBRE EE	MUNICIPIO	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	GRUPO	VELOCIDAD	CALIDAD	Comprensión Pregunta 1	Comprensión Pregunta 2	Comprensión Pregunta 3	Comprensión Pregunta 4	Comprensión Pregunta 5	Comprensión Pregunta 6
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	LAUREN SOFIA RODRIGUEZ RIVEROS	1	Muy lento	A	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	LAURA VALENTINA BELTRAN MANCERA	1	Muy lento	A	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	KAREN MICHEL CARRION URREGO	1	Muy lento	B	Correcta	Correcta	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	ANGELA VANESA HIDALGO PEREZ	1	Muy lento	A	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	YENDRY VANESSA BELTRAN MANCERA	2	Muy lento	A	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	YAINA YULIANA GUZMAN RODRIGUEZ	2	Lento	C	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	KAROL JULIANA RODRIGUEZ MEJIA	2	Lento	C	Correcta	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	JHON DANIEL RODRIGUEZ RIVEROS	2	Muy lento	B	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	YULITZA DANIELA ROLDAN PEREZ	2	Lento	C	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta	Correcta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	EDWARD STIVEN ACOSTA BEJARANO	2	Muy lento	C	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	ERIC SANTIAGO PARRA CARRION	2	Muy lento	C	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	KAROL DANIELA CARRION URREGO	2	Óptimo	D	Correcta	Correcta	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	SHAROL NATZARI HERNANDEZ RAMOS	2	Lento	C	Incorrecta	Incorrecta	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta
I.E.D. ALONSO RONQUILLO	MEDINA	LAURA CAMILA PINZON LOPEZ	2	Óptimo	D	Correcta	Correcta	Correcta	Correcta	Incorrecta	Incorrecta

Fuente: El autor, 2020

Considerando que es una escuela multigrado, cuyo modelo pedagógico es de Escuela Nueva o Activa, caracterizada por la individualización del aprendizaje, autonomía, y diferentes ritmos en el proceso, y siendo el estudiante el protagonista de su proceso, se realizó una clasificación en dos grupos. En el primer grupo se incluyeron estudiantes de Grado: 1 y 2, y en el segundo grupo, estudiantes de grados: 3-4-5, buscando que estos fueran, lo más homogéneos posibles, con el fin de aplicar el mismo modelo de prueba, pero con diferente grado de complejidad, coherente con el nivel de cada grupo de estudiantes.

5.1.1 Velocidad lectora

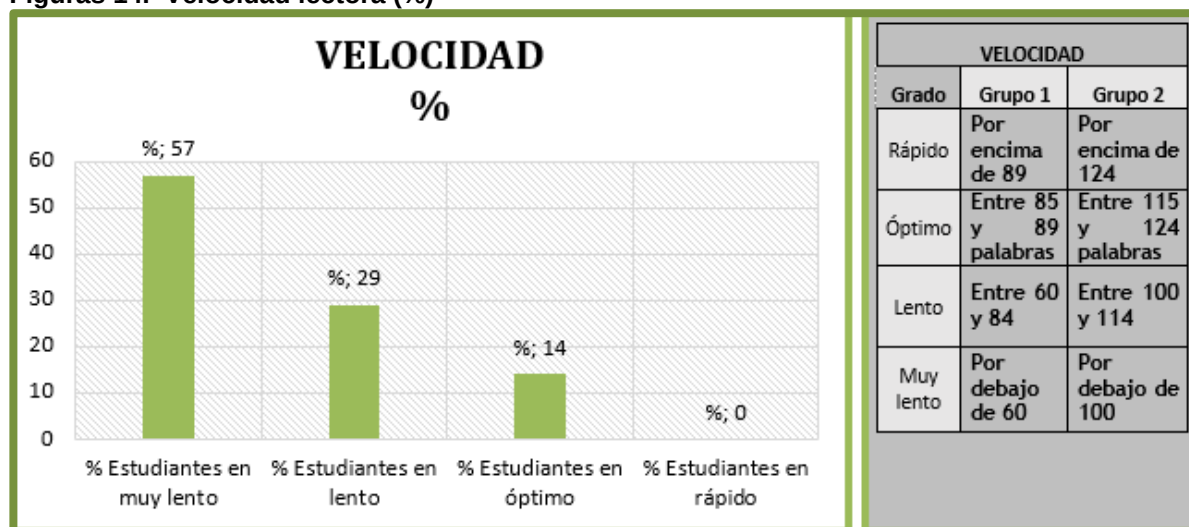
Figuras 13. Velocidad lectora



Fuente: El autor, 2020

Se observa que en el grupo 1, todos los estudiantes tienen grado de velocidad muy lenta, mientras que en el grupo 2, se presentan diferentes grados de velocidad, sin embargo, prevalece, la velocidad muy lenta, con 4 estudiantes, igual que en el grupo 1, y un mayor grado de velocidad de lectura clasificada como óptima, en la que clasifican dos estudiantes, comprobándose que ningún estudiante, logra tener la velocidad máxima esperada, e identificada como rápida.

Figuras 14. Velocidad lectora (%)

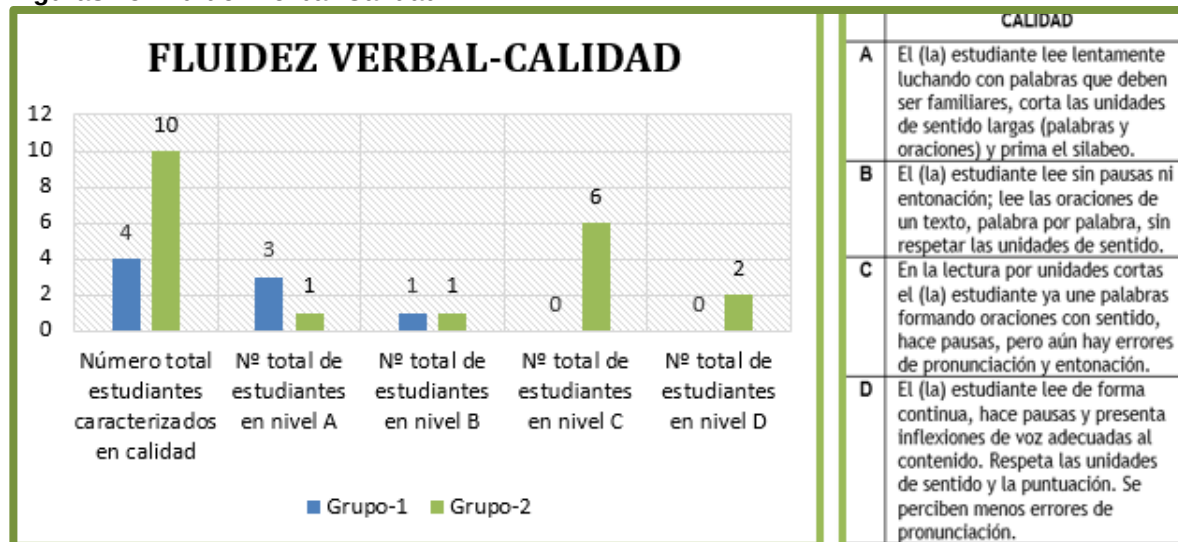


Fuente: El autor, 2020

Así pues, a nivel de toda la muestra, se puede afirmar que el 57% de los estudiantes tienen un grado de velocidad muy lento, un 29%, lento, y un 14%, óptimo, sin evidencia de algún estudiante que alcance el máximo grado de velocidad: rápido. Por lo cual se puede concluir que se requiere una intervención de mejoramiento en el proceso de lectura, en lo que hace referencia a la velocidad lectora.

5.1.2 Fluidez verbal-Calidad

Figuras 15. Fluidez verbal-Calidad



Fuente: El autor, 2020

Por su parte la fluidez verbal, se determinó por la calidad de la lectura, que es establecida de acuerdo a los rasgos en el tejido de lectura de los estudiantes, específicamente por omisiones de letras, cambios de palabras, anomalías de acento, faltas de pausa, y la presencia o no de autocorrección en la lectura. Por lo cual, en la calidad de la lectura, a grandes rasgos se habla de unidades de sentido, entonación y pronunciación.

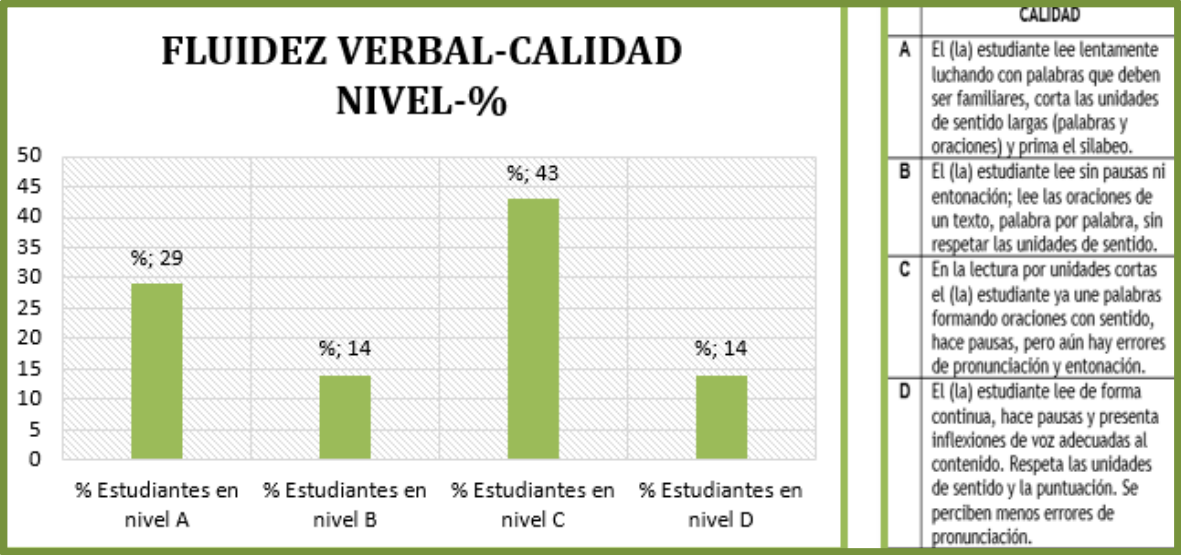
Como se puede ver, en el grupo 1, prevalece el nivel de lectura A, que corresponde al nivel en que el estudiante lee lentamente, luchando con palabras que deben ser familiares, corta las unidades de sentido largas (palabras y oraciones) y prima el silabeo, identificándose solo un estudiante de este grupo que ha superado este nivel, pasando al nivel B, nivel en que el estudiante lee sin pausas, ni entonación, lee las oraciones de un texto, palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido.

En el grupo 2, un estudiante aún permanece en nivel A, situación inapropiada, máxime si se considera que en estos grados que conforman el grupo 2, ya debe haberse superado dicho nivel de lectura, inclusive el siguiente nivel B, descrito

anteriormente, se confía que tampoco exista, sin embargo, como se dijo anteriormente, 1 estudiante se encuentra en dicho nivel.

Es oportuno anotar que en este grupo predomina el nivel C, que en la lectura por unidades cortas el estudiante ya une palabras, formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación y entonación. Finalmente se evidencia el nivel D, alcanzado por dos estudiantes, quienes leen de forma continua, hacen pausas y presentan inflexiones de voz adecuadas al contenido. Respetan las unidades de sentido y la puntuación, percibiéndose menos errores de pronunciación.

Figuras 16. Fluidez verbal-Calidad (%)



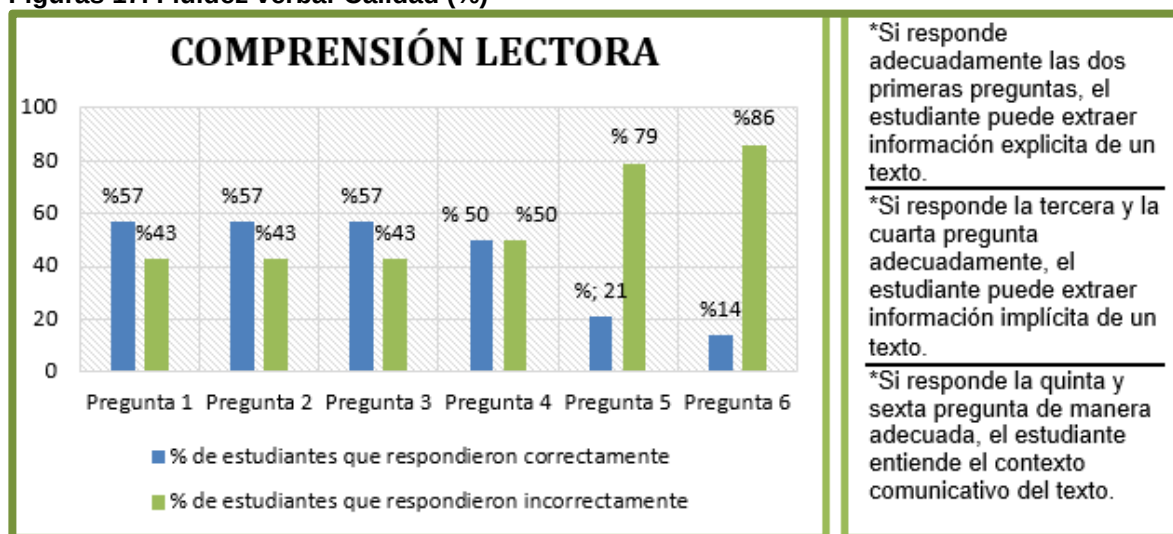
Fuente: El autor, 2020

En resumen, se observa que el 43%, de la muestra de estudiantes, tiene un nivel C, de fluidez verbal (calidad), frente a un 29%, en nivel A, y 14 % respectivamente en los niveles B y D. Lo que da muestra clara de la urgencia de una mediación en el proceso de lectura, para desarrollar esta habilidad de lectura.

5.1.3 Comprensión Lectora

En lo que hace referencia a la comprensión lectora, la ficha de registro del dominio de comprensión de los estudiantes, presenta tres aspectos relevantes como son: la información explícita e implícita de un texto, y por supuesto el contexto comunicativo del mismo. Por ello la caracterización de comprensión lectora, presenta para cada aspecto dos preguntas, que permiten identificar la capacidad del estudiante para extraer información del texto, tanto explícita como implícita, y hasta qué punto es comprendido el contexto comunicativo, por parte del estudiante.

Figuras 17. Fluidez verbal-Calidad (%)



Fuente: El autor, 2020

De acuerdo a los resultados, en las preguntas 1-2, se observa un porcentaje mayor de respuesta correctas por parte de los estudiantes, lo que indica que un número mayor de estudiantes está en capacidad de extraer información explícita de un texto, sin embargo, se considera, que la diferencia no es significativa, para determinar que este aspecto, no requiere de intervención de mejoramiento.

Lo mismo ocurre con las preguntas 3 y 4, cuya diferencia en la pregunta (3), entre las respuestas correctas, frente a las incorrectas, es mínima, y en la pregunta 4 el porcentaje es igual, por tanto, la existencia del mismo número de estudiantes con respuestas correctas e incorrectas, demuestra que la mitad de los estudiantes pueden extraer información implícita, de un texto, pero la otra mitad de la muestra, no está en capacidad de hacerlo.

Finalmente, en las preguntas 5 y 6, es evidente la diferencia que existe en las cifras obtenidas, por lo que podemos concluir que la mayoría de estudiantes, no entienden el contexto comunicativo del texto, es decir, el conjunto de circunstancias que rodean la comunicación como son: quien lo escribe, con qué intención fue escrito, el tipo de texto, el lugar, entre otros.

En este orden de ideas, podemos concluir que de acuerdo al diagnóstico o prueba de caracterización, realizada a los estudiantes de la Escuela de Periquito, se presenta falencias evidentes en el proceso de lectura, en lo que hace referencia a la velocidad, fluidez verbal (calidad), y comprensión lectora, y siendo conscientes de la relevancia de estas dimensiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se hace pertinente una intervención de manera urgente, para el desarrollo de habilidades lectoras, en los estudiantes.

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

Tabla 2. Propuesta Pedagógica-descripción general

DESCRIPCION GENERAL (ADAPTADA A LA PANDEMIA)	
NOMBRE DE LA PROPUESTA	EL juego Análogo y digital como recurso educativo para desarrollar habilidades de lectura, en escuelas rurales multigrado
INSTITUCION EDUCATIVA	I.E.D. ALONSO RONQUILLO SEDE: Escuela Rural Multigrado PERIQUITO
DOCENTE RESPONSABLE	YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN
NOMBRE DEL CURSO	ESPAÑOL
NIVEL GRADO	Multigrado-1 a 5
PROBLEMA A SOLUCIONAR	Dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura de los estudiantes de la Escuela Rural-multigrado de Periquito-Municipio de Medina
PRESENTACIÓN DEL CURSO	Unidades Didácticas, que implementan juegos análogos y digitales, como estrategia de solución a la problemática existente en la Escuela Rural de Periquito, grados 1 a 5
OBJETIVO DE LA PROPUESTA	Desarrollar habilidades de lectura, a través de la implementación de juegos análogos y digitales, como recurso educativo, en la Escuela Rural-Multigrados de Periquito-Municipio de Medina.
ESPACIOS DE COMUNICACIÓN GENERAL	Guías, Chat, llamadas telefónicas, Tablet, y camión de la lechera como medio de transporte de la información
ACTIVIDADES GENERALES	Actividades con GBL, Aprendizaje basado en juegos tanto análogos como digitales y Gamificación, velocidad lectora, fluidez verbal- calidad, y comprensión lectora
CONTENIDO	
Unidad 1	FLUIDEZ VERBAL FONOLÓGICA
Actividad 1	Cadena de palabras
Actividad 2	Silabario
Actividad 3	Stop
Actividad 4	Palabreando por minuto
Unidad 2	COMPRESION DE LECTURA
Actividad 1	Lanza el cubo

Actividad 2	Fichas comprensivas
Actividad 3	Lectura comprensiva con cuestionarios
Actividad 4	Ruleta lectora
Unidad 3	VELOCIDAD LECTORA-VOCABULARIO
Actividad 1	Crono lectura
Actividad 2	Lectura en voz alta
Actividad 3	Test de sinónimos y antónimos
Actividad 4	Sopas de letras
Unidad 4	FLUIDEZ VERBAL SEMANTICA
Actividad 1	Títeres
Actividad 2	Juegos de palabras
Actividad 3	Juego de roles
Actividad 4	Trabalenguas

Fuente: El autor, 2020

Figuras 18. Actividad de aprendizaje 1. Cadena de palabras

UNIDAD 1. FLUIDEZ VERBAL FONOLÓGICA				
Actividad de aprendizaje 1: Cadena de Palabras				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Se deben completar todas las columnas con las palabras iniciales Los participantes ganaran un punto por cada palabra, y el que logre más puntos en una fila, tendrá una insignia, y quien logre más insignias, al finalizar la hoja, ganara el Avatar dorado, ganador del juego Evidencia: Foto enviada al WhatsApp de la planilla de juego de palabras encadenadas	• Planilla de Juego en documento Word • Esferos • Puntos • Insignias • Avatar Dorado • Celular	Ampliar el léxico, mejorar la fluidez verbal, a través de la búsqueda de palabras que correspondan a las instrucciones dadas	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 19. Actividad de aprendizaje 2. Silabario

Actividad de aprendizaje 2: Silabario				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica Cada palabra gana una moneda de oro, y quien tenga más palabras será el ganador de una insignia SILABARIA Evidencia: Envío de una fotografía al grupo de WhatsApp, del formato resuelto del silabario	4. Componentes * Formato elaborado en octavo de cartulina, documento de Word, con silabas (silabario) -Tijeras para recortar *Monedas de oro *Insignia Silabaría *Celular	1. Objetivos Aprender a separar, visualizar, y formar, silabas o palabras de acuerdo a determinados criterios.	9. Estética Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	2. Perfil de jugadores Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
	5. Mecánica * En la cartulina enviada, se observa una cuadrícula, en la que cada cuadro tiene una silaba, se debe recortar dichos cuadros, para hacer tarjetas de silabas *Una vez se tengan todas las tarjetas, se procede a formar el mayor número de palabras con dichas silabas *No se pueden repetir las palabras *Y el juego finaliza cuando se utilicen todas las silabas, o sencillamente no se puedan formar más palabras *Ejemplo: cartas con estas silabas: SE-RA-DOS-PA, se puede formar la palabra separados, o las palabras, dos, rapa, se.		3. Comportamientos esperados Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo) Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		8. Riesgos potenciales Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 20. Figura 20: Actividad de aprendizaje 3. Stop

Actividad de aprendizaje 3: Stop				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Los puntos los determinan los jugadores, cada acierto puede valer 1- 10-100 Gana el trofeo, quien tenga mayor número de puntos al finalizar la planilla, en relación con los demás compañeros del grado. Evidencia: Foto de la planilla, con los puntajes del juego realizado, y que debe ser enviada por correo o al grupo de WhatsApp	* Documento de Word con plantilla para juego *Puntos *Trofeo *Celular	Fortalecer la lectura, escritura, y ortografía, por medio de la búsqueda de palabras que correspondan la letra sugerida.	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
	5. Mecánica *Se entrega una planilla que servirá para realizar el juego, a todos los participantes, -STOP EL JUEGO DE LAS PALABRAS, para que lo juegues con tus familiares *Esta planilla contiene una serie de columnas con los siguientes títulos: Letra, nombre, apellido, objeto, animal, fruta, comida, juguete, puntos. *Cada jugador y de acuerdo a su turno, dirá una letra *La letra se debe escribir en la primera columna que dice letra *Luego con esta letra, todos los jugadores comenzaran a escribir palabras que inicien con esa letra y que correspondan a lo solicitado en cada columna *Por ejemplo: M: Maria, Miranda, Maraca, Mico, Mango, Mermelada, Muñeco, Valor 10 Puntos, OSEA que gano 70 puntos		3. Comportamientos esperados Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 21. Actividad de aprendizaje 4. Palabreando por minuto

Actividad de aprendizaje 4: Palabreando por minuto

Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Gana la medalla quien diga más palabras, con la tarjeta que le salga, a la suerte Se pueden jugar el número de rondas que se quiera Evidencia: Se debe realizar un documento con el reporte de palabras, temas o categorías, así como el numero obtenido de palabras y tiempo empleado, el cual será enviado por WhatsApp o correo en una imagen o foto	*Papeles con categorías *Bolsa *Esferos *Cronometro *Medallas * Documento de Word con instrucciones, y ejemplos de categorías, palabras, oficios entre otros *Celular	Mejorar la fluidez verbal, a través de la búsqueda del mayor número de palabras, a través de una letra o categoría dada.	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
		3. Comportamientos esperados		
		Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.		
5. Mecánica				
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 22. Actividad de aprendizaje 1. Lanza el cubo

Figura 1. Actividad de aprendizaje 1: Lanza el cubo

UNIDAD 2. COMPRENSION LECTORA				
Actividad de aprendizaje 1: Lanza el cubo				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica *Este ejercicio se hará mínimo tres veces *Quien responda el mayor número de preguntas, ganara la figura del protagonista del cuento Evidencia: Enviar foto por WhatsApp del cuaderno de español, con las preguntas y respuestas indicadas por el cubo, después de ser lanzado 3 veces (tres preguntas con respuesta, de acuerdo a la lectura realizada)	4. Componentes *Cubo *Texto *Figuras de cuento *cuaderno *Celular 5. Mecánica *Se entrega una planilla que contiene un cubo, con una pregunta en cada cara *Se debe recortar el cubo y armarlo *Se entrega una lectura de un texto (cuento), para ser leído *Una vez leído, el estudiante lanzara el dado, y responderá la pregunta que la cara del cubo le muestre	1. Objetivos Promover los diferentes niveles de comprensión lectora, de acuerdo a textos abordados	9. Estética Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite. 3. Comportamientos esperados Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	2. Perfil de jugadores Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
7. Gestión (seguimiento y monitoreo) Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		8. Riesgos potenciales Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 23. Actividad de aprendizaje 2. Fichas comprensivas

Actividad de aprendizaje 2: Fichas comprensivas				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Quien responda la pregunta de manera acertada, podrá sacar a la suerte un botón de color, cada color tiene un valor. Al final del juego, se sumarán los puntos obtenidos y ganará la persona que tenga la mayor puntuación en los botones Evidencia: Enviar foto por WhatsApp, con las preguntas y respuestas indicadas en las fichas, y de la puntuación obtenida en los botones	• Documento de Word con fichas elaboradas, y preguntas de comprensión de lectura para cada ficha • Botones de colores con diferentes puntuaciones • Celular	Comprender información registrada en fichas, que presentan datos de productos, situaciones, noticias, información de diferente índole	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	
	5. Mecánica		3. Comportamientos esperados	
	• El estudiante recibirá una serie de fichas, en las cuales se presentan productos, noticias, y otros datos y situaciones resumidas. • Se debe leer la ficha, y observar todas sus partes • Luego deberá responder las preguntas que se encuentran al lado de la ficha • Ejemplo: Etiqueta de atún ¿Cuál es el precio?, ¿Cuál es el contenido?		Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 24. Actividad de aprendizaje 3. Lectura comprensiva con cuestionario

Actividad de aprendizaje 3. Lectura comprensiva con cuestionarios				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Quien responda el cuestionario de forma correcta subirá un escalón, de la escalera comprensiva, del Proyecto lector Se pueden jugar las rondas que se quieran Evidencia: Envío de una foto al grupo del WhatsApp, del cuestionario resuelto de la lectura.	* Documento de Word con texto impreso * Escalera Comprensiva (Proyecto Lector) * Documento de Word con cuestionario impreso * Celular	Mejorar el nivel de comprensión lectora, a través de la lectura silenciosa o en voz alta, y la resolución de preguntas respecto al texto leído, bien sean cuentos, narraciones, fabulas, leyendas u otro tipo de textos	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
		5. Mecánica	3. Comportamientos esperados	
		* Entrega de un texto, para que el estudiante realice la lectura * Se dará un cuestionario que está enfocado a diferentes aspectos de la lectura realizada * El estudiante una vez finalizada la lectura, responderá el cuestionario que se le ha entregado, y cuyas preguntas corresponden a las diferentes partes del texto, y los acontecimientos narrados en el mismo	Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y crítica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 25. Actividad de aprendizaje 4. Ruleta lectora

Actividad de aprendizaje 4. Ruleta lectora				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Cada jugador debe girar la ruleta en 3 oportunidades, y responder la pregunta correspondiente. Cada respuesta correcta ganará un punto, y con 3 puntos, podrá cambiarlos por una figura de avatar Evidencia: Se deben escribir las preguntas que indica la ruleta después de girarla, en el cuaderno de español, y responderlas, una vez resueltas se debe tomar una foto y enviarla por WhatsApp como evidencia	•Texto •Ruleta •Puntos •Avatar •Celular 5. Mecánica •Cada estudiante recibe una ruleta, hecha en cartulina, que tiene una serie de preguntas referentes a un texto •Se entrega un cuento, para que el estudiante lo lea •Una vez leído el cuento el estudiante deberá girar la ruleta y responder la pregunta que le indique la ruleta •Ejemplo: al girar la ruleta la manecilla indica autor del cuento: Deberá responder quien escribió el cuento, y así sucesivamente.	Determinar la comprensión lectora, a través del juego de ruleta, que mostrara preguntas para ser resueltas y que están presentes en el texto leído	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite. 3. Comportamientos esperados Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y crítica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 26. Actividad de aprendizaje 1. Crono lectura

UNIDAD 3. VELOCIDAD LECTORA-VOCABULARIO				
Actividad de aprendizaje 1: Crono lectura				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Este ejercicio debe realizarse varias veces, con el fin de ir mejorando y superando su propio record El ganador es quien logre leer más palabras, en menos tiempo y podrá escalar, en la escalera comprensiva Evidencia: Foto al WhatsApp o al correo, de la planilla de Excel, con los tiempos.	*Cronometro *Escalera comprensiva * Documento de Word con planilla para el juego, cronometro *Celular	Mejorar la velocidad lectora, con la lectura de palabras por minuto.	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
5. Mecánica		3. Comportamientos esperados		
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 27. Actividad de aprendizaje 2. Lectura en voz alta

Actividad de aprendizaje 2: Lectura en voz alta				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
*Se puede seleccionar en casa un solo jurado (acudiente), y otro que grave un video con la lectura en voz alta, además, estarán a cargo de revisar que se tengan en cuenta todos los rasgos de calidad de lectura y la entrega de fichas e insignias. Evidencia: El estudiante deberá enviar un audio con la lectura realizada en voz alta, y una foto en qué se evidencie las fichas e insignias que gano con las lecturas, por WhatsApp.	*Documentos en diferente formato *Ficha *Insignias *Celular	Aumentar la atención, fortalecer habilidades de lectoescritura, estimular memoria, y mejorar comprensión lectora, por medio de la lectura en voz alta	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		3. Comportamientos esperados		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.		
8. Riesgos potenciales				
		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 28. Actividad de aprendizaje 3. Test de sinónimos y antónimos

Actividad de aprendizaje 3: Test de sinónimos y antónimos				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Cada vez que finalice un juego y con el resultado obtenido se debe tomar un pantallazo, con estos pantallazos de todo el grupo, se creará una tabla de líderes, en donde se escribirán las diferentes puntuaciones, y se seleccionará al ganador, quien obtendrá una insignia. Evidencia: Pantallazo o foto, que se debe enviar al correo o al grupo del grado, de WhatsApp.	* Tablet con la aplicación Aprender primaria Jugando *Celular *Insignias	Ampliar el léxico, fluidez verbal, y comprensión lectora, a partir del juego-test de sinónimos y antónimos	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
	5. Mecánica		3. Comportamientos esperados	
	*En la Tablet, buscar la aplicación aprender primaria jugando *Seleccionar Test de sinónimos y antónimos *Y jugar de la manera en que se van indicando las instrucciones del Test o juego		Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y crítica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)			8. Riesgos potenciales	
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación			Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.	

Fuente: El autor, 2020

Figuras 29. Actividad de aprendizaje 4. Sopas de letras

Actividad de aprendizaje 4: Sopas de letras				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
	5. Mecánica		3. Comportamientos esperados	
Cada vez que finalice un juego y con el resultado obtenido se debe tomar un pantallazo, con estos pantallazos de todo el grupo, se creará una tabla de líderes, en donde se escribirán las diferentes puntuaciones, y se seleccionará al ganador, quien obtendrá una insignia. Evidencia: Pantallazo o foto, que se debe enviar al correo o al grupo del grado, de WhatsApp.	*Tablet *Word Search *Tabla de lideres *Insignias *Celular	Mejorar habilidades verbales, y lingüística, como la comprensión lectora, y ampliar el vocabulario, con la realización de sopa de letras	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
			Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y crítica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)			8. Riesgos potenciales	
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación			Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.	

Fuente: El autor, 2020

Figuras 30. Actividad de aprendizaje 1. Títeres

UNIDAD 4. FLUIDEZ VERBAL-SEMANTICA				
Actividad de aprendizaje 1: Títeres				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Los estudiantes pueden trabajar solos o en compañía con algún familiar. Se puede realizar la cantidad de puestas en escena con las que quiera participar en el concurso. El ganador recibirá un trofeo a la mejor puesta en escena Evidencia: Enviar un video con la puesta en escena de los títeres, al grupo de WhatsApp o al correo de la escuela.	*Planilla *Colores o temperas *Celular -Libreta de anotaciones *Fichas con diferentes temáticas	Estimular el lenguaje y la expresión oral, a través de los títeres, que abordan diferentes temáticas	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
			3. Comportamientos esperados	
			Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 31. Actividad de aprendizaje 2. Juego de palabras

Actividad de aprendizaje 2: Juegos de palabras				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Cada vez que finalice un juego y con el resultado obtenido se debe tomar un pantallazo, con estos pantallazos de todo el grupo, se creará una tabla de líderes, en donde se escribirán las diferentes puntuaciones, y se seleccionará al ganador, quien obtendrá una insignia. Evidencia: Pantallazo o foto, que se debe enviar al correo o al grupo del grado, de WhatsApp.	* Tablet con la aplicación Aprender primaria Jugando *Tabla de líderes *Insignias *Celular	Seleccionar, buscar, relacionar, encontrar, palabras y sonidos del lenguaje, a través de los diferentes juegos que se presentan en la aplicación de "aprender primaria jugando"	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
		3. Comportamientos esperados		
		Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.		
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 32. Actividad de aprendizaje 3. Juego de roles

Actividad de aprendizaje 3: Juego de roles				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Los estudiantes deberán enviar un video Finalmente, por votación se decidirá quién es el ganador del Avatar ganador Evidencia: Video enviado al WhatsApp, en donde se vea la representación del rol que le ha salido (personaje y temática)	*Documentos de Excel con lista de personas, animales, cosas, actividades, temáticas *Boletas *Avatar ganador *Celular	Desarrollar el lenguaje oral, a través del juego de roles	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
	5. Mecánica *Se entregan una serie de fichas o boletas con nombre de personas, animales o cosas *Se entrega otra lista con diferentes temáticas *Todas estas fichas o boletas se introducen en una bolsa, y luego el estudiante debe sacar una de ellas *Una vez seleccionada, el estudiante deberá asumir el rol del personaje o situación que le ha salido a la suerte		3. Comportamientos esperados Responsabilidad, puntualidad, honestidad, trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación, interacción, compromiso con el autoaprendizaje, actitud positiva y critica, respeto por el proceso, aprendizajes significativos.	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

Figuras 33. Actividad de aprendizaje 4. Trabalenguas

Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica Cada trabalenguas memorizado y dicho de manera correcta, ganara una insignia Se puede concursar con todos los trabalenguas que se quieran Evidencia: Se enviará al grupo de WhatsApp del grado que corresponda el estudiante, un audio con los trabalenguas, con los cuales espera competir.	4. Componentes *Trabalenguas *Insignias *Celular	1. Objetivos Favorecer la memoria y la dicción, con el uso de trabalenguas	9. Estética Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	2. Perfil de jugadores Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
	5. Mecánica *Se le suministra al estudiante una serie de trabalenguas *Los trabalenguas se deben leer y memorizar *Una vez memorizados, deben ser pronunciados en voz alta delante de otras personas *El ejercicio se debe repetir hasta lograr no equivocarse en ninguno de ellos		3. Comportamientos esperados	
7. Gestión (seguimiento y monitoreo) Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación			8. Riesgos potenciales Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.	

Fuente: El autor, 2020

Figuras 34. Actividad de aprendizaje 4. Trabalenguas

Actividad de aprendizaje 4: Trabalenguas				
Gamificación Canvas		Materia: ESPAÑOL		Fecha:
		Profesor: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN		Iteración:
6. Dinámica	4. Componentes	1. Objetivos	9. Estética	2. Perfil de jugadores
Cada trabalenguas memorizado y dicho de manera correcta, ganara una insignia Se puede concursar con todos los trabalenguas que se quieran Evidencia: Se enviará al grupo de WhatsApp del grado que corresponda el estudiante, un audio con los trabalenguas, con los cuales espera competir.	*Trabalenguas *Insignias *Celular	Favorecer la memoria y la dicción, con el uso de trabalenguas	Información sencilla y fácil de procesar, que genera emociones, sensaciones, es atrayente, ilustrada, colorida, utiliza todos los sentidos y transmite.	Estudiantes de grado 1 a 5 de primaria de la I.E.D. Alonso Ronquillo, Sede Escuela rural multigrado de Periquito, edades entre 6 a 10 años, con dificultades en el desarrollo de habilidades de lectura
	5. Mecánica		3. Comportamientos esperados	
	*Se le suministra al estudiante una serie de trabalenguas *Los trabalenguas se deben leer y memorizar *Una vez memorizados, deben ser pronunciados en voz alta delante de otras personas *El ejercicio se debe repetir hasta lograr no equivocarse en ninguno de ellos			
7. Gestión (seguimiento y monitoreo)		8. Riesgos potenciales		
Seguimiento, apoyo y acompañamiento permanente antes, después y durante la realización de la actividad, análisis de la evidencia de la actividad, evaluación del trabajo realizado coherente al objetivo y rubrica de evaluación		Contagio de covid 19, o enfermedad de algún estudiante, falla en el punto de internet instalado para toda la vereda, corte de algún servicio esencial, como la luz, daño de los celulares en los que envían la evidencia los estudiantes, problemas con el camión de la lechera (único transporte a la vereda), daño en algún recurso educativo indispensable para la actividad.		

Fuente: El autor, 2020

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

Para el desarrollo de las actividades relacionadas con sinónimos y antónimos, y el juego de palabras se utilizó la aplicación "Aprende Primaria Jugando", dentro de las ventajas que tiene esta aplicación, está la ejecución de sus actividades sin necesidad de estar conectado a internet, solo se necesita para descargar la app, también esta los bajos requerimientos a nivel de software que necesita, Android 4.0 y versiones posteriores, tamaño 15M, última actualización 20 de noviembre de 2019, cuenta con más de 100.000 descargas, los comentarios de los usuarios son positivos, la clasificación de su contenido no tiene restricciones.

Las principales característica de "Aprende Primaria Jugando", para que los estudiantes repasen ejercicios en casa, jugando, es apropiada en esta época que la educación no es presencial, aborda diferentes temas como son el conocimiento del medio, cuerpo humano, sentidos, alimentos, en matemáticas contempla operaciones básicas, también incluye inglés, pero especialmente en lenguaje, posee contenidos claves como son el abecedario, artículos, sustantivos adjetivos, sinónimos, antónimos, palabras, frases, frases y oraciones entre otras. Es un producto totalmente gratuito, lo que favorece el trabajo en la ruralidad, posee más de 400 test, con 9.000 preguntas aproximadamente, así como simulación de exámenes, y por supuesto actualizaciones periódicas de las preguntas.

Para el desarrollo de la propuesta pedagógica, específicamente en la parte tecnológica, fue necesario descargar en las Tablet, que fueron prestadas a la escuela para la implementación de la propuesta, la aplicación Aprende primaria Jugando, que se encuentra en el link:

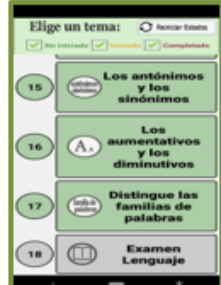
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.base.testEducaAprende.testPrimaria>

Por la dificultad de los estudiantes de acceder a una conexión de internet, se escoge esta aplicación y, por ende, las Tablet son entregadas a los estudiantes con la aplicación instalada previamente, adicional a esto se da una capacitación telefónica, y se entrega un manual de uso de la misma. El manual fue elaborado de acuerdo a los grados, y teniendo en cuenta la facilidad de uso, y comprensión.

Para asegurar el uso adecuado de las Tablet, se recurrió a simulacros, seguimientos, y retroalimentación, para asegurar que no se presentara un mal uso de las mismas, y que esto incidiera en los resultados de las actividades, y pruebas.

A continuación, se presenta el manual que se hizo llegar a los estudiantes:

Figuras 35. Manual de uso aplicación “Aprende primaria jugando”

	1. Búsqueda de icono de acceso a la aplicación “Aprende primaria Jugando”		2. Al ingresar el estudiante se encuentra con la pantalla principal, en donde se debe dar clic en el botón de test
	3. Posteriormente se selecciona la pestaña de lenguaje		4. Posteriormente se debe remitir el estudiante al tema 15
	5. Se selecciona el Test, de acuerdo a indicaciones de la docente		6. Están compuesto por 20 preguntas, con 4 opciones de respuesta, se aprueba con 15 correctas, se da OK para comenzar, y una manito verde indica el acierto, y la manito roja indica error
			7. Este es el juego en ejecución, al terminar la prueba aparece en la pantalla si aprobó o no el test, y la cantidad de aciertos y fallos

Fuente: El autor, 2020

Para ingresar al juego de palabras el estudiante debe repetir los tres primeros pasos, en el cuarto paso se dirige al tema 17, familia de palabras, distingue las familias de palabras.

En la aplicación también se encuentran otros test, que fueron aplicados teniendo en cuenta la temática y el grado académico de los estudiantes, pero no se relacionan porque estos son los más relevantes para el objetivo de la tesis.

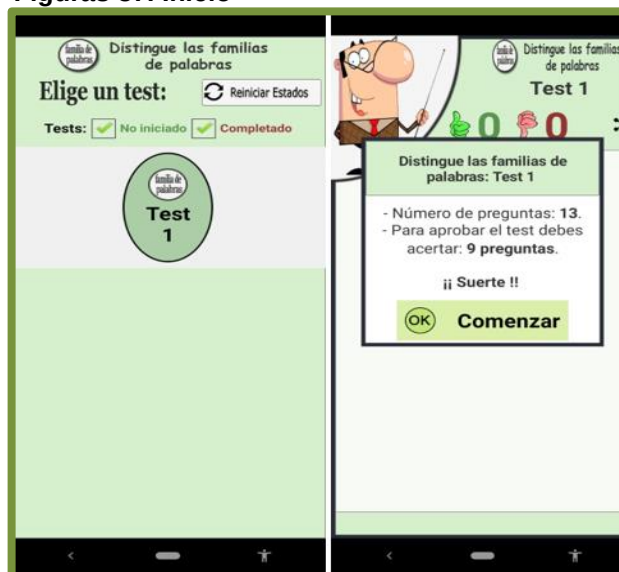
Figuras 36. Elección Test



Fuente: El autor, 2020

Luego el estudiante debe elegir el test 1, este test está compuesto por 13 preguntas y se aprueba con nueve respuestas correctas, para acceder le da clic en Ok Comenzar.

Figuras 37. Inicio



Fuente: El autor, 2020

El test está compuesto por 13 preguntas de selección múltiple con cuatro opciones de respuesta cada, en la parte superior se encuentra el número de pregunta, la cantidad de aciertos y errores, cuando la pregunta es respondida de manera correcta aparece una mano verde con el pulgar hacia arriba, por el contrario, cuando la respuesta es errónea la mano es roja con el pulgar hacia abajo, al finalizar aparece el resultado y si aprobó o no. A continuación se observa el test en ejecución:

Figuras 38. Secuencia de Juego



Fuente: El autor, 2020

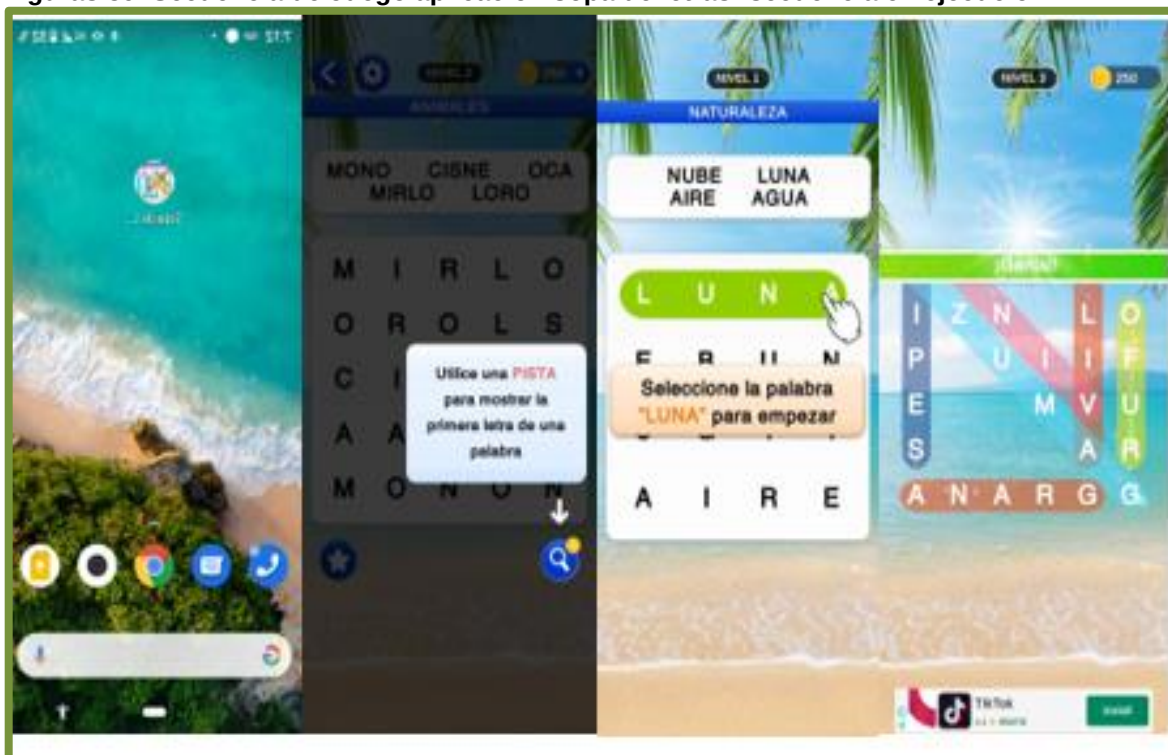
Las sopas de letras son un pasatiempo que consiste en descubrir un número determinado de conceptos que pueden estar ubicados en diferentes direcciones, y cualquier sentido, sirven para abordar temas de una temática específica, es una herramienta que dinamiza la practica pedagógica, mejorar las habilidades de observación, identificación y enriquecimiento del vocabulario, facilitan el aprendizaje a través de la apropiación de conceptos, despierta la motivación en los estudiantes, se pueden emplear en diversos momentos de la clase, inicio (activar conocimientos), en la contextualización (actividad integradora) y al finalizar (actividad de repaso o de refuerzo), (Betrán, 2013)

Para realizar la actividad de la sopa de letras se utilizó la aplicación, Sopa de Letras Español – Word Search Journey, dentro de las ventajas que tiene esta aplicación

esta la ejecución de sus actividades sin necesidad de estar conectado a internet, solo se necesita para descargar la app, también esta los bajos requerimientos a nivel de software que necesita, Android 4.4 y versiones posteriores, el tamaño es de 32M, cuanta con más de 1.000.000 de descargas, la última fue el 27 de enero de 2021, y los comentarios de los usuarios son muy positivos, cuenta con una calificación de 4,8 sobre 5.0, la clasificación de su contenido no tiene restricciones. Para el desarrollo de actividades la docente descargo la app, del siguiente link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playvalve.wsjourney>, con el objetivo de facilitar las dificultades de conexión que poseen los estudiantes.

Dentro de las características de la aplicación, figura que es 100% gratuito, disponible en 100 idiomas, sirve para aprender y mejorar el vocabulario, su ejecución no necesita de conexión a internet (Juega sin conexión, cuando, donde y con quien quieras), la dificultad aumenta de forma gradual, cuenta con cuatro niveles, lo cual se va convirtiendo en un desafío para los participantes, las instrucciones de juego son bastante intuitivas, cuenta con más de 3000 sopas de letras y 40 categorías. (Playvalve, 2021). A continuación, se muestra una secuencia en ejecución de la aplicación:

Figuras 39. Secuencia de Juego aplicación sopa de letras- secuencia en ejecución



Fuente: El autor, 2020

Estos recursos educativos, identificados como juegos digitales, junto a los juegos análogos de palabras, silabario, Stop, palabreando por minuto, lanza el dado, fichas comprensivas, lectura comprensiva con cuestionarios, ruleta lectora, crono lectura, lectura en voz alta, test de sinónimos y antónimos, sopas de letras, títeres, juego de palabras, juego de roles, trabalenguas, constituyen la propuesta pedagógica a implementar para conseguir el objetivo de estudio “El juego análogo y digital como recurso educativo para desarrollar habilidades de lectura, en escuelas rurales multigrado”.

6.3 IMPLEMENTACIÓN

Por las difíciles condiciones que se presentan a nivel nacional e internacional, consecuencia del Covid-19, y el manejo que se le ha dado a la pandemia, como es el caso del aislamiento preventivo obligatorio, las pruebas, seguimiento a casos, la promoción de medidas preventivas, aumento de capacidad hospitalaria, confinamientos sectorizados, entre otros, situaciones que afectaron de manera relevante el estudio e implementación del mismo, por varias razones entre ellas la no presencialidad de los estudiantes, que genero la búsqueda de alternativas para superar las dificultades en la intervención.

Las precarias condiciones de la ruralidad de acceder a la tecnología, a la educación, a los servicios básicos, a la salud se evidenciaron, esta inequidad no es ajena a esta propuesta pedagógica de intervención, pues al no estar los estudiantes en el aula, se debió implementar la propuesta en casa, supervisión en gran parte del padre o acudiente, con las consecuencias que esto puede traer. Sin embargo, se constituyó en una forma de demostrar la capacidad de adaptación, innovación y creatividad que se puede llegar a tener en el proceso de enseñanza aprendizaje, bajo situaciones extremas, con el ánimo de conseguir una educación de calidad.

Así pues, se utilizaron nuevas formas de comunicación asertiva con los estudiantes, como fueron los encuentros asincrónicos, el uso permanente del WhatsApp, cuando se podía, el uso del único vehículo de transporte, “La lechera”, para enviar las Unidades didácticas (Juegos), y documentos esenciales para la realización de la intervención, convirtiéndose esta situación en un reto para su implementación.

Se realizó un encuentro asincrónico con los estudiantes, y padres de familia, explicando, razones, alcances, metodología, medios, recurso manuales e instructivos, de la propuesta, con audios, videos, enviados a los diferentes grupos y grados de WhatsApp, de la escuela.

Se envió en el camión de la Lechera las unidades, planillas de actividades, cronograma, manuales, instructivos, Tablet, recomendaciones pautas de comportamiento durante el desarrollo de las actividades, y demás recursos que se requerían para la implementación de la propuesta pedagógica. Durante la

implementación se realizó seguimiento permanente, y retroalimentación, por los diferentes medios disponibles, con evaluación del proceso de manera continua, utilizando la gamificación para ello, avatar, medallas, puntos, escaleras de valoración, insignias.

Unidad 1. FLUIDEZ VERBAL FONOLOGICA

❖ **Actividad 1. Cadena de Palabras**

En esta primera actividad de la unidad 1, se pretende ampliar el léxico, mejorar la fluidez verbal, a través de la búsqueda de palabras que correspondan a las instrucciones dadas.

Figuras 40. Evidencias Cadena de palabras



Fuente: El autor, 2020

❖ **Actividad 2. Silabario**

La actividad 2, busca que el estudiante aprenda a separar, visualizar y formar, sílabas o palabras de acuerdo a determinados criterios.

Figuras 41. Evidencias silabario



Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 3. Stop

Esta actividad 3, fortalece la lectura, escritura, y ortografía por medio de la búsqueda de palabras que correspondan a la letra sugerida.

Figuras 42. Evidencias stop



Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 4. Palabreando por minuto

La actividad 4, pretende mejorar la fluidez verbal, a través de la búsqueda del mayor número de palabras a través de una letra o categoría dada.

Figuras 43. Evidencias palabreando por minuto



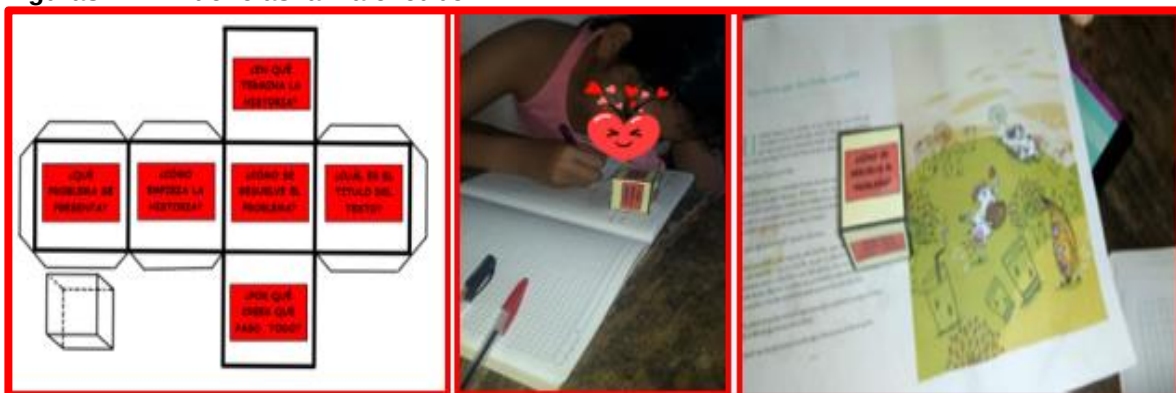
Fuente: El autor, 2020

✚ Unidad 2. COMPRENSION DE LECTURA

❖ Actividad 1. Lanza el cubo

La actividad 1, de lanza el cubo, es la primera de actividad de la Unidad 2 de comprensión lectora, para promover los diferentes niveles de comprensión lectora, de acuerdo a textos abordados.

Figuras 44. Evidencias lanza el cubo



Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 2. Fichas comprensivas

Por su parte las fichas comprensivas, actividad 2, buscan que el estudiante comprenda información registrada en fichas, que presentan datos de productos, situaciones, noticias, información de diferente índole.

Figuras 45. Evidencias fichas comprensivas

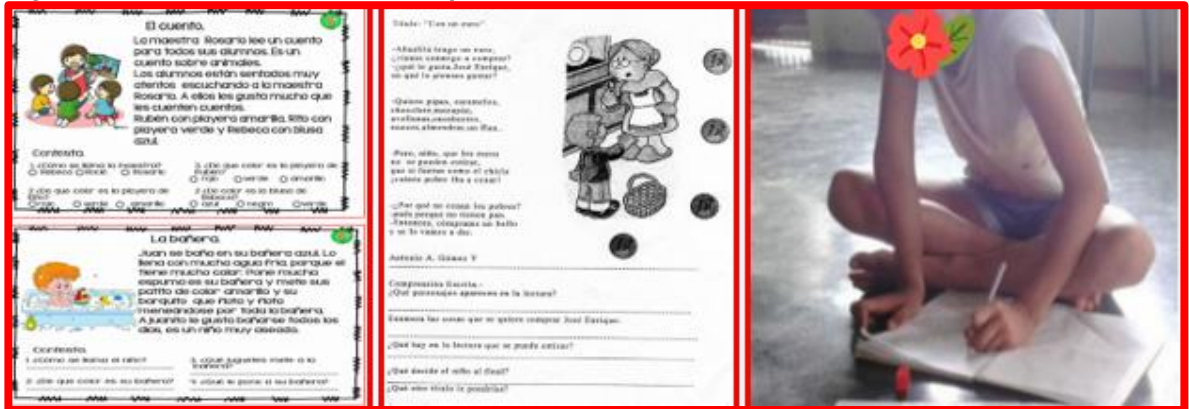


Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 3. Lectura comprensiva con cuestionario

En la actividad 3, el desarrollo de la misma obedece a mejorar el nivel de comprensión lectora, a través de la lectura silenciosa o en voz alta, y la resolución de preguntas respecto al texto leído, bien sean cuentos, narraciones, fábulas, leyendas u otro tipo de texto.

Figuras 46. Evidencias lectura comprensivas con cuestionarios



Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 4. Ruleta lectora

La ruleta lectora de la actividad 4, determina la comprensión lectora a través del juego de ruleta que mostrara preguntas para ser resueltas y que están presentes en el texto leído.

Figuras 47. Evidencias ruleta lectora



Fuente: El autor, 2020

✚ Unidad 3. VELOCIDAD LECTORA-VOCABULARIO

❖ Actividad 1. Crono lectura

En esta actividad 1, de la unidad 3 se persigue mejorar la velocidad lectora, con la lectura de palabras por minuto.

Figuras 48. Evidencias crono-lectura

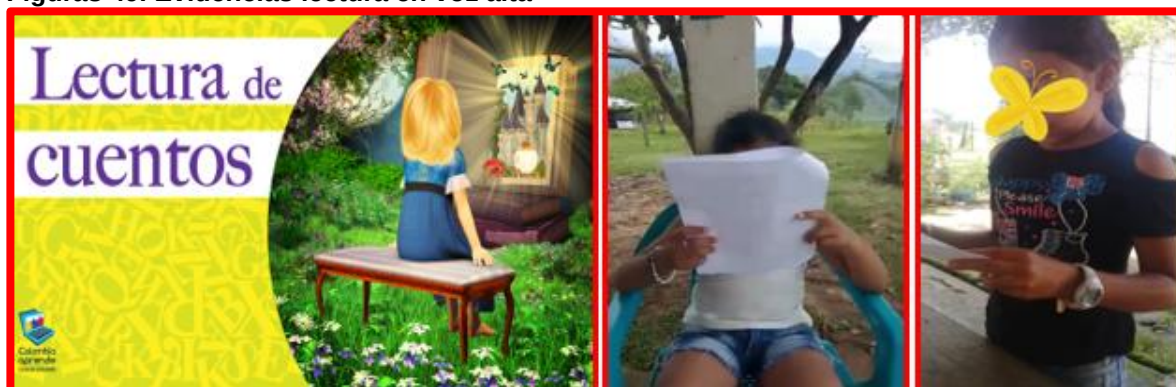


Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 2. Lectura en voz alta

La actividad 2, está enfocada a aumentar la atención fortalecer habilidades de lectoescritura, estimular memoria, y mejorar comprensión lectora, por medio de la lectura en voz alta.

Figuras 49. Evidencias lectura en voz alta

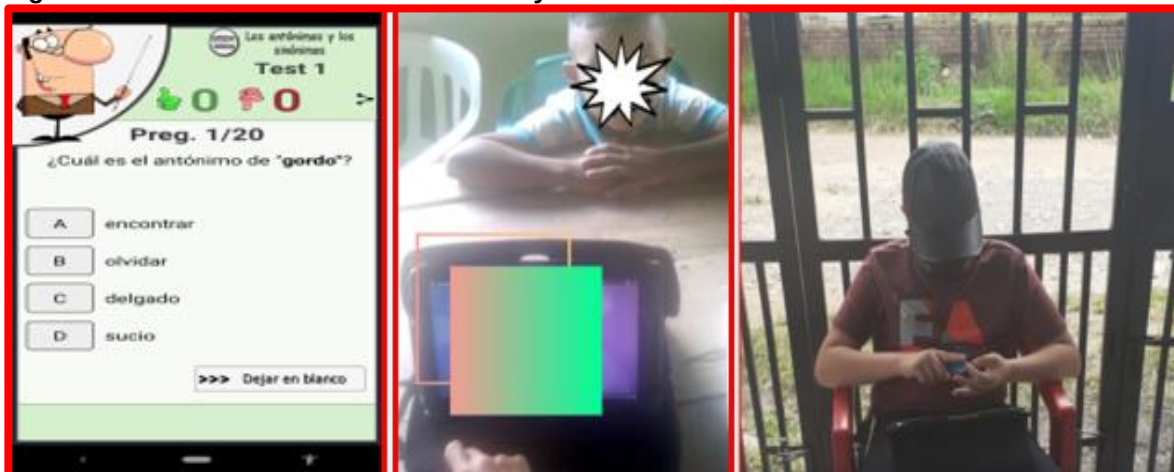


Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 3. Test de sinónimos y antónimos

El recurso de la actividad 3, test de sinónimos y antónimos, proyecta ampliar el léxico, fluidez verbal, y comprensión lectora, a partir del juego-test sinónimos y antónimos.

Figuras 50. Evidencias test de sinónimos y antónimos

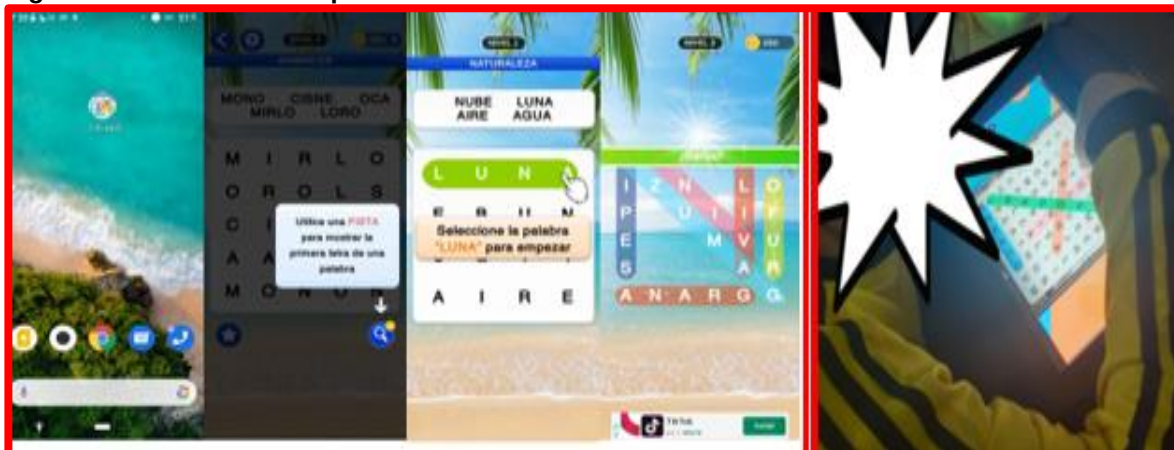


Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 4. Sopa de letras

Por su parte la sopa de letras, actividad 4, pretende mejorar habilidades verbales, y lingüísticas, como la comprensión lectora, y ampliar el vocabulario, con la realización de estas sopas de letras.

Figuras 51. Evidencias sopa de letras



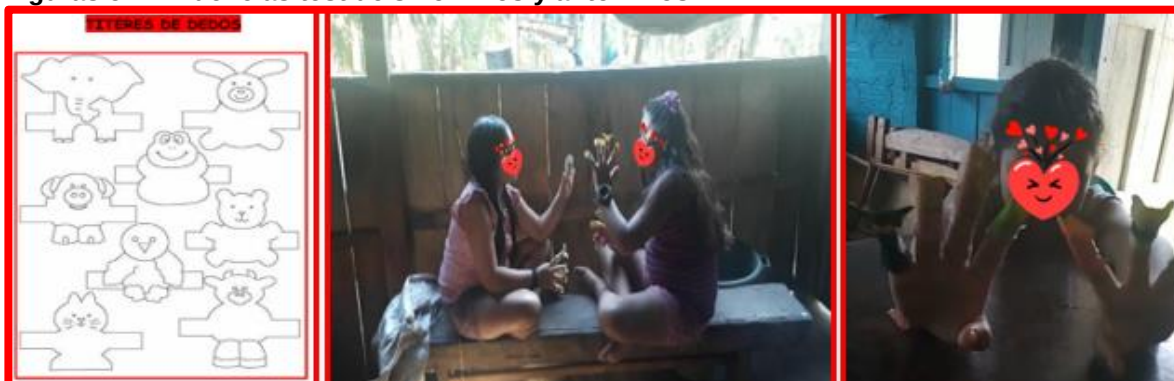
Fuente: El autor, 2020

✚ Unidad 4. FLUIDEZ VERBAL SEMANTICA

❖ Actividad 1. Títeres

Los títeres, actividad 1 de la Unidad 4, estimulan el lenguaje y la expresión oral, a través de los títeres, se pueden abordar diferentes temáticas para fortalecer el proceso.

Figuras 52. Evidencias test de sinónimos y antónimos



Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 2. Juegos de palabras

La actividad 2, de juego de palabras, presenta una oportunidad de seleccionar, buscar, relacionar, encontrar palabras y sonidos del lenguaje a través de los juegos.

Figuras 53. Evidencias juegos de palabras



Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 3. Juego de roles

En el juego de roles, actividad 3, es clara la intención de desarrollar el lenguaje oral, ampliar el vocabulario, reconocer diferentes expresiones que enriquecen la fluidez verbal.

Figuras 54. Evidencias juego de roles

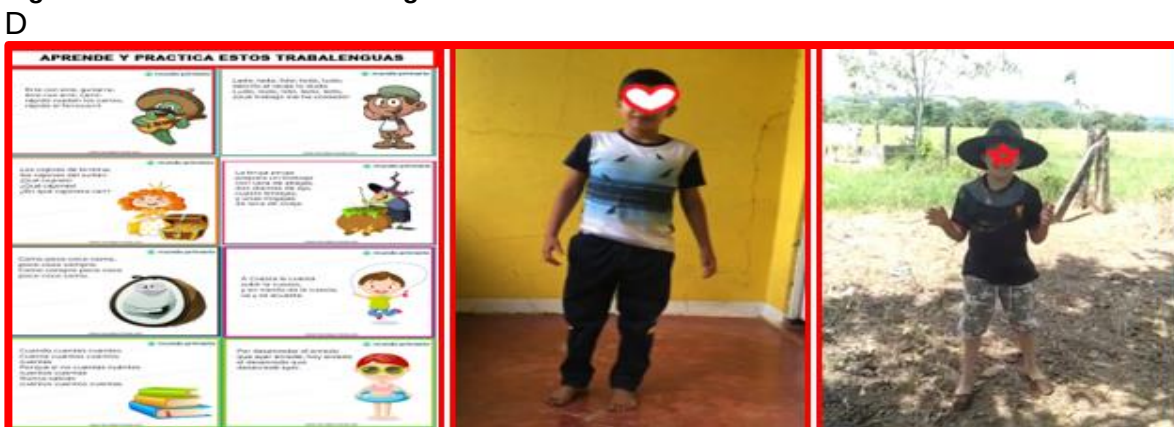


Fuente: El autor, 2020

❖ Actividad 4. Trabalenguas

La actividad 4, está proyectada para favorecer la memoria, la dicción, la velocidad lectora, y ampliar el vocabulario, entre otras.

Figuras 55. Evidencias trabalenguas



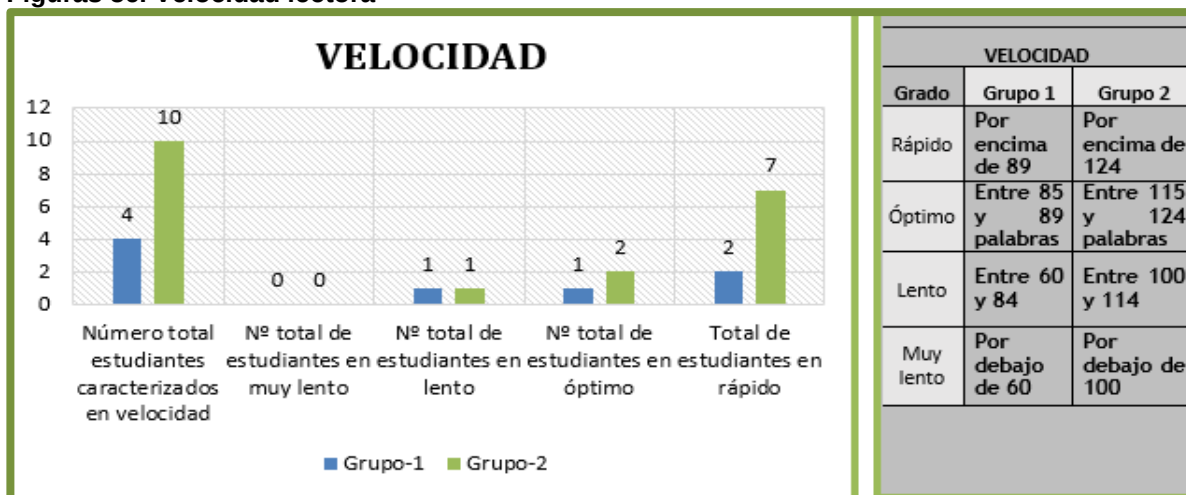
Fuente: El autor, 2020

La implementación de todas las Unidades Didácticas, así como el desarrollo de las actividades, se caracteriza por el compromiso de todos los actores del proceso de enseñanza aprendizaje, en los que el seguimiento, evaluación, asesoría, comunicación, y apoyo permanente, son relevantes para el éxito de la implementación de la propuesta pedagógica de intervención, de los estudiantes de la escuela rural multigrado de Periquito, para el logro del desarrollo de habilidades de lectura a través de los juegos tanto análogos como digitales.

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Una vez finalizada la etapa de implementación de la propuesta, se aplica un postest, con el Instrumento de caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora del Programa todos a Aprender, adaptado por el Ministerio de Educación Nacional MEN, en la parte de comprensión lectora, se procede a realizar un análisis e interpretación de los datos, para conocer el impacto de la presente propuesta pedagógica, así:

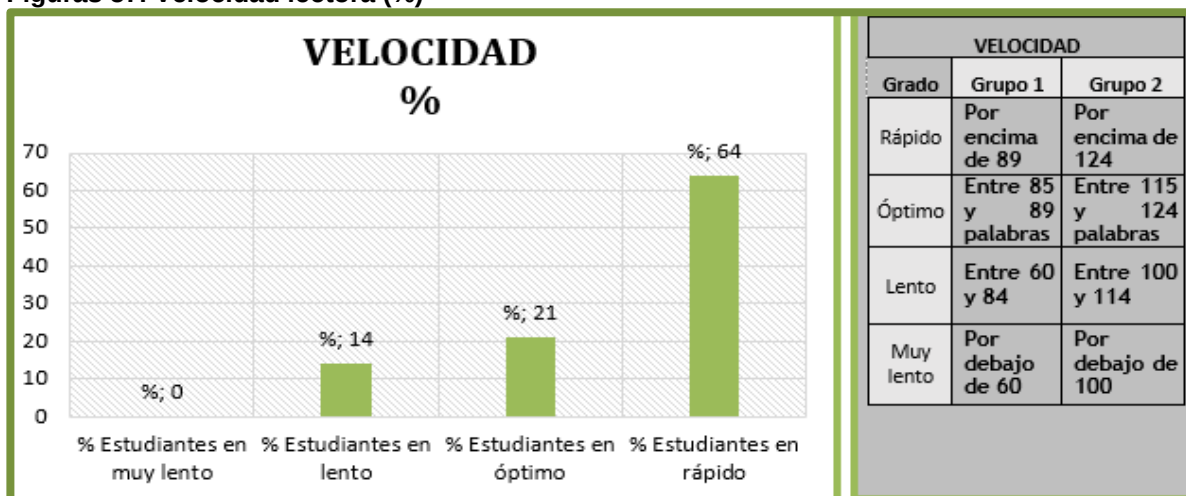
Figuras 56. Velocidad lectora



Fuente: El autor, 2020

Se observa que en el grupo 1 y 2, ningún estudiante tiene grado de velocidad muy lento, y los demás estudiantes responden a velocidades lento, óptimo y rápido, prevaleciendo la velocidad rápida con 9 estudiantes, frente a 3 de velocidad optima y 2 de velocidad lenta.

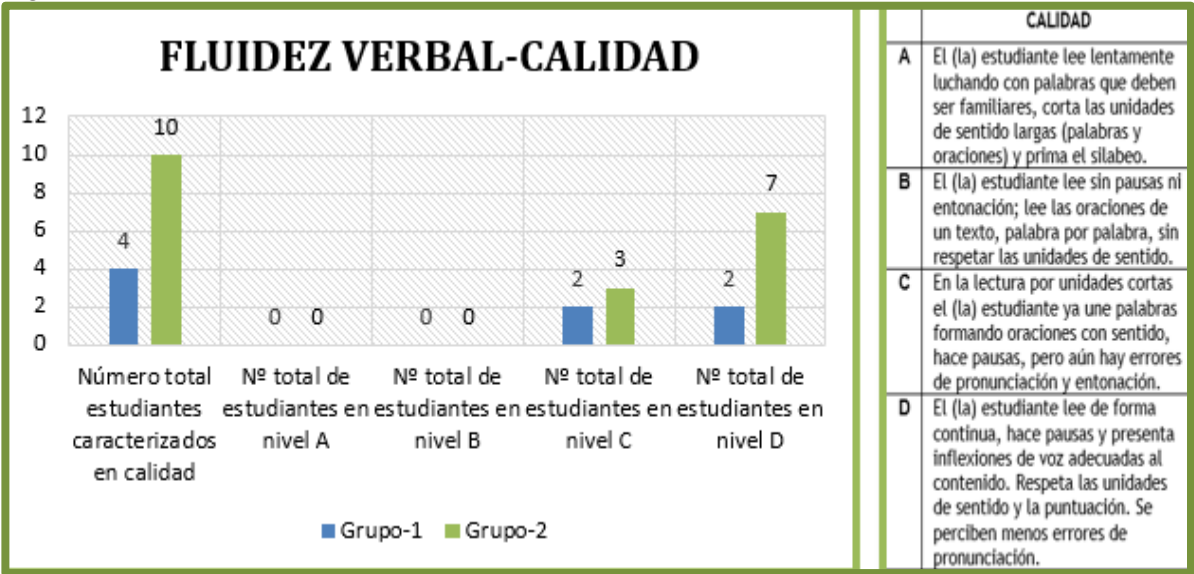
Figuras 57. Velocidad lectora (%)



Fuente: El autor, 2020

A nivel de la muestra en general, se puede afirmar que el 64% de los estudiantes tienen un grado de velocidad rápido, máxima velocidad, un 21%, tiene velocidad optima, frente a un 14 %, quienes tienen velocidad lenta, sin evidencia de algún estudiante que conserve la velocidad muy lenta.

Figuras 58. Fluidez verbal-calidad



Fuente: El autor, 2020

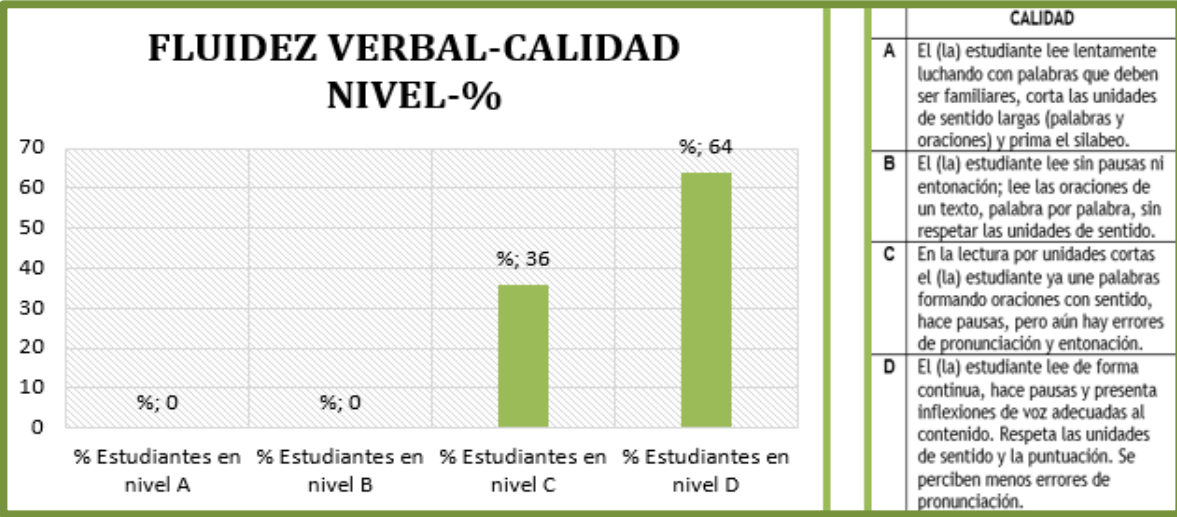
Por su parte la fluidez verbal, se determinó por la calidad de la lectura, que es establecida de acuerdo a los rasgos en el tejido de lectura de los estudiantes, específicamente por omisiones de letras, cambios de palabras, anomalías de acento, faltas de pausa, y la presencia o no de autocorrección en la lectura. Por lo cual, en la calidad de la lectura, a grandes rasgos se habla de unidades de sentido, entonación y pronunciación.

Como se puede ver, en el grupo 2, prevalece el nivel de lectura D, que corresponde al nivel en que el estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta inflexiones de voz adecuadas al contenido, respeta las unidades de sentido, y la puntuación y se perciben menos errores de pronunciación, a esta calidad de lectura máxima en la prueba, responden 7 estudiantes del grupo 2 y dos del grupo 1, para un total de 9 estudiantes en Fluidez verbal-calidad D.

Por su parte 5 estudiantes, 3 del grupo 2 y 2 del grupo 1, tienen fluidez verbal calidad C, que responde a que en la lectura por unidades cortas el estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación y entonación.

Cabe destacar que ninguno de los estudiantes se encuentra en fluidez verbal calidad A ni B.

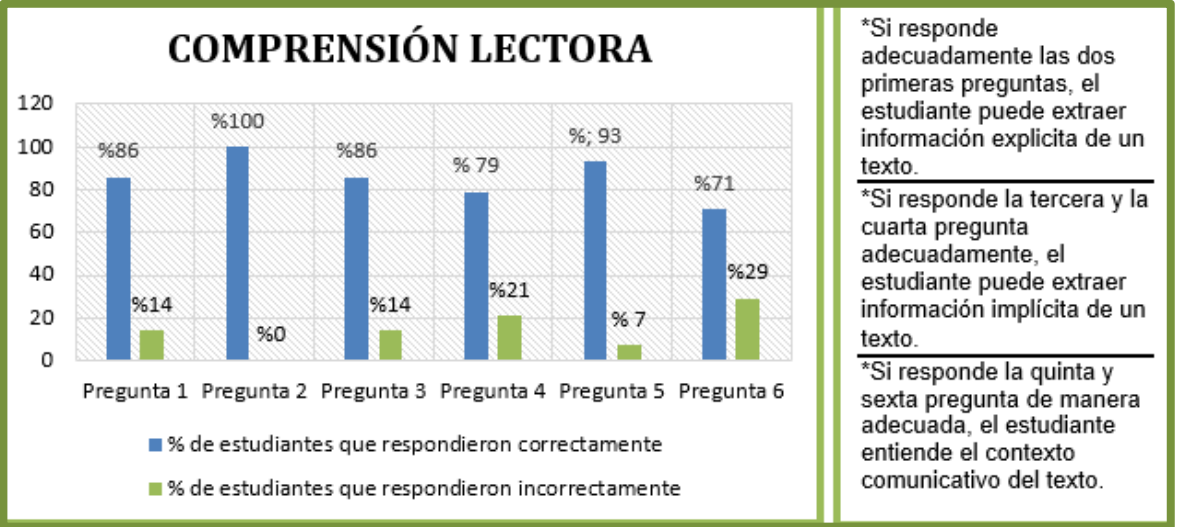
Figuras 59. Fluidez verbal-Calidad (%)



Fuente: El autor, 2020

En resumen, se observa que el 64%, de la muestra de estudiantes, tiene un nivel D, de fluidez verbal –calidad D, frente a un 36%, en nivel C, siendo claro que ninguno conserva la calidad A ni B.

Figuras 60. Comprensión lectora



Fuente: El autor, 2020

En lo que hace referencia a la comprensión lectora, la ficha de registro del dominio de comprensión de los estudiantes, presenta tres aspectos relevantes como son: la información explícita e implícita de un texto, y por supuesto el contexto comunicativo

del mismo. Por ello la caracterización de comprensión lectora, presenta para cada aspecto dos preguntas, que permiten identificar la capacidad del estudiante para extraer información del texto, tanto explícita como implícita, y hasta qué punto es comprendido el contexto comunicativo, por parte del estudiante.

De acuerdo a los resultados, se puede decir que en las preguntas 1-2, se observa un porcentaje mayor de respuesta correctas por parte de los estudiantes, lo que indica que un número mayor de estudiantes está en capacidad de extraer información explícita de un texto, el 86 % de respuestas correcta en la pregunta 1 y el 100%, en la pregunta 2, de respuestas correctas dan cuenta de ello, lo que se traduce en que la mayor parte de los estudiantes puede extraer información explícita de un texto.

Lo mismo ocurre con las preguntas 3 y 4, cuya diferencia entre las respuestas correctas, y las incorrectas, es mínima, lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes puede extraer información implícita de un texto.

En las preguntas 5 y 6, es evidente la diferencia que existe en las cifras obtenidas, por lo que podemos concluir que la mayoría de estudiantes, entienden el contexto comunicativo del texto, es decir, el conjunto de circunstancias que rodean la comunicación como son: quien lo escribe, con qué intención fue escrito, el tipo de texto, el lugar, entre otros.

Análisis general Pre test-Pos test

Realizando un análisis comparativo entre los resultados del diagnóstico con la prueba de caracterización de velocidad, fluidez verbal, y comprensión lectora del programa todos a Aprender del Ministerio de Educación Nacional, frente a la misma prueba realizada después de la intervención de la propuesta pedagógica, se observa que los objetivos propuestos en el estudio se cumplieron, se logró un avance en el desarrollo de habilidades de lectura por parte de los estudiantes intervenidos, y se acepta la hipótesis, la cual establecía que la implementación de juegos análogos y digitales influye de manera positiva en el desarrollo de habilidades de lectura, en los estudiantes de la Escuela Rural-multigrados de Periquito-Municipio de Medina.

Lo anterior confirma lo dicho por Cuervo (2018), quien afirma que la optimización de las practicas pedagógicas se logra a partir de la detección de problemas y que la creación de secuencias didácticas debe responder a las dificultades, y el material utilizado debe ser diverso, y que despierte interés en los estudiantes. Los bajos resultados obtenidos en el pretest, frente a los resultados realizados una vez se realiza la intervención nos permiten corroborar lo expresado por Rasinski (2014), y Caballero Ruiz (2019), quienes hablaban de las habilidades de lectura, y la manera en que afecta el no tenerlas al proceso de lectura.

Podemos observar en los siguientes datos, las grandes deficiencias que presentan los estudiantes en el pretest, y los resultados favorables obtenidos luego de la intervención, así: la velocidad considerada muy lenta de 8 estudiantes desapareció, la velocidad lenta disminuyó de 4 estudiantes a 2 estudiantes, de 2 estudiantes con velocidad optima se pasó a tener 4 estudiantes con este tipo de velocidad, y lo más importante, de no tener ningún estudiante en velocidad rápida, máximo nivel, se pasó a tener 9 estudiantes con este nivel de velocidad.

Respecto a la Fluidez verbal-calidad, es claro que después de tener 4 estudiantes en calidad A, en donde el estudiante lee lentamente luchando con palabras que deben ser familiares, corta las unidades de sentido largas (palabras y oraciones) y prima el silabeo, se pasó a no tener ningún estudiante en este tipo de calidad. Lo mismo ocurrió con la calidad B, que después de tener 2 estudiantes en este tipo de calidad, finalizada la intervención, ningún estudiante tiene calidad B, correspondiente a estudiantes que leen sin pausas ni entonación; leen las oraciones de un texto, palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido. De un 43% de estudiantes con calidad C, se disminuyó a un 36% de calidad C, disminución que obedece a que aumentaron de nivel, ya que de un 14 % de estudiantes con nivel alto de calidad, D, se pasó a un 64% de estudiantes, con el mayor nivel de calidad.

Es pertinente aclarar que el nivel C, corresponde a estudiantes que en la lectura por unidades cortas une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, aunque aún tiene errores de pronunciación y entonación, y el D, presenta estudiantes que leen de forma continua, hacen pausas y presentan inflexiones de voz adecuadas al contenido. Respetan las unidades de sentido y la puntuación, percibiéndose menos errores de pronunciación.

En comprensión lectora el 86 % de estudiantes contestaron correctamente la pregunta 1, y el 100% correctamente la pregunta 2, preguntas que determinan que los estudiantes pueden extraer información explícita de un texto, el 86 % de respuestas correctas en la pregunta 3 y el 79% de respuestas correctas en el punto 4, dan cuenta que los estudiantes en mayor porcentaje, pueden extraer información implícita de un texto, y finalmente el 93% y 71% de respuestas correcta en las preguntas 5 y 6, que la mayoría de estudiantes entienden el contexto comunicativo del texto.

Lo anterior confirma la pertinencia y alcance de la secuencia pedagógica utilizada para la intervención, y los excelentes resultados obtenidos, ratificando lo dicho por Pérez (2006), en lo que, hacía referencia a la implementación de diferentes técnicas de decodificación, repetición, lectura asistida, entre otras para mejorar las habilidades lectoras.

Con los resultados obtenidos se puede afirmar la relevancia de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje su correlación alta, positiva y significativa, en el proceso, específicamente en la superación de las dificultades de los estudiantes en

el desarrollo de habilidades lectoras, habilidades que si no se desarrollan adecuadamente pueden llevar a efectos negativos, como lo ratifican Nuttall (1996), y Ecurra (2003), quienes afirman que la velocidad lenta afecta la comprensión lectora, y disminuye la motivación, el gusto, y el interés por la lectura. Por su parte Caballero y Ruiz (2019), determina que la mala fluidez es sinónimo de una mala lectura, y que una buena comprensión lectora depende de la armonía entre estas variables. Se puede decir que las situaciones problema presentada, disminuyo y en algunos casos desaparecieron, y son evidentes los cambios positivos, ocurridos en aspectos tales como la calidad, fluidez, velocidad, entre otras habilidades en las que es evidente su desarrollo, una vez realizada la implementación de la propuesta, y analizados los resultados del postest.

Lo anterior sin lugar a duda mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas, ya que la lectura fortalece el proceso y es relevante para la adquisición de conocimiento y construcción del mismo, máxime si consideramos lo dicho por Rasinski (2014), quien refiere que una fluidez deficiente, es un factor que determina la mala lectura y por ende los bajos resultados en las pruebas, no alcanzando los valores mínimos para aprobarlas, lo que demuestra dificultades en el desarrollo de habilidades lectoras y sin lugar a duda ratifica lo expuesto por Cuervo (2018), quien plantea, plantea que determinar problemas en el aula, realizar secuencias didácticas que tengan en cuenta los individuos y el contexto, así como utilizar material diverso, optimiza las practicas pedagógicas, despierta interés y motivación en los estudiantes, y resuelve diversas problemáticas existentes.

Figuras 61. Pre test-Pos test

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL "ALONSO RONQUILLO" MEDINA-CUNDINAMARCA Aprobada por Resolución No. 0007358 de Octubre 05 de 2016 				
INSTRUMENTO PARA REGISTRO DE DESEMPEÑO ACADEMICO PRE-INTERVENCION Y POST-INTERVENCION				
GRADO: Multigrado				
SEDE: Escuela Rural de Periquito				
PROPUESTA PEDAGOGICA DE INTERVENCION: EL juego Análogo y digital como recurso educativo para desarrollar habilidades de lectura, en escuelas rurales multigrado.]				
ESCALA VALORATIVA	Pre-test	Post-test	%	%
VELOCIDAD				
Rápido	0	9	0	64
Optimo	2	3	14	21
Lento	4	2	29	14
Muy lento	8	0	57	0
TOTAL	14	14	100 %	100 %
FLUIDEZ VERBAL-CALIDAD				
A	4	0	29	0
B	2	0	14	0
C	6	5	43	36
D	2	9	14	64
TOTAL	14	14	100%	100%
COMPRESION LECTORA				
Pregunta 1 correcta	8	12	57	86
Pregunta 1 incorrecta	6	2	43	14
TOTAL	14	14	100%	100%
Pregunta 2 correcta	8	14	57	100
Pregunta 2 incorrecta	6	0	43	0
TOTAL	14	14	100%	100%
Pregunta 3 correcta	8	12	57	86
Pregunta 3 incorrecta	6	2	43	14
TOTAL	14	14	100%	100%
Pregunta 4 correcta	7	12	50	79
Pregunta 4 incorrecta	7	2	50	21
TOTAL	14	14	100%	100%
Pregunta 5 correcta	3	13	21	93
Pregunta 5 incorrecta	11	1	79	7
TOTAL	14	14	100%	100%
Pregunta 6 correcta	2	10	14	71
Pregunta 6 incorrecta	12	4	86	29
TOTAL	14	14	100%	100%

Fuente: El autor, 2020

8 CONCLUSIONES

En este orden de ideas podemos decir, que a pesar de la difícil situación por la que tristemente atraviesa el mundo entero, la pandemia causada por el Covid-19, que ha enfrentado a todos, a diferentes desafíos, las fuertes medidas que se han tomado para enfrentarla, que cada vez con mayor fuerza hacen evidente las grandes falencias y desigualdades que tiene la educación en Colombia, especialmente en el contexto rural. Pese a esto, es satisfactorio poder decir que, a pesar de las dificultades presentes, la implementación de la Propuesta de intervención pedagógica, en la Escuela Rural Multigrado de Periquito, resultó ser un éxito total, convirtiéndose en una oportunidad de potencializar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente en el desarrollo de habilidades de lectura, en esta época de crisis.

Así pues, se puede afirmar, que la implementación de juegos análogos y digitales influyó de manera positiva en el desarrollo de habilidades de lectura, tales como la velocidad, fluidez verbal-calidad, y comprensión lectora, en los estudiantes de la Escuela Rural-multigrados de Periquito-Municipio de Medina, siendo una alternativa motivante en el proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en la modalidad de trabajo en casa. Se cumplieron los objetivos propuestos en el estudio y se acepta la hipótesis, la cual establece que la implementación de juegos análogos y digitales influye de manera positiva en el desarrollo de habilidades de lectura, en los estudiantes de la Escuela Rural-multigrados de Periquito-Municipio de Medina.

Frente a la evidencia recaudada con el diagnóstico previo a la intervención, y sus resultados, quedo en evidencia la urgencia de la implementación de la propuesta pedagógica, para solucionar la problemática, identificada como las dificultades de los estudiantes de la Escuela rural multigrado de Periquito, para desarrollar habilidades de lectura, por tanto se ratifica lo expuesto por Nuttall (1996), y Ecurra (2003), quienes afirman que la velocidad lenta afecta la comprensión lectora, y disminuye la motivación, el gusto, y el interés por la lectura, y Caballero y Ruiz (2019), quienes determinan que la mala fluidez es sinónimo de una mala lectura, y que una buena comprensión lectora depende de la armonía entre estas variables.

Así pues, una vez analizados los resultados, luego de la implementación de la propuesta, es evidente el desarrollo de habilidades de lectura, específicamente de velocidad, fluidez verbal, y comprensión lectora, tal es el caso de la velocidad, cuyo nivel más bajo: nivel muy lento desapareció, para dar paso a un aumento en los niveles de lento a óptimo y más aún, pasar de ningún estudiante en el máximo nivel, rápido, a nueve estudiantes en dicho nivel, y por ende una mejora en la lectura.

En el pretest, específicamente en la habilidad de fluidez, los resultados confirman lo planteado por Rasinski (2014), quien refiere que una fluidez deficiente, es un factor que determina la mala lectura y por ende los bajos resultados en las pruebas, lo mismo ocurre con las demás habilidades lectoras. Sin embargo esta habilidad lectora de fluidez verbal-calidad, A y B, que presentaba cuatro y dos estudiantes respectivamente, pasó a no tener ningún estudiante, en estos niveles más bajos, una vez implementada la propuesta, lo que significa que ningún estudiante de la Escuela Rural de Periquito después de la intervención, lee lentamente luchando con palabras que deben ser familiares, ni corta las unidades de sentido largas y menos prima el silabeo (A), asimismo no existen estudiantes que lean, sin pausas ni entonación, ni palabra por palabra en las oraciones, o que no respeten las unidades de sentido.

Así mismo, los estudiantes ubicados en el nivel C, identificado por estudiante que en la lectura por unidades cortas unen palabras formando oraciones con sentido, hacen pausas, aunque aún tiene errores de pronunciación y entonación, disminuyo, este resultado se constituye en uno de los mayores logros de la propuesta pedagógica, ya que esta disminución obedece a que tanto ellos como los que estaban en niveles anteriores, pasaron a hacer parte del máximo nivel de fluidez verbal-calidad D, nivel que reúne estudiantes que leen de forma continua, hacen pausas y presentan inflexiones de voz adecuadas al contenido, respetan las unidades de sentido y la puntuación, percibiéndose menos errores de pronunciación.

Es oportuno presentar las cifras relevantes del estudio referentes a la comprensión lectora, entre el 86 % y 100%, de estudiantes contestaron correctamente las preguntas que determinan que los estudiantes pueden extraer información explícita de un texto, asimismo entre el 76 % y el 86 %, de estudiantes respondieron correctamente las preguntas que dan cuenta, que los estudiantes en mayor porcentaje, pueden extraer información implícita de un texto, y finalmente entre el 71% y el 93% , respectivamente, se ubican los estudiantes que entienden el contexto comunicativo del texto.

Así pues, quedo evidenciada la pertinencia de la propuesta con los altos porcentajes obtenidos, en la habilidad desarrollada de comprensión lectora, que dan cuenta que los estudiantes de la Escuela, pueden extraer información explícita e implícita de un texto, y que entienden el contexto comunicativo de los mismos. En este sentido, cabe resaltar la pertinencia del diseño de estrategias, y la correlación de las variables tanto directas como indirectas, en las que el juego tanto análogo, como digital (no en línea), por las condiciones del contexto rural, fueron claves para el logro del objetivo, así como el planear ambientes de aprendizaje, en donde el estudiante, docente, y el juego como recurso educativo, interactúen para construir conocimiento y desarrollar habilidades de lectura, confirmándose lo expuesto por Cuervo (2018), quien afirma que la optimización de las practicas pedagógicas se logra a partir de la detección de problemas y que la creación de secuencias

didácticas debe responder a las dificultades, y el material utilizado debe ser diverso, y que despierte interés en los estudiantes.

En este orden de ideas, se puede confirmar, que el Aprendizaje Basado en Juegos, es una metodología efectiva, que emplea juegos ya creados o inventados directamente con un fin específico, para aprender a través de ellos, siendo un medio para afianzar, conceptos, desarrollar habilidades y otros saberes, también se ratifica lo expuesto por Risk y Kahoot Steiner, Kickmeier-Rust, & Albert, (2009), quienes dicen que el aprendizaje basado en juegos (GBL), se comprende como el uso de juegos y su diseño, en ambientes y con intencionalidad educativa, para lograr los objetivos de aprendizaje.

Finalmente podemos concluir y confirmar con los resultados presentados, que tanto los juegos análogos y digitales, así como la gamificación como recurso educativo en los ambientes de aprendizaje, son elementos claves en el proceso y permiten conseguir el objetivo propuesto, en este caso el desarrollo de habilidades de lectura, motivar a los estudiantes, y sin lugar a duda, potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje, para lograr aprendizajes significativos y funcionales, sin embargo no debemos olvidar que no existen verdades absolutas, ni conocimientos terminados.

9 LIMITACIONES

Durante el desarrollo de la Propuesta Pedagógica de intervención en la Escuela Rural multigrado de Periquito, se presentaron las siguientes limitaciones:

- Crisis mundial por la pandemia de covid -19, situación que llevo a fuertes medidas por parte de los gobiernos, como los confinamientos, la no presencialidad de los estudiantes, el trabajo en casa, las medidas preventivas extremas, entre otras.
- Las grandes falencias en la Educación en Colombia, que se hicieron cada vez más evidentes con la crisis, tales como la desigualdad en tecnológica y recursos, vías, oportunidades, entre otras, especialmente en el contexto rural.
- Los cambios permanentes en las políticas, locales, regionales y nacionales, que, al no ponerse de acuerdo, afectaron todos los procesos, entre ellos el de la educación y específicamente la implementación de propuesta
- Las frecuentes enfermedades de individuos de los grupos familiares, que generaban afectación en las actividades y acompañamiento de los padres en el proceso de implementación, y por ende ejecución de las actividades
- Imposibilidad en ocasiones de comunicación asertiva, por falta de servicios básicos o corte los mismos
- Problemas a nivel intrafamiliar, de recursos económicos que solventaran las necesidades familiares
- Dificultad de acceso, vías, y medios de transporte, con las consecuencias que ello implica
- Limitaciones en el préstamo oportuno de equipos tecnológicos, o compartir los mismos con otros miembros de la familia que requirieran su uso, específicamente, Tablet, suministradas en préstamo a las sedes rurales, por parte del Colegio urbano, para la realización de actividades de trabajo en casa e implementación de la propuesta
- La imposibilidad del servicio de internet, para la comunidad rural
- Problemas en los teléfonos móviles, por falta de señal, como consecuencia de corte de servicios, suspensión, o mal estado del tiempo
- Mínima o nula posibilidad de contacto con los estudiantes, de manera presencial o virtual
- Pérdida o daño de recursos, documentos o evidencias, durante el transporte de los mismos, por ser la lechera, el único vehículo de transporte y correspondencia, que no cuenta con las condiciones de seguridad, y confiabilidad requeridas, por ser este un medio destinado a otro tipo de actividades
- La imposibilidad de tomar evidencias como fotos, videos, pantallazos, imágenes directamente, por la prohibición de acercarse a los niños, evidencias que en la mayoría de casos fueron tomadas por los acudientes o los mismos niños, con las consecuencias que esto implica.

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

Uno de los mayores impactos positivos que tuvo la propuesta y su implementación se evidenció, a propósito de la difícil situación de pandemia que se vive, la inestabilidad familiar, la falta de recursos económicos, los graves problemas intrafamiliares que llevan tristemente al incremento de la deserción escolar, y por ende a una mayor inequidad.

La propuesta tuvo impacto positivo a propósito de los anteriormente expresado, porque no solo sus resultados ayudaron a mitigar la problemática de dificultad del , desarrollo de habilidades lectoras de los estudiantes, sino que se puede decir con orgullo que durante el tiempo de implementación se evitó la deserción, máxime si consideramos que esta obedece a la falta de flexibilidad en el proceso, en los actores del mismo, en las metodologías tradicionales, en la necesidad de un acompañamiento permanente, en la falencia de explicaciones oportunas por parte de los acudientes, y docentes, y por supuesto en la falta de recursos económicos, entre otras.

Todas estas causas fueron mitigadas con las Unidades Didácticas, y actividades implementadas, ya que todas ellas, tienen suficiente información para ser entendida por los estudiantes, logrando un aprendizaje casi autónomo, se presentan flexibles al contexto y a la situación actual, y ni los juegos análogos, ni los digitales, requieren de mayor inversión y recursos, por el contrario, los juegos análogos, sus planillas, y recursos lúdicos, se realizan de manera sencilla, llamativa, pertinente, y con pocos elementos en su mayoría reciclados. En la parte de juegos digitales, las Tablet fueron prestamos de la institución, por lo cual los estudiantes disfrutaron y participaron activamente en la implementación de la propuesta, sin ser afectados por los aspectos mencionados.

Por lo anterior se recomienda en trabajos posterior, ampliar el cubrimiento de la propuesta, lograr su transversalidad con otras áreas del conocimiento, implementar planes de adquisición de equipos de cómputo, que respondan a las necesidades, no solo en época de pandemia sino en el fortalecimiento permanente del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que se hace necesaria una capacitación en Tics para la educación, a toda la comunidad educativa. Así mismo se debe promover la realización de más propuestas, programas, proyectos, en aspectos tan relevantes para la educación como son los juegos, tanto digitales como análogos, la gamificación, y el GBL en general, recordando siempre, no hay verdades absolutas, ni conocimientos terminados.

BIBLIOGRAFÍA

- Alberca, Y. (2017). Influencia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la lectoescritura de los niños de 5 años de la i.e.i n° 204 "Genara Lituma Portocarrero" de la provincia de Huancabamba - Pura 2017. (Trabajo de grado). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Piura.
- Alpuente, E. (17 de septiembre de 2019). La tecnología en el aula ayuda a los jóvenes a aprender divirtiéndose. Obtenido de El mundo: <https://www.elmundo.es/sociedad/2016/09/12/57d68a4be2704e46148b45a7.html>
- Angarita, A., Moreno, D., & Vanegas, G. (2016). El juego como herramienta pedagógica para fortalecer el nivel literal de lectura en los estudiantes de grado tercero de primaria del colegio montebello. (Trabajo de grado). Universidad del Tolima, Bogotá. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KhYDEqT53ygJ:repository.ut.edu.co/bitstream/001/1968/1/aprobado%2520ANGIE%2520VIVIANA%2520ANGARITA%2520RODRI%25CC%2581GUEZ%2520.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co>
- Borzone, A. M. & Amado, B. (2003). Diseño de una propuesta pedagógica intercultural a partir de las actividades productivas de una comunidad rural de Córdoba. Lingüística en el Aula N° 6, Córdoba.
- Bush, J. y R. Dawson. Internet brings historic shift in learning, Miami Herald, 25 de junio de 2013. <http://www.miamiheralds.com/2013/06/25/340108/internet-brings-historic-shift.html#storylink=cp>
- Cascales, A., y Bernabé, R. (2013). Tablets en Educación Infantil: una cuestión metodológica. Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, 25, 1-3.
- Collins, A. y R. Halverson. Rethinking education in the age of technology. Nueva York: Teachers College Press, 2009.
- Caballero, N., y Ruiz, S. (2019). Estrategias didácticas para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes del grado sexto. Universidad Cooperativa de Colombia. Recuperado de: https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/13948/1/2019_caballero_y_ruiz_estrategia_comprension_lectora.pdf
- Cuervo, C. (2018). Leer el mundo desde la diversidad de los textos discontinuos. Universidad Externado de Colombia. Recuperado de: <https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1095/1/CAA-Spa-2018->

Leer el mundo desde la diversidad de los textos discontinuos Trabajo de grado.pdf

- De la Mano, C. E. (2017). Uso de la TABLET en el aula de Audición y Lenguaje como recurso innovador. Publicaciones didácticas, 82, 1-5.
- Del Moral, M. E., Fernández, L., & Alba, G. (julio de 2016). Proyecto game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria. Revista de Medios y Educación(49), 173-193. Sevilla, España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509013.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York, NY, USA: ACM.
- Escarpit, R. (1971). Sociología de la literatura. Barcelona: Aikos-tau, s.a. Obtenido de https://www.academia.edu/28250358/SOCIOLOG%C3%8DA_DE_LA_LITERATURA-SOCIOLOG%C3%8DA_DE?auto=download.
- Escurre, M. (2003). Comprensión de lectura y velocidad lectora en alumnos de sexto grado de primaria de centros educativos estatales y no estatales de Lima. Persona, 6, 99–134. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118110006.pdf>
- Freire, P. (2004). la importancia del acto de leer en La importancia del leer y el proceso de liberación. Mexico: Siglo XXI editores. Obtenido de <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2015/12/Paulo-Freire-La-importancia-de-leer-y-el-proceso-de-liberaci%C3%B3n.pdf>
- Gardner, H. (2001). Estructuras de la mente la teoría de las intelegencias multiples (Sexta ed.). COLOMBIA: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA LTDA. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf>
- Gargallo, P. (s.f.). Una experiencia de gamificación con tablets para potenciar el inglés en un aula de infantil. (trabajo de grado). Universidad Jaume, Burriana, España. Obtenido de

http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/169057/TFG_2017_GargalloIbanezPaula.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gómez, M., Galeano, c., & Jaramillo, D. (2015). El estado del arte: una metodología de investigación. Fundación Universitaria Luis Amigó, 6(2), 423-442. Colombia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=497856275012>

Gonzalo, J., Laaser, W., & Adrián, E. (septiembre de 2012). El uso de redes sociales por parte de las universidades a nivel institucional. Un estudio comparativo. RED. Revista de Educación a distancia(32). Obtenido de https://www.um.es/ead/red/32/laaser_et_alt.pdf

Jimenez, A., & Evelyn, M. (2018). Análisis del contenido de apps y videojuegos: implicaciones en procesos cognitivos en la lectura inicial. Scielo, 10(1). Guadalajara, México. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802018000100071&lang=es

Jitrik, N. (1982). La lectura como actividad. México: remia editora de libros s.a. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/la-lectura-como-actividad-788277/>.

Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA.

Larrosa, J. (2003). La experiencia de la lectura. Estudios sobre literatura y formación. Mexico: Fondo de cultura económica. Obtenido de <http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/view/36619>

Lee, J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W., & Sung, W. (enero de 2013). GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. Obtenido de Simulation and Gaming: <http://gamesresearchlab.com/wp-content/uploads/2015/11/Lee-et-al-2013-Simulation-and-Gaming.pdf>

Libro electrónico multimedial: Hernández, S. & Mendoza, T. 2018; "Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta", Bucaramanga, Universidad de Santander.

Libro electrónico multimedial: Gómez, 2015; "Introducción a la metodología de la investigación científica", Bucaramanga, Universidad de Santander.

- López, G., & Navas, X. (2013). Libro Electrónico Multimedial: Fundamentos de la Educación Mediada por TIC. (Universidad de Santander, Ed.). Bucaramanga.
- Nuttall, C. (2005). Enseñanza de las habilidades lectoras en una lengua extranjera. Recuperado de: <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/99167/TESIS%20FINAL%20Alma%20Ferado%20%281%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Perea, C. (2013). Libro Electrónico Multimedial: Aprendizaje y Cognición. Bucaramanga. Universidad de Santander
- Pineda, Z. (2014). Caracterización de la experiencia de juego de una comunidad híbrida, desde los entornos digitales y análogo. (trabajo de maestría). Universidad Pedagógica Nacional – Cinde, Bogotá. Obtenido de <https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/1452/PinedaRoa2014.pdf?sequence=1>
- Pinedo, M., & Sandoval, Y. (2018). El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de segundo de la institución educativa n° 81015-2018. (Trabajo de grado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/32701/pinedo_am.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Qinceno, E., & Restrepo, L. (2019). Estrategia Lúdico Pedagógica Enfocada En El Juego “Juguemos Aprendiendo” Para Disminuir Las Dificultades De Lecto Escritura En Los Estudiantes del Grado 1 En El Liceo Infantil Arco Iris De Guadalajara De Buga - Valle . (Trabajo de Grado). Corporación Universitaria Minuto De Dios , Buga. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7853/USD.TEDI_QuincenoMendezErikaAndrea_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez Soleda, Maria (2008:38). Triangulación e instrumentos para análisis de datos. Recuperado de: http://sesionvod.itesm.mx/acmcontent/b98fca5b-7cb6-4947-b8de-1ac3d3cdb9c/Unspecified_EGE_2015-06-19_05-29-p.m..htm
- Rasinski, T. (2014). Fluency Matters. International Electronic Journal of Elementary Education, 7(1), 3–12. Recuperado de: www.iejee.com
- Reza, K. (2013). Juegos didácticos en la lectoescritura en niños de primer año de educación general básica del centroeducativo “sin fronteras”, Llano chico, quito, periodo 2011- 2012. (informe de investigacion. Universidad Central Del

Ecuador, Quito. Obtenido de
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8687/1/T-UCE-0010-1520.pdf>

Roland Barthes. (1998). El susurro del lenguaje más allá de la palabra y de la escritura. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A. Obtenido de <https://ayciiunr.files.wordpress.com/2018/04/barthes-roland-el-susurro-del-lenguaje.pdf>

Ronquillo, S. (2017). Iniciación a la lectoescritura a través del juego didáctico sistematización de práctica profesional. (Trabajo de grado). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Ronquillo-Sthephanie.pdf>

Rosas, M. (2016). Estrategia didáctica para implementar actividades mediadas por TIC en competencias de lectoescritura para estudiantes del grado tercero de básica primaria en la institución educativa 4 esquinas sede porvenir del municipio del Tambo - Cauca. (Trabajo de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Popayan. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/868/Ordo%C3%B1ezCarvajalYaqueline.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Ruiz, N., Quijano, M., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. Pensamiento Psicológico, 12 (1). Obtenido de http://vitela.javerianacali.edu.co/bitstream/handle/11522/2231/Juego_vehiculo_mejorar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sanz, J. (30 de diciembre de 2014). W h a t s A p p: Potencialidad educativa versus dependencia y adicción. Obtenido de Grupo DIM: <http://dim.pangea.org/revistaDIM30/docs/OC30whatsapp.pdf>

Selwyn, N. (abril de 2014). Internet y educación. Obtenido de BBVA: <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/internet-y-educacion/>

Solé, i. (1998). Estrategias de lectura. Barcelona: Graó. Obtenido de <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>

Steiner, C. M., Kickmeier-Rust, M. D., & Albert, D. (2009). Little Big Difference: Gender Aspects and Gender-Based Adaptation in Educational Games BT - Learning by Playing. Game-based Education System Design and

Development. In M. Chang, R. Kuo, Kinshuk, G.-D. Chen, & M. Hirose (Eds.) (pp. 150–161). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

Triana, Y. (2017). El proceso de escritura a través del juego simbólico. (Monografía - trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10031/TE-21506.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vera, K. (2017). Un acercamiento a la lectura y escritura por placer en niños de primaria. (Trabajo de especialización). Universidad Veracruzana, Xalapa, México. Obtenido de https://www.uv.mx/epl/files/2017/01/katia-escalante_UN_acercamiento-a-la-lectura-y-escritura-por-placer-en-ninos-de-primaria.pdf

Vergara, B., & Rodriguez, M. (2017). Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria. (Tesis de licenciatura). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia . Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1282/vergarabright2017.pdf?sequence=1&isallowed=y>

ANEXO A CRONOGRAMA

		DURACIÓN-SEMANAS															
Fases/Actividades	Objetivos específicos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Fase 1: Diagnóstico																	
Actividad 1: Selección de los DBA, proceso de lectura por grado																	
Actividad 2: Selección de los DBA, proceso de escritura por grados	Diagnosticar el estado de lectoescritura de los estudiantes de la Escuela Periquito																
Actividad 3: Preparación del instrumento, cuestionario.																	
Actividad 4: Aplicación del instrumento																	
Actividad 5: Análisis de resultados																	
Fase 2: Diseño																	
Actividad 1: Selección de los juegos																	
Actividad 2: Identificación de la metodología para diseñar cada juego	Diseñar estrategias que estimulen hábitos de lectoescritura, a través del juego																
Actividad 3: Elaboración del juego																	
Actividad 4: Diseño de formatos: Manuales, instructivos,																	
Fase 3: Desarrollo de ambientes de aprendizaje																	
Actividad 1: Definición de propósitos																	
Actividad 2: Aprendizajes que se abordaran																	
Actividad 3: Desarrollo de secuencia	Desarrollar ambientes de aprendizaje, en donde el estudiante, docente, y el juego como recurso educativo, interactúen para construir conocimiento y habilidades de lectura y escritura																
Actividad 4: Estrategias didácticas, incluidos los juegos																	
Actividad 5: Determinación de recursos																	
Actividad 6: Diseño de evaluaciones, para seguimiento																	
Fase 4: Implementación																	
Actividad 1: Inducción a los estudiantes																	
Actividad 2: Entrega y aplicación de la estrategia																	
Actividad 3: Asesoría y seguimiento, permanente																	
Actividad 4: Retroalimentación																	
Fase 5: Evaluación																	
Actividad 1: Diseño y desarrollo de herramientas de evaluación																	
Actividad 2: Aplicación de los instrumentos de evaluación																	
Actividad 3: Retroalimentación	Medir el impacto del desarrollo de habilidades de lectoescritura, con la implementación de los juegos análogos y digitales.																
Actividad 4: Diseño desarrollo y aplicación de cuestionarios finales																	
Actividad 5: Socialización																	

**ANEXO B
PRESUPUESTO**

Concepto	Valor Concepto	Totales
Equipos:		
Computador (1)	10000	180.000
Video Beam (1)	15000	75.000
Impresora (1)	15000	90.000
Total equipos:		\$345.000
Materiales:		
Papel (8)	11000	88.000
Recursos-Materiales (20)	13500	270.000
Total materiales:		\$358.000
Talento humano:		
Digitador-diseñador (1)	250000	1.500.000
Docente (1)	600000	3.600.0000
Total talento humano:		\$5.100.000
Total presupuesto:		\$5.803.000

ANEXO C

PRUEBA DE CARACTERIZACIÓN GRUPO No.1



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL "ALONSO RONQUILLO"
Aprobada por Resolución No. 0007358 de Octubre 05 de 2016



EL JUEGO ANALOGO Y DIGITAL COMO RECURSO EDUCATIVO PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE LECTURA, EN ESCUELAS RURALES MULTIGRADO.

Prueba de caracterización del nivel de lectura, fluidez y comprensión lectora, de los estudiantes de La Escuela Rural Periquito

Objetivo: Caracterizar la competencia lectora: velocidad, fluidez (calidad) y comprensión lectora, de los estudiantes de los grados 1-2, de la Escuela Rural-Multigrados de Periquito, de la I.E.D. Alonso Ronquillo.

INSTRUCCIONES GENERALES-LECTURA EN VOZ ALTA-GRUPO No.1

- Trabaje en forma individual con cada estudiante (quien también se denominará lector). Recuerde que el ambiente debe ser tranquilo y amable, lejos del ruido y de situaciones que desvíen al lector de su tarea.
- Tenga un cronometro listo y en buen funcionamiento.
- Para iniciar el ejercicio, usted debe tener diligenciado el nombre completo del estudiante, el curso, el año escolar, la hora y la fecha del ejercicio.
- Explíquelo que leerá un texto. Debe haber una ficha de registro por cada estudiante. (Los textos deben estar escritos en letra grande y a espacio 1, 5)
- Indíquele al estudiante el momento en el que debe iniciar la lectura: "LEE EN VOZ ALTA, LO MEJOR QUE PUEDAS". Y active el cronometro.
- El cronometro se debe activar una vez el estudiante inicie el proceso de lectura.
- Se espera que el estudiante lea de 85 a 89 palabras por minuto, de ahí que usted como evaluador debe estar muy atento a marcar en la ficha de registro cuantas palabras alcanzo a leer el estudiante en un minuto y señalar los rasgos que caracterizan la calidad de la lectura.
- Al cumplirse el minuto, tome el registro, pero no desactive el cronometro, deje que el estudiante continúe leyendo el texto hasta que se cumplan 5 minutos y detenga el cronometro.
- En este caso, el texto tiene 118 palabras; es probable que, para leerlo en su totalidad, el evaluado requiera de más de un minuto. Ahora bien, si el lector lee o hace el ejercicio más rápido, termina el texto antes del minuto, usted debe detener el cronometro y registrar en la ficha de información el tiempo transcurrido en la casilla correspondiente.
- Mientras el estudiante lee, usted no solo debe estar atento al número de palabras por minuto, sino también a registrar los rasgos de calidad. Esta información la debe consignar en las 5 columnas dispuestas para cada rasgo en la ficha de observación.
- Para medir la calidad de la lectura, usted debe ir marcando la manera como el estudiante va tejiendo las palabras o realizando el proceso lector. Usted debe anotar las omisiones de letras, cambios de palabra, las anomalías de acento, las faltas de pausas, y si hace o no autocorrección.
- Al finalizar la lectura, lleve a cabo la prueba de comprensión lectora que hace parte de esta caracterización.
- Utilice las fichas y la plantilla para calificar la velocidad, la calidad de la lectura en voz alta y la comprensión.

GLOSARIO

-Velocidad de lectura: ¿Cuántas palabras lee el estudiante por minuto?

-Calidad de la lectura: ¿El estudiante lee con fluidez, hace pausas y utiliza entonación?

Para entregar al niño o niña
PROTOCOLO DEL LECTOR

Nombre del (de la) niño (a): _____
Grado: _____ Institución Educativa: _____
Día: _____ Mes: _____ Año: _____
Hora de inicio: _____ Hora de terminación: _____

LA ALMOHADA



Soy muy bueno para dormir. De hecho, es lo mejor que sé hacer. Puedo dormir parado, después de la siesta echarme un sueñito, dormir en el bus durante el trayecto a la escuela. Por eso me apodan *El Cobijas*. Lo que nadie sabe es que tengo un secreto: duermo con la misma almohada desde que era chiquito.

Yo no sé si a fuerza de tanto babearla, de roncar sobre ella o de tanto pegar mi oreja a su funda, pero lo cierto es que mi almohada adquirió poderes extraños.

Créanlo o no, la persona que duerme sobre ella puede pedirle soñar con el tema que quiera. Para que me crean, les voy a mostrar mi diario.

Texto tomado de: Mansour.V. (2012). La almohada. Colección Semilla

Después de leer el texto responda las siguientes preguntas:

1. Ubican información puntual del texto Según el personaje de la historia, lo que mejor sabe hacer es A. Contar secretos B. Dormir C. Roncar D. Escribir diarios	2. Ubican información puntual del texto El secreto del personaje consiste en que A. Duerme en el bus durante el trayecto a la escuela B. Ronca mucho y babea la almohada con la que duerme C. Tiene una almohada que le regala sueños a las personas. D. Duerme con la misma almohada desde que era chiquito
3. Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. En el enunciado: "dormir en el bus durante el <u>trayecto</u> a la escuela" a la escuela", la palabra subrayada puede ser reemplazada por: A. Recorrido B. Horario C. Sendero D. Plan	4. Relacionan información para hacer inferencias de lo leído Del texto anterior se puede concluir que el personaje tiene un diario en el que: A. Registra las horas que dedica a dormir B. Escribe los secretos de las personas C. Escribe las cosas que sueña al dormir D. Anota los deseos que quiere cumplir
5. Evalúan y reflexionan acerca del contenido y la forma del texto Por la manera como se expresa la persona, podemos decir que es: A. Tímido y miedoso B. Imaginativo y fantasioso C. Aventurero y valiente D. Grosero y provocador	6. Evalúan y reflexionan acerca del contenido y la forma del texto. De acuerdo con el texto, es posible afirmar que para el personaje los sueños son: A. Una oportunidad para sentirse bueno en algo B. Una forma de soportar el aburrimiento C. Una manera de vivir nuevas experiencias D. Una excusa para escribir historias

Para el (la) docente evaluador(a)
FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA VELOCIDAD Y LA CALIDAD DE LA LECTURA

-Velocidad: ¿Cuántas palabras lee por minuto?

-Calidad: ¿Lee con la fluidez, hace inflexión de voz, parafrasea las unidades de sentido, hace pausas y entonación?

Nombre del (de la) niño (a): _____

Grado: _____ Institución Educativa: _____

Día: _____ Mes: _____ Año: _____

Hora de inicio: _____ Hora de terminación: _____

Pídale al estudiante que empiece a leer el texto en voz alta. Active el cronometro en el mismo momento en que el niño o niña inicia la lectura. Mientras el estudiante lee el texto en voz alta, usted debe registrar los rasgos visibles del proceso y hacer el conteo de palabras.

Rasgos en el tejido de la lectura	Número de palabras	Omisiones de letras	Cambios de palabras	Anomalías de acento*	Faltas de pausas**	Hace o no autocorrección
La almohada	2					
Soy muy bueno para dormir. De hecho, es lo mejor que sé hacer.	13					
Puedo dormir parado, después de la siesta echarme un sueñito, dormir en el bus durante el trayecto a la escuela.	20					
Por eso me apodan <i>El Cobijas</i> . Lo que nadie sabe es que tengo un secreto: duermo con la misma almohada desde que era chiquito.	24					
Yo no sé si a fuerza de tanto babearla	9					
de roncar sobre ella o de tanto pegar mi oreja a su funda,	13					
pero lo cierto es que mi almohada adquirió poderes extraños.	10					
Créanlo o no, la persona que duerme sobre ella puede pedirle soñar con el tema que quiera. Para que me crean, les voy a mostrar mi diario.	27					
TOTAL	118					

*Anomalías de acento: el estudiante pone acento en la sílaba que no corresponde. Ejemplo: persona, el estudiante lee "persona" con el acento en la E

**Falta de pausas: entre palabras o por omisión de signos de puntuación

Para el (la) docente evaluador
FICHA DE CALIFICACION DE LO OBSERVADO

-Velocidad: de acuerdo con el total de palabras leídas por minuto, sitúe al estudiante en el rango que le corresponde y mencione las anomalías encontradas.

NIVELES	NUMERO DE PALABRAS POR MINUTO	OBSERVACIONES
RAPIDO	Por encima de 89	
ÓPTIMO	Entre 85 y 89 palabras	
LENTO	Entre 61 y 84 palabras	
MUY LENTO	Por debajo de 60	

-Calidad: Señale con una X la lectura que hace el (la) estudiante según los rasgos y ubique el nivel en el que se encuentra el lector.

RASGOS	NIVEL
El (la) estudiante lee lentamente, corta las unidades de sentido largas (palabras y oraciones) y prima el silabeo.	A
El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido (oraciones).	B
En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento) y entonación.	C
El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta una entonación adecuada al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se percibe pocos errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento).	D

SI EL (LA) ESTUDIANTE PRESENTA CATEGORIAS DE CALIDAD MIXTAS, DEJE LA QUE PREDOMINA Y ACATE LA INSTRUCCIÓN ANTERIOR, SEGÚN EL CASO.

Para el (la) docente evaluador

Ficha de observación y registro del dominio de la comprensión

CLAVES

1. (B) – 2. (D) – 3. (A) – 4. (C) – 5. (B) – 6. (C)

Si el estudiante responde adecuadamente las dos primeras preguntas, el estudiante puede extraer información explícita de un texto. De no ser así, realice actividades con sus estudiantes en las que plantee preguntas de comprensión de lectura donde indague por: qué, cómo, dónde, cuándo, por qué.

Si el estudiante responde la tercera y la cuarta pregunta adecuadamente, el estudiante puede extraer información implícita de un texto. En caso contrario, realice actividades en las que plantee preguntas de comprensión de lectura donde relacione diferentes partes del texto para deducir información. Por ejemplo: el título y el texto, las imágenes con el texto, un párrafo con otro, varias oraciones de un mismo párrafo, etc.

Si el estudiante presenta dificultades al responder las preguntas cinco y seis, es importante trabajar actividades donde se indague por el contexto comunicativo del texto. Por ejemplo: quien lo escribe, para quien, con qué intención fue escrito, etc. También valdría la pena llevar al aula y mostrar a los estudiantes diversos tipos de texto: narrativos (el cuento), descriptivos (el retrato escrito), instructivos (la receta), argumentativos (la opinión), informativos (la noticia), etc.

Diseñado por: ICFES – Instituto colombiano para la Evaluación de la Educación.
Adaptación para la aplicación del 2018 a cargo del Ministerio de Educación Nacional.
Proyecto publicación: Paola García.
Reviso: Equipo misional programa Todos a Aprender.
Viviana Cortes, asesora de lenguaje área de calidad, Ministerio de Educación Nacional
Oscar David Ramírez, asesor de lenguaje Programa Todos a Aprender.
Mónica Ramírez Peñuela, Directora de Calidad – Viceministerio para la Educación Preescolar, Básica y Media.

ANEXO D

PRUEBA DE CARACTERIZACIÓN GRUPO No.2



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL "ALONSO RONQUILLO"
Aprobada por Resolución No. 0007358 de Octubre 05 de 2016



EL JUEGO ANALÓGICO Y DIGITAL COMO RECURSO EDUCATIVO PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE LECTURA, EN ESCUELAS RURALES MULTIGRADO.

Prueba de caracterización del nivel de lectura, fluidez y comprensión lectora, de los estudiantes de La Escuela Rural Periquito

Objetivo: Caracterizar la competencia lectora: velocidad, fluidez (calidad) y comprensión lectora, de los estudiantes de los grados 3-4-5, de la Escuela Rural-Multigrados de Periquito, de la I.E.D. Alonso Ronquillo.

INSTRUCCIONES GENERALES-LECTURA EN VOZ ALTA-GRUPO No.2

- Trabaje en forma individual con cada estudiante (quien también se denominará lector). Recuerda que el ambiente debe ser tranquilo y amable, lejos del ruido y de situaciones que desvíen al lector de su tarea.
- Tenga un cronometro listo y en buen funcionamiento.
- Para iniciar el ejercicio, usted debe tener diligenciado el nombre completo del estudiante, el curso, el año escolar, la hora y la fecha del ejercicio.
- Explíquele que leerá un texto. Debe haber una ficha de registro por cada estudiante. (Los textos deben estar escritos en letra grande y a espacio 1, 5)
- Indíquelo al estudiante el momento en el que debe iniciar la lectura: "LEE EN VOZ ALTA, LO MEJOR QUE PUEDAS". Y active el cronometro.
- El cronometro se debe activar una vez el estudiante inicie el proceso de lectura.
- Se espera que el estudiante lea de 115 a 124 palabras por minuto, de ahí que usted como evaluador debe estar muy atento a marcar en la ficha de registro cuantas palabras alcanzo a leer el estudiante en un minuto y señalar los rasgos que caracterizan la calidad de la lectura.
- Al cumplirse el minuto, tome el registro, pero no desactive el cronometro, deje que el estudiante continúe leyendo el texto hasta que se cumplan 5 minutos y detenga el cronometro.
- En este caso, el texto tiene 142 palabras; es probable que, para leerlo en su totalidad, el evaluado requiera de más de un minuto. Ahora bien, si el lector lee o hace el ejercicio más rápido, termina el texto antes del minuto, usted debe detener el cronometro y registrar en la ficha de información el tiempo transcurrido en la casilla correspondiente.
- Mientras el estudiante lee, usted no solo debe estar atento al número de palabras por minuto, sino también a registrar los rasgos de calidad. Esta información la debe consignar en las 5 columnas dispuestas para cada rasgo en la ficha de observación.
- Para medir la calidad de la lectura, usted debe ir marcando la manera como el estudiante va tejiendo las palabras o realizando el proceso lector. Usted debe anotar las omisiones de letras, cambios de palabra, las anomalías de acento, las faltas de pausas, y si hace o no autocorrección.
- Al finalizar la lectura, lleve a cabo la prueba de comprensión lectora que hace parte de esta caracterización.
- Utilice las fichas y la plantilla para calificar la velocidad, la calidad de la lectura en voz alta y la comprensión.

GLOSARIO

-Velocidad de lectura: ¿Cuántas palabras lee el estudiante por minuto?

-Calidad de la lectura: ¿El estudiante lee con fluidez, hace pausas y utiliza entonación?

Para entregar al niño o niña
PROTOCOLO DEL LECTOR

Nombre del (de la) niño (a): _____
Grado: _____ Institución Educativa: _____
Día: _____ Mes: _____ Año: _____
Hora de inicio: _____ Hora de terminación: _____

LLUVIA



Los indígenas catíos, de Antioquia, cuentan que la hermosa Dabeiba, hija del Señor del cielo, era una gran maestra; enseñó a los indígenas a sembrar yuca y maíz, a tejer, a hacer ollas y otros objetos de barro, y a escoger los colores para pintarse los dientes y el cuerpo. Cuando el padre de Dabeiba supo que su hija había terminado su labor de maestra en la tierra, la llamo para que subiera al cielo. Un día, al amanecer, la joven caminó hasta lo más alto del cerro León y, desde allí, subió al cielo. A pesar de que era muy temprano y de que la neblina se levantaba sobre las quebradas, algunos la vieron perderse entre las nubes. Hoy, desde el cielo, manda lluvias y tormentas, no para hacer daño, sino para que sus hermanos en la tierra la recuerden.

Texto tomado de: La tierra, el cielo y más allá Una expedición al cosmos (2017), Fundación Secretos para contar. Medellín, Colombia

Después de leer el texto responda las siguientes preguntas:

1. Ubican información puntual del texto Según el texto, Dabeiba enseñó a los catíos a A. Perderse entre las nubes B. Cocinar con yuca y maíz C. Fabricar ollas de barro D. Crear lluvias y tormentas	2. Ubican información puntual del texto Luego de subir al cerro León, Dabeiba A. Se perdió entre las nubes y subió al cielo B. Se hizo maestra de los indígenas catíos C. Enseñó a sus hermanos a sembrar y a tejer D. Pintó de colores sus dientes y su cuerpo
3. Relacionan información para hacer inferencias de lo leído. En el texto, la expresión “no para hacer daño” se refiere a: A. Los castigos que recibía el pueblo catío B. La fuerza destructora de las tormentas C. La maldad de Dabeiba y de su padre D. Las fuertes corrientes de las quebradas	4. Relacionan información para hacer inferencias de lo leído Del texto anterior se puede concluir que Dabeiba A. Era la hija favorita del Señor del cielo B. Enseñó a sus hermanos secretos prohibidos C. Nunca regresó junto a sus hermanos catíos D. Se transformó en agua de lluvia y de tormentas
5. Evalúan y reflexionan acerca del contenido y la forma del texto Del regreso de Dabeiba al cielo por orden de su padre, se puede decir que: A. Su padre estaba decepcionado por su labor B. Sus hermanos eran desagradecidos con ella C. Sus labores debían continuar en otro pueblo D. Su pueblo ya no la necesitaba para sobrevivir	6. Evalúan y reflexionan acerca del contenido y la forma del texto. Según la manera como finaliza la historia, puede afirmarse que para los indígenas catíos: A. La gente ha olvidado el poder de la lluvia y de las tormentas B. La desaparición de Dabeiba es un misterio aún sin resolver C. Es gracias a Dabeiba que las lluvias siguen llegando a la tierra D. Dabeiba y su padre son los culpables del invierno en Antioquia

Para el (la) docente evaluador(a)
FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA VELOCIDAD Y LA CALIDAD DE LA LECTURA

-Velocidad: ¿Cuántas palabras lee por minuto?

-Calidad: ¿Lee con la fluidez, hace inflexión de voz, parafrasea las unidades de sentido, hace pausas y entonación?

Nombre del (de la) niño (a): _____

Grado: _____ Institución Educativa: _____

Día: _____ Mes: _____ Año: _____

Hora de inicio: _____ Hora de terminación: _____

Pídale al estudiante que empiece a leer el texto en voz alta. Active el cronometro en el mismo momento en que el niño o niña inicia la lectura. Mientras el estudiante lee el texto en voz alta, usted debe registrar los rasgos visibles del proceso y hacer el conteo de palabras.

Rasgos en el tejido de la lectura	Número de palabras	Omisiones de letras	Cambios de palabras	Anomalías de acento*	Faltas de pausas**	Hace o no autocorrección
Lluvia Los indígenas catíos, de Antioquia, cuentan que la hermosa Dabeiba,	11					
hija del Señor del cielo, era una gran maestra;	9					
enseño a los indígenas a sembrar yuca y maíz, a hacer ollas y otros objetos de barro, y a escoger los colores para pintarse los dientes y el cuerpo.	31					
Cuando el padre de Dabeiba supo que su hija había terminado su labor de maestra en la tierra,	18					
la llamo para que subiera al cielo.	7					
Un día, al amanecer, la joven caminó hasta lo más alto del cerro León y, desde allí, subió al cielo.	20					
A pesar de que era muy temprano y de que la neblina se levantaba sobre las quebradas, algunos la vieron perderse entre las nubes.	24					
Hoy, desde el cielo, manda lluvias y tormentas, no para hacer daño, sino para que sus hermanos en la tierra la recuerden.	22					
TOTAL	142					

*Anomalías de acento: el estudiante pone acento en la sílaba que no corresponde. Ejemplo: persona, el estudiante lee "persona" con el acento en la E

**Falta de pausas: entre palabras o por omisión de signos de puntuación

Para el (la) docente evaluador
FICHA DE CALIFICACION DE LO OBSERVADO

-Velocidad: de acuerdo con el total de palabras leídas por minuto, sitúe al estudiante en el rango que le corresponde y mencione las anomalías encontradas.

NIVELES	NUMERO DE PALABRAS POR MINUTO	OBSERVACIONES
RAPIDO	Por encima de 124	
ÓPTIMO	Entre 115 y 124 palabras	
LENTO	Entre 100 y 114 palabras	
MUY LENTO	Por debajo de 100	

-Calidad: Señale con una X la lectura que hace el (la) estudiante según los rasgos y ubique el nivel en el que se encuentra el lector:

RASGOS	NIVEL
***Este nivel no es evaluable en este grado, esto ya debe haberse superado en grados anteriores.	A
El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido (oraciones).	B
En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento) y entonación.	C
El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta una entonación adecuada al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se percibe pocos errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento).	D

SI EL (LA) ESTUDIANTE PRESENTA CATEGORIAS DE CALIDAD MIXTAS, DEJE LA QUE PREDOMINA Y ACATE LA INSTRUCCIÓN ANTERIOR, SEGÚN EL CASO.

Para el (la) docente evaluador

Ficha de observación y registro del dominio de la comprensión

CLAVES

1. (C) – 2. (A) – 3. (B) – 4. (C) – 5. (D) – 6. (C)

Si el estudiante responde adecuadamente las dos primeras preguntas, el estudiante puede extraer información explícita de un texto. De no ser así, realice actividades con sus estudiantes en las que plantee preguntas de comprensión de lectura donde indague por: qué, cómo, dónde, cuándo, por qué.

Si el estudiante responde la tercera y la cuarta pregunta adecuadamente, el estudiante puede extraer información implícita de un texto. En caso contrario, realice actividades en las que plantee preguntas de comprensión de lectura donde relaciones diferentes partes del texto para deducir información. Por ejemplo: el título y el texto, las imágenes con el texto, un párrafo con otro, varias oraciones de un mismo párrafo, etc.

Si el estudiante presenta dificultades al responder las preguntas cinco y seis, es importante trabajar actividades donde se indague por el contexto comunicativo del texto. Por ejemplo: quien lo escribe, para quien, con qué intención fue escrito, etc. También valdría la pena llevar al aula y mostrar a los estudiantes diversos tipos de texto: narrativos (el cuento), descriptivos (el retrato escrito), instructivos (la receta), argumentativos (la opinión), informativos (la noticia), etc.

Diseñado por: ICFES – Instituto colombiano para la Evaluación de la Educación.
Adaptación para la aplicación del 2018 a cargo del Ministerio de Educación Nacional.
Proyecto publicación: Paola García.
Reviso: Equipo misional programa Todos a Aprender.
Viviana Cortes, asesora de lenguaje área de calidad, Ministerio de Educación Nacional
Oscar David Ramírez, asesor de lenguaje Programa Todos a Aprender.
Mónica Ramírez Peñuela, Directora de Calidad – Viceministerio para la Educación Preescolar, Básica y Media.

ANEXO E
CARTA DE AVAL INSTITUCIONAL



Medina Cundinamarca, Agosto 28 de 2020.

Señores
COORDINACIÓN INVESTIGACIONES
Centro de Educación Virtual
UNIVERSIDAD DE SANTANDER
Bucaramanga

Asunto: carta de aval institucional

En mi calidad de representante de la Institución Educativa Departamental "Alonso Ronquillo", entidad pública, con NIT No. 800102921-9 de manera atenta informo que:

1. Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo del trabajo de grado titulado El juego análogo y digital como recurso educativo para desarrollar habilidades de lectura, en escuelas rural multigrado, que adelanta el(la) señor(a) Yolanda Astrid Castro Gaitán, identificada con CC. No. 51.697.281 en calidad de estudiante del programa académico de Maestría en tecnologías digitales aplicadas a la educación de la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
2. Nuestra entidad conoce el perfil del trabajo de grado formulado que será desarrollado en nuestra institución y que se encuentra articulado al proyecto de investigación, El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora, aprobado por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
3. Los autores del trabajo de grado deberán formular y gestionar la participación de la población objeto de investigación acorde con los lineamientos exigidos por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER, manejando correctamente la información y documentos suministrados y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Cordialmente,


LIC. HÉCTOR JESÚS RODRÍGUEZ COBOS
RECTOR
IED ALONSO RONQUILLO

"Con Respeto y Responsabilidad somos protagonistas de nuestro futuro"

Cra. 6 No. 16-53 Barrio La Cruz iedalonsoronquillorectoria@gmail.com

ANEXO F AUTORIZACIÓN USO DE IMAGEN

DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) OTORGADO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALONSO RONQUILLO Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER

Institución Educativa: I.E.D. ALONSO RONQUILLO

Código DANE:125438000213

Municipio: MEDINA-CUNDINAMARCA

Docente directamente responsable del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012):
YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN

CC: 51.687.281 de Bogotá

Los abajo firmantes, mayores de edad, madre, padre o representante legal del estudiante menor de edad relacionados en la lista de abajo, por medio del presente documento otorgamos autorización expresa para el uso de la imagen del menor, bajo los parámetros permitidos por la Constitución, la Ley y la Jurisprudencia, en favor de la Institución Educativa Alonso Ronquillo del Municipio de Medina, Cundinamarca, y de la Universidad de Santander. La autorización se registrará en particular por las siguientes

CLÁUSULAS

PRIMERA. Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo(amos) a la Institución Educativa Alonso Ronquillo del Municipio de Medina, ubicada en Carrera 6 # 16 - 04 Medina-Cundinamarca con correo-e ledalonsorronquillorectoria@gmail.com y teléfono (8)6768040, y a la Universidad de Santander ubicada en Calle 70 N° 55-210, Bucaramanga, Santander, con correo-e suporte.docente@cvudes.edu.co para que hagan uso y tratamiento de la imagen del menor abajo referido, para incluirla en fotografías, procedimientos análogos a la fotografía, así como en producciones audiovisuales (videos) exclusivamente relacionadas con actividades académicas y de investigación formalmente avaladas por estas instituciones.

SEGUNDA. Alcance de la Autorización. La presente autorización se otorga para que la imagen del menor pueda ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético (intranet e internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se le designe para tal fin.

TERCERA. Territorio y Exclusividad. La autorización aquí realizada se da sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad por lo que se reserva el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares y en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. Divulgación de información. Hemos sido informados acerca de la grabación del video y/o registro fotográfico que utilizará la docente para efectos de la realización de su trabajo de investigación requerido para optar al título de **MAGISTER EN TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN** en la Universidad de Santander.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi(nuestro) hijo(a) o representado(s) en la grabación y/o registro fotográfico y resuelto todas las inquietudes, he(hemos) comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad y entiendo(entendemos) que:

- La participación del menor en este video y/o registro fotográfico y los resultados obtenidos por la docente en la presentación y sustentación de su trabajo de grado, no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.
- La participación del menor en el video y/o registro fotográfico no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.

- No habrá ninguna sanción para el menor en caso de que no autorizemos su participación.
- 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 TECNOLOGÍAS 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 adjunta cuadro de los acudientes que otorgaron su consentimiento para el uso de las imágenes utilizadas en el presente trabajo, ver anexo 1.

Lugar y fecha: 28 de agosto de 2020

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

Nombre: Luz Nathaly Soto CCCE CC. 52966 492
Firma: Luz Nathaly Soto

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: Diego Alejandro Buito CCCE 80 850 780
Firma: Diego Alejandro Buito

ANEXO 1



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL "ALONSO RONQUILLO"
MEDINA CUNDINAMARCA
Aprobada por Resolución No. 0007358 de Octubre 05 de 2016



SEDE: PERQUITO

DOCENTE: YOLANDA ASTRID CASTRO GAITAN

TPO DOC	DOC	APELLIDO1	APELLIDO2	NOMBRE1	NOMBRE2	PADRE DE FAMILIA Y/O ACUDIENTE	FIRMA CON NOMBRE LEGIBLE DEL PADRE DE FAMILIA Y/O ACUDIENTE
RC.	1.069.900.981	ACOSTA	BEJARANO	SAMUEL	FELIPE	80593373	Hector Acosta U
RC.	1.069.901.083	PEREZ	CASTILLO	SEBASTIAN	ALONSO	30999863	Victor Alonso Perez
RC.	1.069.901.028	RODRIGUEZ	RAMOS	JULIAN	YAIR	1069899064	Ana Yibei Ramos R
RC.	1.029.968.215	RODRIGUEZ	RIVEROS	LAUREN	SOFA	30218443	Yirley Yaneeth Riveros
RC.	1.071.890.373	BELTRAN	MANCERA	LAURA	VALENTINA	1069900896	Mayerly Mancera Leon
RC.	1.069.900.509	CARRION	URREGO	KAREN	MICHEL	20750876	Doris Urrego
RC.	1.069.900.490	HIDALGO	PEREZ	ANGELA	VANESA	1069900897	Mayerly Mancera Leon
RC.	1.148.324.153	BELTRAN	MANCERA	YENDRY	VANESSA	1069900896	Yessy Maria Rodriguez
RC.	1.069.900.402	GUZMAN	RODRIGUEZ	YAINA	YULIANA	1069900890	Ana Rodriguez
RC.	1.029.963.306	RODRIGUEZ	MEJIA	KAROL	JULIANA	30785995	Yirley Yaneeth Riveros
RC.	1.122.931.890	RODRIGUEZ	RIVEROS	JHON	DANIEL	30218443	Yirley Yaneeth Riveros
RC.	1.122.932.328	ROLDAN	PEREZ	YULITZA	DANIELA	1069900001	Yirley Yaneeth Riveros
TL	1.071.252.366	ACOSTA	BEJARANO	EDWARD	STIVEN	80593373	Hector Acosta U
TL	1.069.899.957	AMAYA	CAMACHO	WILLIAM	ANDRES	20749999	Ana Marianny A
RC.	1.069.900.181	PARRA	CARRION	ERIC	SANTIAGO	1069900897	Yuli Alexandra Parra Hidalgo
TL	1.069.898.834	CARRION	URREGO	KAROL	DANIELA	20750876	Doris Urrego
TL	1.071.252.332	HERNANDEZ	RAMOS	SHAROL	NATZARI	1069899064	Ana Yibei Ramos R
TL	1.071.252.328	PINZON	LOPEZ	LAURA	CAMILA	20750491	Miriam E Lopez C.