

**“PROPUESTA DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS, MEDIADA POR GAMIFICACIÓN  
PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA LECTO-ESCRITA EN  
ESTUDIANTES DEL GRADO 5° DE PRIMARIA”**

**LINA MARIA ECHEVERRY GIL**



UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES  
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES  
Medellín Antioquia  
3 de julio 2021

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

**Director**

Lina Marie Mejía Páez  
Magister en pedagogía

LINA MARIA ECHEVERRY GIL

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES  
CAMPUS VIRTUAL CV-UDES  
MEDELLIN  
3 de julio 2021

## ACTA DE SUSTENTACION TRABAJO FINAL

 <p><b>Universidad de Santander</b> FUNDADA EN 1959</p>	<p>UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES</p> <p>MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN</p> <p>ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO</p>	 <p><b>CAMPUS VIRTUAL UDES</b></p>
<b>ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-2-2020-0591-ASF1</b>		
FECHA	9-Septiembre-2.021	
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Echeverry Gil Lina María	
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Mejía Paéz Lina Marie	
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Villa Vaquero Gustavo Adolfo	
<p>TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:</p> <p>"PROPUESTA DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS, MEDIADA POR GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA LECTO-ESCRITA EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5° DE PRIMARIA"</p>		
<b>CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN</b>		
<b>CRITERIO</b>	<b>OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN</b>	
<p><b>Análisis de los resultados y conclusiones</b></p> <p>Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.</p>	<p>Los resultados del trabajo y las conclusiones son claras y responden al cumplimiento de los objetivos, además, se evidencia que el proceso investigativo fue realizado por la estudiante.</p>	
<p><b>Aporte y originalidad del trabajo</b></p> <p>Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.</p>	<p>Se logra evidenciar en la sustentación el concepto de originalidad del proyecto, basado en un Aplicación Educativa, como herramienta tecnológica para solucionar el problema.</p>	
<p><b>Organización de la presentación y recursos audiovisuales</b></p> <p>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.</p>	<p>La presentación es clara, utiliza una secuencia lógica de los temas, se realiza un adecuado manejo del tiempo, el ritmo de la exposición fue normal, las diapositivas sirven de manera adecuada como soporte para la sustentación.</p>	
<p><b>Habilidades de comunicación</b></p> <p>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.</p>	<p>Se evidencia buen dominio del tema, realiza una explicación de las ideas principales del trabajo de investigación, se evidencia seguridad y entusiasmo en la sustentación.</p>	
<p><b>Calificación Director : 4.5 (Número) CUATRO PUNTO CINCO (Letra)</b></p> <p><b>Calificación Evaluador: 4.4 (Número) CUATRO PUNTO CUATRO (Letra)</b></p> <p><b>Calificación Definitiva: 4.5 (Número) CUATRO PUNTO CINCO (Letra)</b></p>		
<b>OBSERVACIONES GENERALES</b>		

En la sustentación virtual del trabajo de grado de la estudiante, Lina María Echeverry, se evidencia que es coherente con el trabajo presentado, se evidencia que se realizó un proceso investigativo por parte de la estudiante. Los resultados del trabajo y las conclusiones son claras y responden al cumplimiento de los objetivos, Se logra evidenciar el concepto de originalidad del proyecto, la presentación es clara, se lleva una secuencia lógica, se realiza un adecuado manejo del tiempo, se utiliza las diapositivas como soporte para la sustentación y explicar el tema de investigación, se evidencia un buen dominio del tema, se realiza una presentación con mucho entusiasmo. En este orden de ideas se emite un concepto definitivo de APROBADO para el trabajo de grado sustentado.

**ESTUDIANTE:**

(Autor de Trabajo de Grado):

Lina María Echeverry Gil

(Firma)

Lina María Echeverry Gil

(Nombre)

**DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:**

Lina María Mejía

(Firma)

**EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:**

EVALUADO

TRABAJO DE GRADO:

Gustavo Villa

(Firma)

GUSTAVO VILLA  
94.314.303.

**JURADO MODERADOR DE SALA DE SUSTENTACIÓN:**

Deivar Rico-Bautista

(Firma)

## **Dedicatoria**

Dedico esta experiencia maravillosa en mi proceso de vida a Dios, por sus infinitas bendiciones.

A mi familia por su apoyo incondicional, por creer siempre en mí y por motivarme a seguir adelante en la búsqueda de mis sueños.

Especialmente a mi hijo y a mi nieta que son el motor de mi vida.

A mis amistades y compañeros de trabajo quienes estuvieron dispuestos a ayudarme y a darme ánimos.

Lina María Echeverry Gil

## **Agradecimientos**

Mi gratitud infinita para Dios por brindarme esta oportunidad tan maravillosa a nivel personal y profesional.

Agradecer especialmente a la Universidad de Santander, por brindar la posibilidad de estudiar con las mejores garantías, alternativas y facilidades. Por orientar el proceso formativo y vincular en él maestros con excelente calidad humana.

Agradezco de corazón a la Institución Educativa Pedro Octavio Amado, por ser parte de esta maravillosa experiencia, abriendo sus puertas para el desarrollo de mi investigación, a mis estudiantes y padres de familia que fueron pieza clave y fundamental en la ejecución, siempre con disponibilidad y apoyo para llevar a cabo el desarrollo de mi propuesta.

Expreso mi sentir de agradecimiento a mi familia por su comprensión, paciencia y apoyo incondicional, son la fuerza que me motiva para seguir escalando peldaños.

A mi asesora de Investigación Lina Marie Mejía un Dios le pague por toda su paciencia y por compartir sus saberes de una manera permanente, por su apoyo incondicional en todas las etapas de este proceso educativo, hago parte también a mis compañeros y compañeras de este significativo postgrado por compartir sus saberes y experiencias que nos ayudan a fortalecer nuestro quehacer pedagógico.

Así mismo a las personas que de una u otra forma estuvieron ahí presentes brindando su apoyo y animándome en todo el proceso.

Gracias infinitas

## CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN .....	14
1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO.....	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.1.1 Descripción de la situación problema.....	17
1.1.2. Identificación del problema.....	25
1.1.3 Pregunta problema.....	26
1.2 ALCANCE .....	27
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	28
1.4 OBJETIVOS .....	31
1.4.1 Objetivo general.....	31
1.4.2 Objetivos específicos.....	31
2 BASES TEÓRICAS.....	32
2.1 ESTADO DEL ARTE .....	32
2.2 MARCO REFERENCIAL .....	43
2.2.1 Marco Teórico.....	43
2.2.2 Marco Conceptual.....	53
3 DISEÑO METODOLÓGICO.....	57
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	58
3.2 HIPÓTESIS .....	60
3.3 CATEGORÍAS.....	60
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS.....	62
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	63
3.6 PROCEDIMIENTO .....	64
3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	65
3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS .....	66
4 CONSIDERACIONES ÉTICAS .....	67
5 ETAPA DIAGNOSTICA.....	68
6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	81
6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	81
6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO.....	110
6.3 IMPLEMENTACIÓN .....	112
7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	121
8 CONCLUSIONES .....	140
9 LIMITACIONES.....	142
10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS.....	143
BIBLIOGRAFÍA.....	145
ANEXOS.....	148

## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Pruebas pisa (2018).....	19
Figura 2. Porcentaje de lectura a nivel Colombia.....	20
Figura 3. Porcentaje niveles de desempeño en el establecimiento educativo.....	22
Figura 4. Comparación de porcentajes según niveles de desempeño.....	24
Figura 5. Comparación de la desviación estándar del porcentaje promedio.....	24
Figura 6. Árbol de problemas.....	26
Figura 7.Resultado evaluación diagnostica desde lo tecnológico.....	72
Figura 8.Resultado evaluación diagnostica competencia textual.....	76
Figura 9.Resultado evaluación diagnostica competencia escrita.....	78
Figura 10.Resultado evaluación diagnostica competencia lectora.....	80
Figura 11. Grupo de whatsapp, los superhéroes de la lectura.....	98
Figura 12. Formulario de google diagnóstico tecnol inicial y de contenidos.....	99
Figura 13. Material de apoyo para la sesión didáctica.....	99
Figura 14. Elemento gamificado Educaplay: relacionando palabras.....	100
Figura 15. Collage.....	100
Figura 16. Actividades de apoyo gamificadas.....	101
Figura 17. Videos de profundización.....	102
Figura 18. Elemento de gamificacion Educaplay.....	103
Figura 19. Sesiones didácticas en power point.....	103
Figura 20. Video de profundización.....	104
Figura 21. Elemento gamificado.....	104
Figura 22. Lectura colaborativa.....	105
Figura 23. Taller de comprensión lectora.....	105
Figura 24. imágenes de apoyo.....	106
Figura 25. Elemento gamificado Educaplay concéntrese.....	107
Figura 26. Recurso Colombia aprende.....	107
Figura 27.Elemento gamificado Educaplay.....	108
Figura 28.Elemento gamificado Educaplay relacionando columnas.....	108
Figura 29. Elemento gamificado asociación.....	109
Figura 30. Elemento gamificado conectores y orden de párrafos.....	109
Figura 31. Formulario evaluación final.....	110
Figura 32. Apps de WhatsApp super héroes.....	114
Figura 33. Secuencia didáctica google meet.....	115
Figura 34. Desarrollo formulario encuesta inicial tecnologías.....	115
Figura 35 Desarrollo formulario evaluación diagnostica conceptual.....	116
Figura 36.Elemento gamificado Educaplay asociación.....	116
Figura 37.Elaboración collage.....	117
Figura 38.Diapositivas.....	117
Figura 39.Elemento gamificado Educaplay medios de comunicación.....	118
Figura 40.Elemento gamificado textos informativos.....	118
Figura 41.Actividad aprendo jugando.....	119
Figura 42.Elemento gamificado Educaplay sujeto y predicado.....	119
Figura 43.Elemento gamificado Educaplay conectores en el cuento.....	120

Figura 44. Desarrollo evaluación final conceptual.....	120
Figura 45. Comparativo evaluación diagnostica y final competencia textual.....	122
Figura 46. Comparativo evaluación diagnostica y final competencia escrita.....	125
Figura 47. Comparativo evaluación diagnostica y final competencia lectora.....	128

## LISTA DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Estándares básicos por competencias.....	47
Tabla 2. Operacionalización de categorías.....	62
Tabla 3. Rejilla encuesta diagnostica desde lo tecnológico.....	71
Tabla 4. Rejilla evaluación diagnostica competencia textual.....	75
Tabla 5. Rejilla evaluación diagnostica competencia escrita.....	77
Tabla 6. Rejilla evaluación diagnostica competencia lectora.....	79
Tabla 7. Componentes de la secuencia didáctica.....	85
Tabla 8. Secuencia didáctica.....	88
Tabla 9. Rejilla evaluación final competencia textual .....	121
Tabla 10. Rejilla evaluación final competencia escrita.....	124
Tabla 11. Rejilla evaluación final competencia lectora.....	127
Tabla 12. Diario de campo y observación .....	130

## LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A. Encuesta inicial tecnológica.....	148
Anexo B. Evaluación diagnóstica de conocimientos.....	152
Anexo C. Evaluación final de conocimientos.....	157
Anexo D. Herramienta Educaplay.....	163
Anexo E. Comprensión lectora el rey de la pizarra.....	166
Anexo F. Comprensión lectora el rey Fernando.....	168
ANEXO G. Adivinanzas.....	169
Anexo H. Evidencias fotográficas.....	170
Anexo I. Grupo de WhatsApp.....	172
Anexo J. Códigos super héroes.....	173
Anexo K. Consentimiento informado.....	174

## **TITULO**

# **“PROPUESTA DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS, MEDIADA POR GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA LECTO-ESCRITA EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5° DE PRIMARIA”**

**Autora**

**LINA MARÍA ECHEVERRY GIL**

## **Resumen**

La presente investigación se centra en la comprensión lectora utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, respaldada por la teoría del aprendizaje basado en retos y de la gamificación. En la Institución Educativa Pedro Octavio Amado se han evidenciado dificultades a la hora de comprender cualquier tipo de texto, estas falencias presentadas en su gran mayoría por los estudiantes de la institución, en especial los de grado 5° influyendo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los motivos de esta problemática se hacen notorios en la didáctica implementada en las clases, para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

Debido a esto surge la necesidad de diseñar una propuesta de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora, que sea atractiva, divertida, creativa y que motive a los estudiantes. Por consiguiente, se implementan las TIC como una alternativa para mejorar los procesos de comprensión lectora. De esta manera se articula con el programa Educaplay siendo este multimedial e interactivo, con una variedad de temas y actividades divertidas, creativas e interesantes. Por tal motivo la población escogida fue 15 estudiantes del grado 5°<sup>1</sup>. Se empleo un enfoque metodológico de investigación acción de tipo cualitativo tales como rejillas, observaciones además se graficaron resultados estadísticos de los instrumentos aplicados que fueron: una encuesta inicial a través de los formularios de google, en la que se indagó el uso de herramientas tecnológicas y de la comunicación. Además, se realizó una evaluación diagnóstica y final de conocimientos.

Posterior a esto, se implementaron 11 sesiones didácticas en donde se incluía un paso a paso: exploración, estructuración, transferencia, evaluación y cierre en cada una, en las cuales se desarrollaron diversas actividades entre ellas las gamificadas, las cuales abordaron temáticas diferentes.

Palabras clave: Comprensión lectora, didáctica, gamificación, herramientas tecnológicas, aprendizaje basado en retos e innovar.

## **TITLE**

**"PROPOSAL FOR LEARNING BASED ON CHALLENGES, MEDIATED BY GAMIFICATION TO STRENGTHEN LECTURE-WRITTEN COMPETENCE IN STUDENTS OF THE 5TH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL"**

## **AUTHOR**

**LINA MARÍA ECHEVERRY GIL**

## **Abstract**

This research focuses on reading comprehension using information and communication technologies, supported by the theory of challenge-based learning and gamification. In the Pedro Octavio Amado Educational Institution, difficulties have been evidenced when it comes to understanding any type of text, these shortcomings presented mostly by the students of the institution, especially those of grade 5, influencing the teaching-learning process. The reasons for this problem are evident in the didactics implemented in the classes for the teaching-learning process of reading and writing.

Due to this, the need arises to design a learning proposal for the strengthening of reading comprehension, which is attractive, fun, creative and motivates students. Therefore, ICTs are implemented as an alternative to improve reading comprehension processes. In this way, it is articulated with the Educaplay program, which is multimedia and interactive, with a variety of fun, creative and interesting topics and activities.

For this reason, the population chosen was 15 students of grade 5<sup>o</sup>1. A methodological approach of action research of qualitative type was used, such as grids, observations and statistical results of the instruments applied, which were: an initial survey through google forms, in which the use of technological and communication tools was investigated. In addition, a diagnostic and final evaluation of knowledge was carried out.

After this, 11 didactic sessions were implemented in which a step-by-step approach was included: exploration, structuring, transfer, evaluation and closure in each one, in which different activities were developed, among them the gamified ones, which addressed different topics.

**Key words:** Reading comprehension, didactics, gamification, technological tools, challenge-based learning and innovation.

## INTRODUCCIÓN

En el campo de la educación esta es una de las principales preocupaciones que vivimos, en particular el enfrentar el gran desafío que aumentan las dificultades académicas en la educación, especialmente desde básica primaria y en un área que para muchos expertos es fundamental como lo es la comprensión lectora.

La lectura se considera una conducta diaria en el trabajo académico de las instituciones educativas. La comprensión de la lectura y el aprendizaje de la lectura también son comportamientos reconocidos en el campo de la educación. Sin embargo, la lectura es un proceso integral comprensivo que se ha convertido en una preocupación común en el campo educativo debido a que la metodología utilizada no es muy efectiva. Además, se cree que con el simple hecho de saber leer ya se puede comprender. Volviendo a la guía del plan de estudios del MEN, la lectura se puede definir como un desarrollo de procesos en donde se construye un significado a partir de un texto, de la interacción del lector y del contexto. Por lo tanto, debe enseñarse a través de un método de lectura para potenciar la capacidad de la comprensión lectora de los estudiantes, de cualquier tipo de texto, independiente del nivel educativo en el que se encuentre.

El presente proyecto de investigación pretende hacer una propuesta didáctica, como innovación pedagógica que dé como resultado el mejoramiento de las competencias lecto escritas, a través del uso de herramientas tecnológicas, en donde se generen espacios y formas de aprendizaje amenas y divertidas, implementando estrategias variadas para la enseñanza de la lectoescritura que fortalezcan la comprensión lectora en los estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Pedro Octavio Amado, apoyado en el aprendizaje basado en retos y la gamificación como medio innovador para facilitar la asimilación de los contenidos y su respectivo desarrollo.

Dicho lo anterior podemos incluir en las clases el juego ya que es una actividad natural para cualquier niño. En las últimas décadas, los juegos en línea y cualquier otro tipo de actividades de entretenimiento que requieran el uso de nuevas tecnologías se han vuelto muy importantes, es decir que la gamificación en el aula tiene como objetivo el uso de juegos con fines

educativos, y esta es una forma de estimular y motivar a los estudiantes, logrando así una mejor asimilación de los contenidos. La motivación se considera un aspecto muy importante en el aprendizaje porque proporciona a los estudiantes una tendencia a participar con interés, lo que aumenta significativamente la adquisición de conocimientos y añadido a esto al implementar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza, brindan una serie de alternativas muy variadas motivando aún más a los estudiantes, ya que son participativas y de carácter interactivo, lo que un libro no puede ofrecerles. Por tal motivo los alumnos son más accequibles al aprendizaje, que se brinda a través de medios digitales, ya que son más divertidos para ellos.

El presente proyecto de investigación se enfoca en el método cualitativo y está organizado en varias secciones: presentación del trabajo, bases teóricas, diseño metodológico, consideraciones éticas, diagnóstico inicial, estructura de la propuesta de intervención, análisis e interpretación de datos, conclusiones, limitaciones, impacto recomendaciones y trabajos futuros, bibliografía y anexos.

Por último, con los resultados obtenidos en esta investigación, se visualiza que sea una parte fundamental e importante en el proceso de comprensión lectora en los estudiantes de grado 5°, en donde se muestren avances y procesos que generen una transformación y un impacto a nivel institucional.

## **1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO**

En esta parte se busca dar cuenta de la información básica del trabajo de grado, situando al lector en la problemática, el alcance del trabajo, los objetivos que se plantearon y la justificación de su desarrollo.

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Desmotivación por la lectoescritura y bajos desempeños en comprensión de lectura y producción textual en los estudiantes de quinto grado de la Institución educativa Pedro Octavio Amado.

#### **1.1.1 Descripción de la situación problema**

Podemos detallar que la comprensión de la lectura es un proceso que favorece el alcance de los objetivos de las diferentes asignaturas en cualquier currículo, no obstante, a nivel de básica primaria, en gran parte de los niños leen de una forma mecánica, no comprendiendo ni asimilando lo que significa el texto. Al llevarlo a la práctica pedagógica del día a día, también se observa que muchos de los estudiantes se les dificulta interpretar diferentes textos, además la asimilación de las instrucciones escritas también es compleja para muchos de ellos, es evidente entonces que se presentan serias falencias a nivel de comprensión lectora, lo que establece obstáculos en todo el proceso académico en la adquisición de los diferentes conocimientos a nivel educativo.

Cabe afirmar que la comprensión lectora es una de las competencias básicas a nivel del aprendizaje de los alumnos ya que no se podría escribir sin tener antes tener en cuenta el nivel lector y comprensivo de lo que se lee, estas competencias son primordiales ya que brindan las ventajas de tener un mejor desenvolvimiento en la vida diaria.

Si observamos los diferentes modelos de educación tradicionales que aún se encuentran en el medio, ellos mismos son la disposición característica de un centro educativo cerrado, tienen una dirección personal, un currículo unificado, disciplina formal, evaluación discontinua, grupos rígidos de estudiantes, estudiantes y espacio. Uniformidad, escasez de recursos, igualdad en los horarios, razones por las que el aprendizaje de los estudiantes se ven afectado

Además, debido a la pandemia de COVID 19, la experiencia actual como docente ha establecido un método de organización diferente. Cada alumno trabaja a su propio ritmo. Con el apoyo de sus padres, en el hogar, las condiciones pueden o no estar restringidas. Fortalecer las ideas en cada documento de indagación enviado, y explicar que se pueden lograr cambios en el proceso de formación correspondiente a la estructura docente, y que la organización como institución educativa debe responder a ciertas necesidades específicas y cambiar el entorno actual. El aprendizaje como estrategia novedosa a través de la gamificación ayudará a fortalecer mejor el proceso de aprendizaje en habilidades de alfabetización en esta era virtual, que es la plataforma educativa más importante.

Debido a lo anterior se debe tener en cuenta que el país es el encargado de recuperar la educación que se brinda más que todo en las escuelas, ya que los estudiantes que han sido evaluados a través de pruebas externas (PISA) no han obtenido buenos resultados en cuanto a la comprensión de textos teniendo como resultado un nivel bajo, se hace necesario incrementar estrategias en donde se haga más énfasis en este aspecto para fortalecer esta competencia, cabe resaltar que si se incluye el uso de las tecnologías y la gamificación como apoyo a esta falencia se obtendrán valiosos resultados, ya que serán actividades pedagógicas atractivas y motivacionales para los educandos.

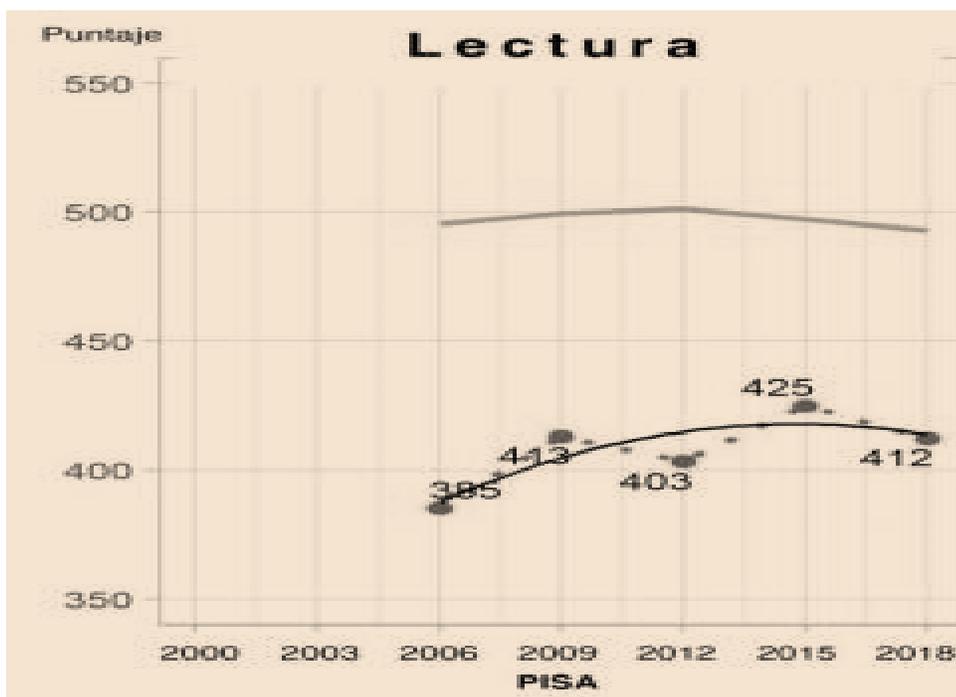
Se debe tener en cuenta que la tecnología es una herramienta que no podemos dejar pasar porque tiene el mayor atractivo para los niños y adolescentes; además, el plan de acción sentará las bases para que los docentes cuenten con herramientas que promuevan el desarrollo de la cognición básica y el proceso comunicativo de los estudiantes en su aplicación,

para que puedan desarrollarse y participar en la transformación social sin estar separados de la sociedad.

A continuación, en el siguiente gráfico de las pruebas pisa, se evidencian índices bajos en lectura, anteriormente mencionados.

**Figura 1**

**Pruebas pisa (2018)**



**Fuente** pisa 2018

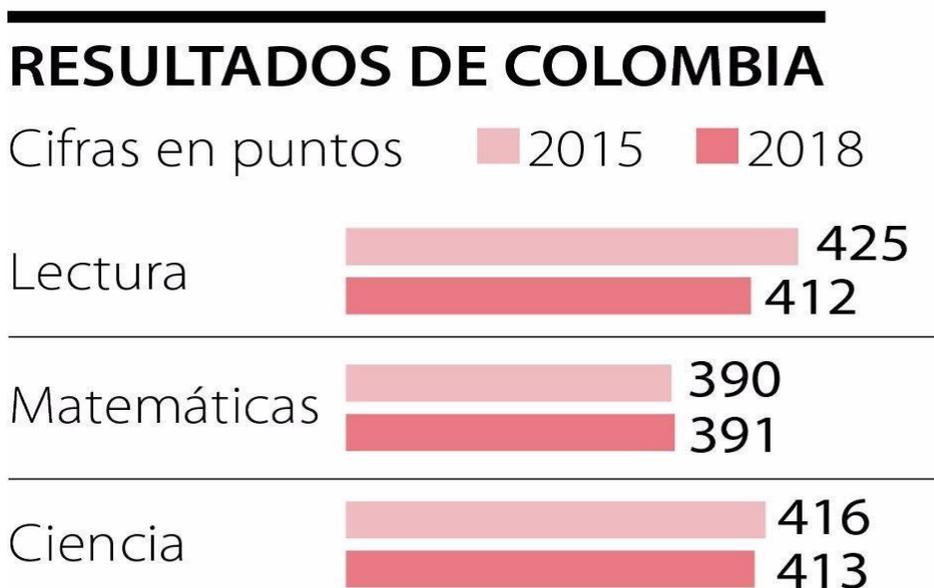
Es de conocimiento que los estudiantes que demuestran pasiones por la lectura durante la carrera educativa evidencian mejores resultados académicos. “Un buen lector casi siempre se convierte en un muy buen escritor lo que lo convertirá en un estudiante dotado de competencias discursivas” (Ministerio de Educación Nacional [M.E.N], 1998, p. 53)

En el siguiente gráfico se pueden evidenciar índices bajos que permiten afirmar que una de

las principales razones por las que los estudiantes presentan serias falencias en lectura, producción de distintas tipologías de textos, incluso los más sencillos, como cartas, noticias, narraciones, descripciones, informes de clase, etc., es porque no saben y no les gusta leer.

**Figura 2**

**Porcentaje de lectura a nivel de Colombia**



Fuente: Ocde

Gráfico: LR-GR

**Fuente pruebas saber por colegio (2018)**

Los resultados de las pruebas saber realizado por el Ministerio de Educación Nacional (M.E.N.) año 2018 permiten establecer el bajo desempeño en comprensión de lectura y producción textual de los estudiantes de educación básica en Colombia.

Muchos estudios han encontrado que una de las principales razones por las que los estudiantes de hoy tienen un desempeño deficiente en asignaturas como lenguaje, ciencias

sociales, ciencias naturales, matemáticas etc. Si no entienden lo que han leído, no será efectivo asimilar estos conceptos e ideas expuestos y responder adecuadamente a la tarea propuesta. La apatía en el procesamiento de la lectura afecta el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado influyendo en su capacidad para aprender.

El mayor problema es que los profesores se enteran del problema, pero no lo atacan y si lo hacen, no hay forma de evitarlo, no hay una hoja de ruta ni un plan establecido. Esto se debe principalmente al hecho de que, en la mayoría de las escuelas y colegios, son los profesores de lengua castellana los que imparten el aprendizaje de la lectura y la escritura. La paradoja es que a la mayoría de los profesores que enseñan comprensión lectora no les gusta leer. Por otro lado, quienes quieren hacerlo carecen de las habilidades docentes y de las estrategias adecuadas para motivar a los estudiantes a disfrutar de la lectura.

Tomando como referencia a Reyes, Eco y Arreola (2014), ellos han reflexionado profundamente sobre la educación en las instituciones. Afirman: “La escuela debe poner en funcionamiento la lectura, de textos como: poemas y versos, componentes didácticos y necesarios en los aprendizajes; son estas estrategias de lecturas en las aulas las que permiten enamorar a los estudiantes a la producción textual” (Reyes et al., 2014, p.8)

En el gráfico # 3 se puede observar que, en el campo de la educación, vemos varios factores que corroboran directamente el bajo rendimiento académico en cuanto a lenguaje y matemáticas de los estudiantes de grado 5| de básica primaria de la IE. Pedro Octavio Amado, se evidencia un problema notable en lectoescritura, de hecho que no cuentan con las competencias mínimas en aprendizaje para el reconocimiento de las diferentes etapas de desarrollo de cada individuo, de hecho los factores externos agravan el problema de la decodificación en los alumnos, se trata de que en las familias no hay una suficiente formación académica, además el nivel educativo de varios de ellos está basado solo en estudios de primaria incompletos y otros son analfabetas, existe la carencia de recurso económicos, la desmotivación escolar, deserción escolar, la falta de incluir la lectura en su cotidianidad,

además las familias son disfuncionales afectando así el proceso académico de los educandos.

**Figura 3**

**Porcentaje por niveles de desempeño en el establecimiento educativo (IE. Pedro Octavio Amado) la entidad territorial certificada correspondiente y el país. Lenguaje grado 5° Pruebas saber**

Grado	Materia	2015	2016	2017	Desmejora frente a 2016
Tercero	Lenguaje	293	304	299	-5
Tercero	Matemáticas	295	306	298	-8
Quinto	Lenguaje	286	303	302	-1
Quinto	Matemáticas	291	296	289	-7
Noveno	Lenguaje	282	298	305	+7
Noveno	Matemáticas	283	303	296	-7

**Fuente lenguaje grado 5° Pruebas saber por colegio 2017**

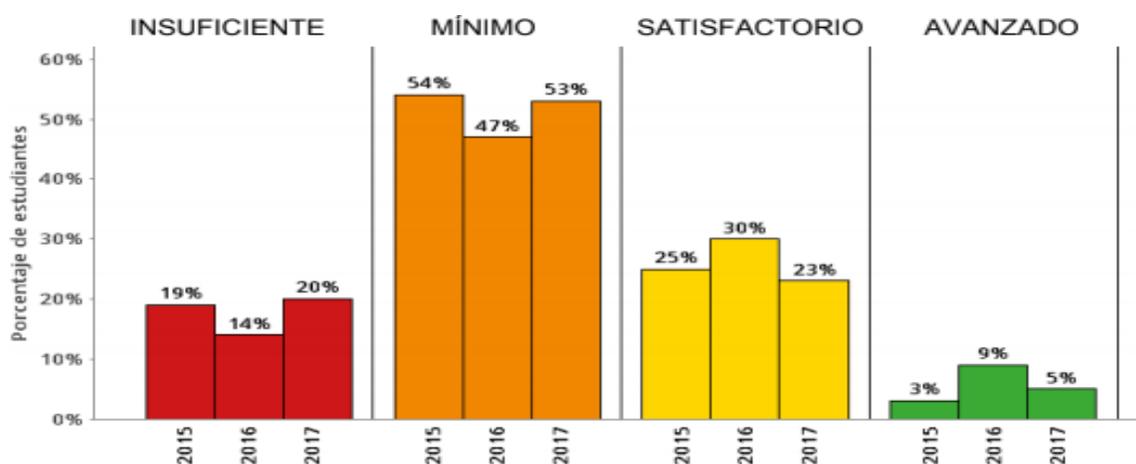
Al observar los resultados de lenguaje en grado 5° se visualiza un desmejoramiento para el año 2016; esta situación se aborda, ya que para el MEN es de suma importancia que los estudiantes tengan una excelente comprensión lectora, ya que es debe ser tanto logro como reto educativo en los diferentes establecimientos, debido a esto aumentaría la calidad educativa y el alcance de un perfil profesional exitoso en los futuros educandos.

En el gráfico que a continuación se presenta, se puede observar el bajo desempeño en el área de lenguaje, se podría decir que hay factores que influyen en estos resultados, como altos índices de desmotivación por el estudio y en el caso de los alumnos de grado 5° en la

IE. Pedro Octavio Amado del municipio de Medellín (Antioquia) también se encuentran casos de deserción escolar, actividades desarrolladas por sus padres, apatía a la lectura, guerra entre bandas entre otros.

**Figura 4**

**Comparación de porcentajes según niveles de desempeño por año en grado 5° en lenguaje. IE. Pedro Octavio Amado.**



**Fuente gráfica de los resultados del grado Quinto en el área del lenguaje Pruebas Saber, 2017**

Se observa que la institución presenta resultados en mayor porcentaje en el bloque de mínimos, puesto que se visualiza en las barras. Esto significa que se deben implementar estrategias para el mejoramiento en el área de lenguaje, En este caso, se muestra el promedio de los resultados de los estudiantes para los periodos de los años 2015,2016 y 2017.

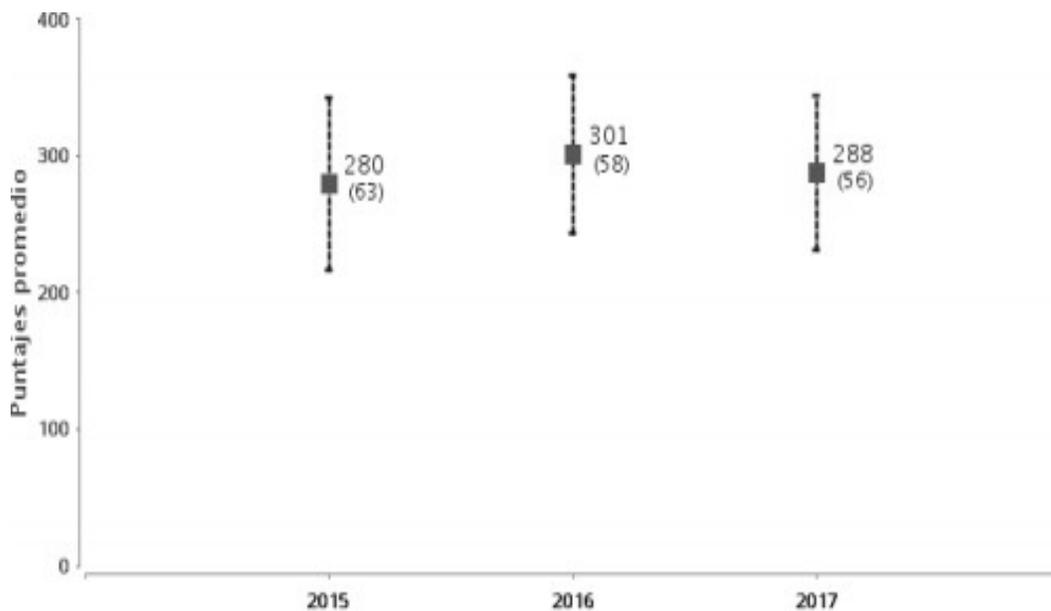
Los diferentes problemas anteriormente mencionados son los que influyen en el desarrollo y desempeño escolar de cada uno de los educandos, creando en ellos comportamientos que no les permiten tener un buen desarrollo cognitivo dentro de cada aula de clase, por tal motivo es de suma importancia la creación de estrategias psicopedagógicas que brinden la posibilidad de

observar directamente las diferencias que existen entre Lecto-escritura y alfabetización, como beneficio a la formación escolar a la luz del modelo de participación con el fin de solucionar este tipo de dificultades.

A continuación, se presenta el siguiente gráfico, porque es importante saber cómo ha sido el promedio por año en lenguaje, para determinar acciones de mejora en cuanto a los procesos de aprendizaje.

**FIGURA 5**

**Comparación de la desviación estándar del porcentaje promedio del establecimiento educativo Pedro Octavio Amado por año en lenguaje en grado 5°.**



**Fuente desviación estándar por establecimiento, 2017**

Esta situación es buena abordarla porque retomando lo que dice el MEN (2006b) que “Nadie se atrevería a dudar de la importancia que tiene el desarrollo del lenguaje para la formación del individuo y la constitución de la sociedad” (p. 1). Esto significa que el lenguaje es de suma importancia a nivel social e individual, ya que vincula a todos los seres humanos para

enfrentarse a la realidad y aprender a interpretar su mundo, para darle respuesta a cada una de las necesidades y poder construir diferentes realidades en su vida cotidiana.

### **1.1.2 Identificación del problema**

El concepto de gamificación está relacionado al componente adictivo del videojuego más que al diseño del juego, este es aplicado en otros entornos donde los interesados realizan las acciones cómodamente. Se detecta los importantes efectos que trae consigo los videojuegos, entre ellos el efecto instructivo. Mérida, Angulo, Jurado y Díaz (2011), esto quiere decir que es de suma importancia vincular el juego a través de las herramientas tecnológicas para motivar a los estudiantes en la falta de compromiso a nivel educativo y así afianzar el aprendizaje por competencias involucrando los diferentes recursos en los cuales se tengan mecanismos de gamificación. Incorporando esta estrategia de aprendizaje al ámbito educativo, se obtendrán mejores logros, a nivel cognitivo o se potencializa alguna habilidad.

El aprendizaje basado en retos tiene sus inicios en el aprendizaje vivencial, el cual tiene como principio primordial que los estudiantes aprenden mejor cuando participan de forma activa en experiencias abiertas de aprendizaje, que cuando participan de forma pasiva en Actividades estructuradas. De esta manera el aprendizaje vivencial brinda oportunidades a los estudiantes de aplicar lo que aprenden en escenarios reales donde se enfrentan a problemas, descubren por sí mismos, prueban soluciones e interactúan con otros estudiantes dentro de un determinado contexto (Moore, 2013).

Teniendo en cuenta los aspectos anteriormente mencionados por el autor, se puede significar que el aprendizaje gana relevancia incluyendo este tipo de metodologías de carácter lúdico, siendo un camino más fácil para la asimilación de los contenidos facilitando las estrategias metodológicas de una forma lúdica, atractiva y divertida para los educandos, forjando experiencias significativas y positivas en los usuarios. En resumidas cuentas se puede definir el modelo de juego como como una estrategia que ayuda a motivar a los estudiantes, causando en ellos un mayor interés y

compromiso para alcanzar las metas y superaciones personales.

### 1.1.3 Pregunta problema

¿De qué forma una propuesta de aprendizaje basado en retos, mediadas por gamificación puede fortalecer la competencia lecto-escrita en los estudiantes de grado 5° de la institución educativa Pedro Octavio Amado del municipio de Medellín Antioquia?

Al analizar detalladamente los objetivos de este problema, se puede visualizar la situación futura a la que se desea alcanzar luego de ser solucionado el problema. Consiste en convertir los objetivos negativos del árbol en soluciones, mencionadas de forma positiva, por tal motivo se encaminarán los objetivos hacia los medios y fines, obteniendo así una visión más amplia y clara de lo que se desea alcanzar con este proyecto.

Al explorar el árbol de problema y ejecutar los cambios requeridos para alcanzar la meta indicada. Así como se representa en este gráfico como se esquematiza en el siguiente gráfico.

**Figura 6**  
**Árbol del problema**



Fuente elaboración propia, 2021

Para alcanzar el objetivo propuesto se debe analizar el problema e identificar los aspectos negativos específicos y así determinar las causas y efectos de los problemas detectados y desde allí iniciar la búsqueda de estrategias de solución.

Hoy por hoy existe una gran desmotivación a la lectura, los estudiantes se apasionan por otros procesos. Muchos de ellos no ven en la lectura y por ende en los libros una fuente de conocimiento y de enriquecimiento cultural, sino, una actividad aburrida y monótona. La incertidumbre por la falta de lectura y comprensión no solo está presente en la escuela sino, también en las familias y en la sociedad en general, que se crea una imagen de unos adolescentes que son exclusivamente visuales y no se preocupan por encontrarle sentido y gusto a la lectura.

## **1.2 ALCANCE**

Este proyecto fue una propuesta didáctica diseñada para el mejoramiento de la competencia lecto escrita mediante el aprendizaje de retos, mediadas por gamificación, benefició directamente a los educandos del grado 5° de la institución educativa Pedro Octavio Amado, ya que mejora el rendimiento académico desde la competencia de comunicación e interpretación, siendo el motor principal para todo acontecimiento en la vida cotidiana, esto surge desde la dimensión tanto personal como social siendo una característica que identifica a todo ser humano. En donde se despierte la creatividad, curiosidad para crear espacios fundamentados en valores como la responsabilidad, la disciplina, la autonomía, el trabajo colaborativo, el intercambio de ideas, el respeto, el reconocimiento de sus fortalezas y debilidades al igual que el disfrute de sus logros. Además, planteó estrategias dinámicas e interactivas y de colaboración; que se ajustaron a los estándares de la educación del país. Permitió a los educandos desarrollar las competencias y ponerse de frente a las exigencias del mundo intercultural que le muestran los avances de la ciencia y la tecnología.

### **Los alcances serían los siguientes:**

Se pretendió exponer la importancia del interés por la lectura en la formación integral de cada individuo. Así mismo, ofrecer una propuesta a los y las docentes para que

consideren conscientemente esta competencia lectora lectura siendo esta una habilidad esencial y especial en todo lo que tiene que ver con el aprendizaje. A su vez se estableció si el aprendizaje a través de retos constituía una buena táctica a nivel de metodología en los métodos de enseñanza- aprendizaje de lectura y escritura en los educandos pertenecientes al grupo de quinto de la IE Pedro Octavio Amado, logrando así que el 100% de ellos vivenciaran y desarrollaran sus clases a partir del uso de Herramientas Tecnológicas y de la Información.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

Los aprendizajes en los educandos de básica primaria se ven beneficiados de forma positiva cuando los alumnos se involucran en las actividades de forma dinámica. Esto quiere decir que las tecnologías y la lúdica juegan un papel importante en cuanto a despertar el interés y la motivación para cada uno de los diferentes procesos que conllevan al aprendizaje. Es decir que cuando el ser humano se divierte en las actividades educativas, se saca un buen provecho y así la asimilación de los conocimientos es adquirida con mayor facilidad.

A través de esta propuesta investigativa se realiza un análisis para aplicar diferentes estrategias lúdicas con el fin de asimilar de una manera más fácil y agradable cada uno de los aprendizajes a nivel lecto escrito, esto le permitirá al educando dar solución adecuada a las dificultades presentadas en cuanto a confusiones y omisiones de sonidos. Cabe resaltar que la tecnología hoy en día juega un papel importante en la sociedad ya que los estudiantes les agrada estar en contacto directo con elementos tecnológicos, esta propuesta de investigación que se presenta, permite el manejo de los sitios digitales en donde se incorporen diferentes actividades enfocadas en la competencia lectora, con el fin de que superen las falencias en lectura y escritura.

Es de suma importancia que los docentes se apropien y hagan uso pedagógico de las Tecnologías digitales de la comunicación. En este sentido. “Ellos tienen el papel clave de enseñar los procedimientos que son hoy el centro del aprendizaje para que las

generaciones más jóvenes puedan beneficiarse de todas las ventajas que las nuevas tecnologías ofrecen” (Ministerio de Educación Nacional [M.E.N], 2007, p. 6) es decir que se hace necesario que los docentes se capaciten y actualicen en procesos pedagógicos a la luz de la tecnología, para que los métodos que se empleen en la enseñanza aprendizaje sean más dinámicos y lúdicos.

Debido a lo anteriormente descrito se hace necesario que la IE Pedro Octavio Amado incluya las tecnologías en cada uno de los procesos de enseñanza educativa como una estrategia motivadora de aprendizajes. Es decir que el estudio de cada caso a desarrollar en la IE, es importante ya que se puede aclarar que durante décadas se ha tenido a la lectoescritura como una actividad de solo escribir y sin estimular, algo pesada, monótona, debido a que los aprendizajes en los educandos de la básica primaria de la Institución así lo manifiestan, es decir que se observa la forma satisfactoria en que los estudiantes participan cuando las actividades son mediadas por la tecnología digital o por juegos.

Gamificar en la educación ha hecho el uso de videojuegos, varios de ellos pretenden que el usuario aprenda y adquiera habilidades complejas, conocimientos y destrezas conformes a su entorno de manera divertida, implican competencias y procesos cognitivos superiores, de allí parte la necesidad del desarrollo cognitivo. La motivación el compromiso son dos primordiales requisitos para las tareas del juego (Gee,2003).

Por tal motivo se deben tener en cuenta las tecnologías digitales y la lúdica como elementos motivacionales en los diferentes procesos educativos. Ya que hoy en día son componentes fundamentales para el desarrollo de la vida de cada uno de los seres humanos, ya que estas influyen de forma significativa en cada una de las generaciones mucho más jóvenes, ya que se adecuan con mayor facilidad a ellas. Se puede aprovechar al máximo este vínculo para movilizar conocimientos y una mejor asimilación del aprendizaje enfocando en las competencias lectoras y escritoras. En este sentido, las tecnologías de la información y de la comunicación emergen a través de dispositivos capaces de transformar nuestras formas de sentir y de estar en el mundo. (Barbero, 1998, p.2).

Implementando el uso de las tecnologías digitales de la comunicación en la IE Pedro Octavio Amado, se pueden desarrollar mejor estas competencias lectoras y de esta forma se robustece la capacidad cognitiva, además habría un vínculo integral y de manera interactiva con cada uno de los procesos educativos y formativos con las tecnologías.

Podemos ver como la ludificación, o gamificación en su extranjerismo, es definida por Fon cubierta y Rodríguez (2014) como el empleo de elementos del pensamiento del juego en contextos de no juego. Es decir que se puede innovar e implementar estrategias lúdicas en medio de las clases así no sean contextos de juego.

Si bien este concepto parece relacionarse solamente a la simple aplicación del juego, sus características son más amplias y particulares. Nos dice Fon cubierta, y Rodríguez (2014) de nuevo, sobre su aplicación en el aula: Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p. 2)

En el anterior apartado el autor recomienda que el educador debe diseñar actividades de aprendizaje involucrando el juego, independiente de que sea digital o análogo, con el fin de fortalecer los aprendizajes y mejorar las conductas de los educandos.

También, se buscó acercar a los alumnos a competencias básicas exigidas por el Ministerio de Educación Nacional. Además, conocer el método preferido por cada uno de los educandos para el la asimilación del aprendizaje de la comprensión lectora; proceso que ayudará en la construcción de aprendizajes y al mejoramiento del desempeño académico.

En este texto (MEN, et al, 2005) propone que “tanto las explicaciones conceptuales como los ejercicios que se proponen, necesitan del acompañamiento permanente del

maestro como mediador” (p. 19). Por tal motivo, el rol que el docente debe realizar en la asimilación de las competencias en lectoescritura, debe ser de un constante acompañamiento, además dinámico y creativo, en donde se innove con las actividades en la búsqueda de lograr la asimilación de los niveles en comprensión.

Por lo anterior esta propuesta de aprendizaje a través de retos mediado por la gamificación busca integrar el desarrollo de actividades didácticas, creativas y divertidas en los estudiantes, la enseñanza de la lectura con las Tecnologías de la Información y Comunicación y se espera una importante y significativa contribución en los procesos de lectoescritura.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo general**

Aplicar una propuesta de aprendizaje basado en retos, mediada por gamificación para el fortalecimiento de la competencia lecto-escrita en estudiantes de grado 5° de la institución educativa Pedro Octavio Amado del municipio de Medellín Antioquia.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

Diagnosticar los niveles de competencia lecto-escrita en estudiantes de grado 5°

Planear las actividades que conforman la propuesta didáctica de aprendizaje basado en retos y mediadas por gamificación para el fortalecimiento de la competencia lecto-escrita en estudiantes del grado 5°

Implementar la gamificación que mediará la propuesta didáctica para el fortalecimiento de la competencia lecto-escrita en estudiantes de grado 5°.

Establecer el aporte de la propuesta de aprendizaje basado en retos con el uso de la gamificación para el fortalecimiento de la competencia lecto-escrita en los estudiantes de grado 5°.

## 2 BASES TEÓRICAS

### 2.1 ESTADO DEL ARTE

#### **Investigaciones a nivel internacional**

A nivel internacional se han encontrado algunos autores que han venido trabajando en el desarrollo de estrategias y métodos de enseñanza para el aprendizaje de la lectoescritura haciendo uso de programas computacionales, por ejemplo, el trabajo “Percepciones de profesores y estudiantes sobre las TIC. Un estudio de caso” (Ortiz Colón, Peñaherrera León, & Ortega Tudela, 2012) presenta los resultados de una investigación desarrollada en el Centro Educativo Vicente Espinel de Ronda (Málaga), para conocer el impacto del uso de las TIC en dicho centro, analizándose las percepciones de los profesores a través de la entrevista y las opiniones de los estudiantes de grado 5° y 6° de educación primaria mediante el cuestionario, de forma aislada.

Gracias a este estudio, quiere dar a conocer la importancia de las tecnologías informáticas, con el fin de que maestros y educandos lo asimilen como un beneficio educativo para el desarrollo de las clases.

La integración de internet en la educación escolar española – El uso de las TIC en las aulas de educación primaria y secundaria, es un capítulo de la revista tecnológica de la Universidad abierta de Cataluña en el cual se aborda dicha temática presentando los principales resultados que se han obtenido en el estudio que se ha llevado a cabo y del que se da cuenta en dicho informe. En resumen, se proponen dibujar un panorama detallado y preciso de las metodologías educativas disponibles y de los usos educativos de estas TIC que los profesores y estudiantes incorporan en la práctica educativa diaria en las aulas de clase en primaria y secundaria de España. (24) (Universidad abierta de Cataluña, 2013)

Por otra parte, se encuentra el proyecto titulado “Desarrollo de competencias lectoras utilizando recursos digitales de aprendizaje”, desarrollado por (Arce Pradenas, 2015) de la Universidad de Chile, El objetivo de esta investigación se fundamenta en la forma en que los autores realizan un resumen sobre el adecuado uso de los recursos digitales y los modelos en comprensión lectora.

El objetivo de esta investigación fue explicar el proceso de los estudiantes con una actividad pedagógica la que consistía en utilizar seis recursos digitales de aprendizaje teniendo en cuenta las evaluaciones de pruebas externas a nivel nacional e internacional en cuanto a la comprensión lectora. La investigación mencionada es de suma importancia para esta investigación ya que se evidencia en ella que la implementación de herramientas tecnológicas ayuda a fortalecer los niveles de comprensión y asimilación en los educandos.

En este mismo orden, cabe resaltar el proyecto realizado por (Hurtado Montesinos, 2013) denominado “Las Tic como recurso en el acceso de la lectoescritura”, este proyecto se enmarca bajo la premisa de que las TIC favorecen y desarrollan los procesos de enseñanza - aprendizaje. Se evidencia a través de este proyecto que se pueden trabajar todos los contenidos a nivel curricular, de una manera novedosa, ya que la información es un puente que facilita la efectividad en cuanto a la comunicación por lo que se realiza a través de diferentes canales, y debido a esto la hace más eficaz, ya que lleva implícita una función motivadora para la asimilación de los aprendizajes, debido a que todo se hace más interactivo en cuanto a movimientos, sonido, colores, en el que hacen parte de ese mundo digital y se convierten en personajes protagónicos del aprendizaje.

Resalta lo que señala la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE) es mucho más precisa. En el capítulo III de la Educación Infantil, en cuanto a sus objetivos expresa: “las administraciones educativas fomentarían experiencias de iniciación temprana en las tecnologías de la información y de las comunicaciones”. Y en su capítulo IV relacionado con la Educación Primaria “iniciarse en la utilización para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones”.

El uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación genera la iniciativa para proponer, la independencia para desarrollar las actividades, dicho esto, los

contenidos deben ser enfocados en los intereses de los estudiantes para motivarlos, donde los contenidos procedimentales, actitudinales y conceptuales se escogerán de forma asertiva para que haya una compensación adecuada al momento de desarrollar las actividades.

Así mismo, el trabajo titulado “Desarrollo de habilidades de comprensión lectora y escritora mediante integración de Tablet”, diseñado por (Arriaga Mena,2014), de la Universidad de Chile, Este trabajo estableció como propósito incrementar las habilidades de comprensión lectora y escritora de los estudiantes de dos grados cuartos de educación básica integrando las tabletas como recurso tecnológico en la asignatura de lenguaje y comunicación.

Cabe resaltar, la forma en como los autores explican que las generaciones han cambiado y han avanzado, ya que los educandos de la época actual tienen habilidades tecnológicas innatas y las estrategias que se implementaban hace muchos años, no sirven para aplicárselas a los de la nueva era, ya que estos están sumergidos en la tecnología, la cual domina con mucha facilidad.

La importancia de esta investigación se fundamenta en la utilización de tabletas en donde expresan que tienen mayores beneficios que otros equipos, por lo que se son más cómodas para los estudiantes la pueden llevar con mayor facilidad ya que son muy livianas tienen una interfaz muy definida.

Cabe resaltar que en las últimas décadas se ha fortalecido el interés por las nuevas tecnologías y los juegos en línea, además que ayudan a fortalecer las falencias a nivel lectoescritor, es por ello que esta propuesta investigativa se encamina en la gamificación basada en retos, con el fin de brindar nuevas alternativas y recurso que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora.

## **Investigaciones a nivel nacional**

La publicación titulada “Competencias TIC para el desarrollo profesional docente” (MinEducación,2013) entrega una serie de luces del proceso en el cual los maestros participan en redes de conocimiento, comunidades virtuales y proyectos colaborativos que les permitan actualizar sus ideas y metodologías de aprendizaje. El documento tiene como objetivo “ofrecer pautas, criterios y parámetros tanto para quienes diseñan e implementan los programas de formación para los docentes y directivas docentes en ejercicio, dispuestos a asumir el reto de desarrollarse y formarse en el uso educativo de las TIC.

En ese sentido, el maestro en su rol debe adquirir las competencias digitales apropiadas para su desarrollo profesional, en donde se ven inmersas diferentes competencias a nivel digital como los son la comunicativa, tecnología y pedagógica entre otras, al integrarlas el maestro puede afianzar sus habilidades y desarrollarse como un innovador en el aprendizaje dentro y fuera del aula.

Por otro lado, un estudio reciente titulado “Mejoro mi habilidad comunicativa de lectura con las TIC: Un proyecto que permite potenciar el proceso de lectura a través de las TIC y el trabajo Interdisciplinario”, realizado por (Cuervo Giral,2018), ha sido propuesto, implementado y desarrollado a partir de las falencias en las habilidades comunicativas de lectura identificadas en los estudiantes de grado undécimo del colegio I.E.D. Fernando Mazuera Villegas, Con el propósito de entender y mejorar estos descubrimientos se acudió a las Tecnologías de la informática y la comunicación (TIC) para potenciar los procesos de comprensión lectora. Esto se logró a partir del uso de la plataforma Schoology y el diseño de actividades que implicaban trabajo interdisciplinar entre las asignaturas de inglés y filosofía.

Es importante tener en cuenta que se debe realizar integralidad de asignaturas en el proceso académico, esto se evidenció en el anterior párrafo, en donde se vinculan dos asignaturas que no tienen relación en cuanto a la realización de actividades, y se evidencio un

alto nivel de comprensión lectora especialmente en el idioma inglés. Este ejercicio, da cuenta de que se debe realizar un trabajo colaborativo y en comunidades de aprendizaje, para reformar las practicas educativas tradicionales integrando el trabajo por proyectos en donde se beneficie toda la comunidad educativa.

Ahora bien es importante resaltar el proyecto desarrollado en Bogotá, Colombia, titulado “Oralidad, lectura y escritura a través de Tic: Aportes e influencias”, desarrollado por (Ospina,2016), Esta investigación tiene como objetivo principal identificar los impactos que tiene en las técnicas y métodos propios de la enseñanza en el grado Transición del Colegio Nuevo horizonte, el implementar una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas, de oralidad, lectura y escritura, cuyo diseño ésta basado en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Cabe resaltar que, en el desarrollo de la investigación, su aplicabilidad y análisis de la misma permiten dar cuenta de que la oralidad es una fortaleza en los estudiantes del grupo de transición.

Siguiendo en la misma línea, también se puede resaltar el trabajo investigativo titulado “Mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de básica primaria mediante el desarrollo de estrategias cognitivas con el apoyo de un recurso TIC”, desarrollado por (Leguizamón & Sarmiento, 2014), se tomó como referencia este trabajo de grado ya que su alcance es muy similar al presente proyecto de investigación “Propuesta de aprendizaje basado en retos, mediada por gamificación para el fortalecimiento de la competencia lecto escrita en estudiantes del grado 5° de primaria”

En la metodología se utilizó un estudio cualitativo y cuantitativo a partir de una prueba diagnóstica aplicada a 40 estudiantes de grado 4°. Esta investigación generó un gran interés por el uso de las tecnologías informáticas y de comunicación, dentro de toda la comunidad

educativa ya que causaron un gran impacto y se evidencio que se practica más la lectura en muchos de los estudiantes.

Es importante resaltar a Pineda, Arango y Bueno (2013), estudiantes de la licenciatura en Pedagogía infantil. Los propósitos de esta investigación eran determinar la incidencia de una secuencia didáctica mediada por TIC, en la comprensión lectora e identificar las concepciones que tienen los estudiantes y la profesora acerca del uso de las Tic para la enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora, evaluar los desempeños de los estudiantes y así mismo analizar las trasformaciones obtenidas en la comprensión lectora. Esta investigación utilizó la metodología de estudio de caso de enfoque mixto de carácter comprensivo. De tipo cuasi experimental pretest y postest. En donde el abordaje cuantitativo se utiliza un diseño pretest y pos-test con el propósito de analizar los cambios que se generan en la comprensión lectora de los niños del grado primero C, y en cuanto al abordaje cualitativo pretende identificar el sentido que tanto profesores, como estudiantes le dan a las TIC dentro del proceso educativo. Además, interpretar las actuaciones de los profesores y estudiantes durante el desarrollo de la secuencia didáctica mediada por TIC. En esta investigación la población trabajada fueron 26 estudiantes de 6 a 7 años de edad. Estudiantes de grado primero C. Utilizaron técnicas e instrumentos como la observación, entrevista estructurada y la conducta motivada, dicha propuesta se estructuró a partir del proyecto PEPE (Plataforma de entornos pedagógicos especializados) empleadas en Chile, en el marco del proyecto de intercambio de investigadores financiado por Colciencias y conicyt. (Pineda, Arango, & Bueno, 2013).

Se evidencia que los resultados que arrojaron antes y después de la secuencia didáctica no fueron los esperados ya que no se observaron cambios mayores en la comprensión lectora de los estudiantes, es decir que no hubo resultados significativos. Los niños saben que el uso de tecnologías es de juego y de diversión que les ayuda a asimilar aprendizajes, esto se pudo percibir en las entrevistas realizadas y las observaciones, se puede concluir que falta compromiso de parte de la docente en cuanto al acompañamiento en los diferentes procesos con los estudiantes, que fueron brindados por la herramienta tecnológica, pero si ayuda no es posible lograr cambios apropiados y significativos.

Ahora bien, el artículo de Castellar y Rodríguez. (2007). La investigación fue realizada con 312 estudiantes matriculados en educación media de tres colegios oficiales, en edades comprendidas entre los 10 y 20 años aproximadamente; esta investigación fue de tipo exploratorio, se realizó una encuesta, y entrevistas donde se profundizó sobre la utilidad y beneficios de la enseñanza recibida, habilidades en el manejo de la herramienta y la disposición frente al uso de las TIC. Por tanto, los resultados muestran que se requieren cambios en los papeles que desempeñan las personas involucradas en los procesos de enseñanza aprendizaje ya que se puede encontrar estancamientos frente a la cultura tecnológica ya que todavía se siguen parámetros del aula tradicional. (Castellar & Rodríguez, 2007). Por otro lado, la falta de acceso, apoyo, oportunidades y recursos frente a la Tic influye notablemente en el desempeño de los estudiantes y esto a su vez influye en las motivaciones e intereses sobre la tecnología. (Castellar & Rodríguez, 2007).

Esta investigación muestra que se necesita un mayor esfuerzo de gestión a nivel de la institución para beneficiar las herramientas tecnológicas existentes, tanto dentro como fuera de los centros educativos, implementando una mayor presencia de tecnología esto beneficiaría los resultados en pruebas externas aumentando así las habilidades de pensamiento en los estudiantes.

### **Investigaciones a nivel local**

Ahora bien la importancia del artículo de Velásquez, G Álvarez - Apertura, (2013) en apropiación de las TIC en comunidades vulnerables: el caso de Medellín Digital se enfoca en el diseño de una propuesta comunicativa pedagógica de formación en los usos y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) digitales para la vida cotidiana y el ámbito educativo en comunidades vulnerables” teniendo como metodología las indagaciones de tipo cualitativo, mediante entrevista abierta, sobre conectividad, lugares de acceso y rutinas de uso de la tecnología, entre otros aspectos. Se realizaron indagaciones de tipo cualitativo,

mediante entrevista abierta, sobre conectividad, lugares de acceso y rutinas de uso de la tecnología a, entre otros aspectos.

Se puede reconocer a través de esta propuesta la importancia de trabajar a partir de necesidades e intereses reales en comunidades vulnerables, ello en pro de promover un aprendizaje en uso de las tecnologías, que favorezcan los intereses educativos de las personas que no cuentan con los suficientes recursos para su conectividad, esto con el fin de que Medellín sea más incluyente, competitiva e innovadora, la idea es posibilitar el acceso a nuevas fuentes de conocimiento utilizando las TIC (computadores, internet entre otros) en todos los ámbitos educativos, en donde se otorgan varios recursos los cuales harán posible que todas las comunidades educativas como (padres de familia , estudiantes, profesores, directivos y comunidad en general) con el fin de que aprendan, conozcan, se capaciten, estudien, utilicen y tengan a su disposición nuevas formas de compartir, comunicar y acceder al mundo de la información , lo que sin duda tiene efectos muy positivos en la calidad de vida.

Cabe resaltar que Medellín como ciudad innovadora exalta el compromiso con respecto a la Caja de Compensación familiar Comfenalco Antioquia, ya que su alternativa de lectura es muy interesante y favorece a las familias, involucrándolas en el programa de lectura en familia. «Este programa se desarrolló en 8 bibliotecas, en donde se realizaban sesiones de lectura mensual para niños de 3 a 24 meses y a sus familias, durante una hora y máximo a 10 bebés con sus familias» (Montoya, 2010, p.9).

Desde este punto de vista es importante resaltar el objetivo del desarrollo de competencias mediadas por las tecnologías de información y comunicación en los diferentes usuarios de la red de bibliotecas de Medellín, con el fin de utilizar adecuadamente el portal red.

La Ruta, fue denominada BiblioTICando “A un clic del saber”. En su primera fase (2010) se llevó a cabo con recursos del Premio Acceso al Conocimiento 2009, entregado por

La Fundación Bill & Melinda Gates por el uso innovador de la tecnología en las Bibliotecas de Medellín Área Metropolitana, para promover el desarrollo comunitario. La segunda y tercera fase, por su parte, fue liderada por la Fundación EPM y la Red de Bibliotecas Medellín Área Metropolitana en alianza con la UPB.

La estrategia de formación de BiblioTICando “A un clic del saber”, se diseñó para diferentes grupos poblacionales (niños, jóvenes, adultos y adultos mayores) usuarios de las bibliotecas y se ha ofrecido a los usuarios de más de 40 bibliotecas pertenecientes a la red. En la fase 1 benefició a dos mil doscientos (2.200) usuarios de las bibliotecas de la Red de Bibliotecas Medellín Área Metropolitana, haciendo énfasis en niños, jóvenes y adultos. Para la Fase 2 el objetivo se centró en sensibilizar a más de 300 usuarios de las Bibliotecas estudiantes (jóvenes entre los 12 y 18 años de edad), docentes, y directivos/personal administrativo de las bibliotecas, con un objetivo común: generar en los usuarios de la Red de Bibliotecas competencias propias de un ciudadano digital y 22 específicamente las competencias de gestión y búsqueda de información, mediante el uso y apropiación del Portal de la Red de Bibliotecas con propósitos específicos, de acuerdo con el perfil y necesidades de cada uno de estos tres grupos.

El desarrollo de esta propuesta se enfoca en dar a conocer los servicios del portal red de bibliotecas, ya que todas apuntan al desarrollo de competencias digitales, como son el manejo de correo electrónico, el uso y manejo adecuado de redes sociales entre otros. Esta propuesta cubre a todo el público en general apoyándose de los diferentes medios y herramientas tecnológicas, para contribuir con el mejoramiento de la calidad educativa, social y cultural de todas las diferentes comunidades.

Analizar el uso de las TIC como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en Educación Primaria, fue el objetivo de Medellín, m & Bustamante, J. (2018). Fue una propuesta que se desarrolló bajo la metodología del análisis documental enmarcada en el paradigma cualitativo. A partir de ello, realizó un análisis documental revisando documentos

científicos para identificar y analizar aspectos asociados a las TIC como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura.

La importancia de esta propuesta permitió concluir que el empleo de las TIC como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria requiere tanto de la gestión de recursos tecnológicos como de la capacitación docente para el uso efectivo de los mismos.

El aprovechamiento de los recursos digitales y la infraestructura tecnológica supone un claro conocimiento de su funcionamiento y las posibilidades que ofrecen de acuerdo a los fines pedagógicos. También, aunado a esto, está el conocimiento de las habilidades tecnológicas de los estudiantes, ello demanda la realización de una evaluación diagnóstica a inicio de curso para determinar las estrategias de mediación lectora de acuerdo a las posibilidades que surgen a partir del entorno y de los conocimientos previos en materia pedagógica y tecnológica de los estudiantes (Medellín, 2018, p.20).

Es importante resaltar a Montoya Herrera, B.A. (2016). Prácticas de enseñanza de lectura y escritura en el centro Educativo rural Obdulio Duque (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. Este trabajo de investigación aborda la problemática sobre las Prácticas de Enseñanza de Lectura y Escritura en los grados de Preescolar y Primero en el CER Obdulio Duque de la vereda Cascajo Abajo de Marinilla, con miras a tender puentes de acercamiento entre estos dos grados. Metodológicamente, la investigación se desarrolla desde el paradigma cualitativo y el enfoque de Investigación Acción Educativa, poniendo de relieve el pensar político con respecto a los aspectos encontrados. Han sido dos los objetivos que guiaron la investigación: el primero, la comprensión de las prácticas de enseñanza de lectura y escritura de las maestras del CER, develando metodologías, concepciones y usos de la lectura y la escritura. El segundo, el análisis de los elementos de quiebre entre ambos grados que emergieron en las dificultades que encuentran las maestras en la enseñanza de la lectura y la escritura, en la dinámica de uso de los recursos, las formas de planear y evaluar para llevar a

cabo la práctica de enseñanza. Al analizar estos elementos se comprende que, las prácticas de enseñanza que llevan a cabo las maestras, se instauran desde un enfoque tradicionalista, que privilegia la enseñanza de la lectura y la escritura centrada en el aprendizaje del código escrito, así como en las políticas cambiantes del MEN. Se hizo evidente en la observación de las prácticas, la planeación, el rastreo documental y la contrastación de los discursos obtenidos en las entrevistas y en el grupo de discusión, el vacío en la concepción del niño como sujeto de derecho y por ende, la necesidad de los maestros de reconocernos también como sujetos de derecho para caminar juntos hacia la transformación de la práctica de enseñanza tradicional hacia prácticas de enseñanza y de aprendizaje de la lectura y la escritura inclusivas, socioculturales, realmente democráticas y abiertas hacia la expresión del espíritu humano creativo, individual y dinámico.

Se evidencia en esta propuesta investigativa que el nivel metodológico que implementan los docentes no es el adecuado, ya que se puede observar que es una enseñanza tradicionalista, que aunque existan muchas herramientas que ayuden a procesos de comprensión lectora se debe reconocer la importancia que toma la intervención de los docentes en la elaboración de las clases que se van a desarrollar, acompañar el proceso a realizar y orientar a los estudiantes en el momento preciso, implementando estrategias llamativas, que generen en el niño motivación por la lectura y escritura, para que se puedan formar y generar procesos de aprendizajes por sí solos, el papel del docente continua y continuara siendo de vital importancia para que los propósitos educativos se aclaren.

Por otro lado, Valencia Osorio, (2007), implemento un modelo de incorporación de TIC para el área de lectoescritura centrado en el uso de un computador y un video proyector en el aula, para estudiantes de 2º y 3º grado de educación básica en la ciudad de Medellín. Es una investigación cuyo propósito fue explorar, diseñar, experimentar y evaluar una propuesta didáctica para el área de lectoescritura. Adicionalmente se evaluaron otras alternativas de utilizar TIC, para cualificar e innovar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, apoyada en el uso de un computador y un video-proyector ubicados en el aula de clase. La incorporación de recursos tecnológicos permitió que el aula de clase se convirtiera

en un espacio de aprendizaje significativo, en el que los estudiantes se acercaron al conocimiento de manera novedosa y didáctica, lo cual les permitió tener una experiencia agradable e interesante, diferente a la que habitualmente viven en las diversas áreas del conocimiento. (Valencia Osorio,2007)

En el anterior apartado se hace evidente la influencia de la tecnología, para la asimilación del conocimiento, para nadie es desconocido que ésta crece a pasos agigantados y se mantiene en continua aceleración. Los avances en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación tienen y tendrán gran impacto en la vida de cada uno de los niños, porque están cada vez más a su alcance; además presentan muchas funciones e infinidad de acciones que se pueden realizar en el aula de clase, como una excelente ayudada didáctica para la enseñanza en las diferentes asignaturas, por eso es importante saber que las tecnologías brindan diversidad de alternativas tales como acceder, producir, guardar, presentar y transferir información a través de televisores, teléfonos celulares, computadores, radios, reproductores de audio y video, consolas de videojuegos, tabletas e Internet, que posibilitan experiencias más agradables y de interés para los estudiantes.

## **2.2 MARCO REFERENCIAL**

### **2.2.1 Marco Teórico**

La comprensión lectora y la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación son el punto de partida que motiva la presente investigación, es por ello que se hace necesario fundamentar esta investigación consultando diferentes textos, autores y teorías que aportaran a aclarar conceptos en este trabajo.

Desde los primeros pasos dados en la enseñanza se ha establecido que la lectura y la escritura son habilidades necesarias para que las personas se relacionen con los demás y con el mundo natural que les rodea.

Ahora bien, podemos ver como la educación es orientada por el MEN y tiene como pilar fundamental que los educandos adquieran mejores hábitos de lecto escritura, para obtener mejores logros en las pruebas externas, es decir que el ministerio de Educación Nacional MEN (2006a) ofrece a los maestros una herramienta llamada los estándares básicos de competencias que los define como “Los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado” (p. 9). Por tanto, la escuela debe fijar sus propósitos, metas y acciones dirigidas a darle cumplimiento a lo estipulado por el MEN, una forma de saber qué tan cerca o lejos se está de alcanzar la calidad establecida se da por medio de la evaluación externa e interna; dentro de la evaluación externa se encuentran las pruebas nacionales ICFES y las internacionales como las PISA.

Las competencias definen la actuación de un sujeto en un entorno dado en virtud de lo que sabe, de este modo, lo expresa el Ministerio de Educación Nacional al referirse textualmente: “Las competencias se definen, en términos de las capacidades con que un sujeto cuenta para”<sup>30</sup> (p.64) Con lo anterior se observa la estrecha relación que se evidencia entre teoría y práctica y que ha quedado al descubierto en los últimos tiempos en materia educativa, de este modo lo expresa en un interesante trabajo de recopilación sobre competencias desarrollado por Ibarra y que vale la pena destacar en este trabajo, este autor explica que las competencias se expresan al llevar a la práctica, de manera pertinente, un determinado saber teórico [...] Pero no hay competencia sin desempeño o desempeño sin competencia; no existe la competencia como virtualidad sino como acción <sup>31</sup> (p.3).

Por lo anterior y para el caso de la comprensión e interpretación textual, se espera que el estudiante lector sea capaz de utilizar los conocimientos dados desde la clase de lenguaje y en un acto meta cognitivo permita utilizar sus propias estrategias para interactuar con el texto enmarcados en un contexto dado.

Ahora bien, teniendo en cuenta que uno de los aspectos importantes de este trabajo a la luz de sus objetivos, es la revisión de la competencia lectora desde un punto de vista en que es posible evaluar al estudiante, se citará a continuación el juicio que emite el ICFES al

hablar de competencia lectora, en forma general para referirse al aspecto específico del que trata este trabajo de grado en cuanto a competencia de comprensión e interpretación textual.

*La competencia lectora explora la forma como los estudiantes leen e interpretan diferentes tipos de textos. Se espera que puedan comprender tanto la información explícita como la implícita en los textos, establecer relaciones entre sus contenidos y lo que saben acerca de un determinado tema, así como realizar inferencias, sacar conclusiones y asumir posiciones argumentadas frente a los mismos 32(p.17)*

Para concluir y teniendo en cuenta la revisión bibliográfica hasta este momento sobre los aspectos que interesan al lenguaje y a la lectura se puede asegurar que lo que debe saltar a la vista en el desempeño del estudiante es la forma en cómo éste se ha apropiado el lenguaje, en tanto instrumento de significación<sup>33</sup> (p.8).

De igual manera el MEN (2006 a) construyó los estándares básicos de competencias definiendo como “un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto cumplen con unas expectativas comunes de calidad” (p. 11), por medio de los estándares se pretende definir lo que los estudiantes se espera que aprendan en las áreas de conocimiento.

Los estándares están organizados por grupos de grados: de primero a tercero, de cuarto a quinto, de sexto a séptimo, de octavo a noveno y de décimo a undécimo. Para esta investigación se tuvo en cuenta los estándares de cuarto y quinto ya que la población objeto de este estudio son los estudiantes de grado quinto.

Con el objetivo de crear una propuesta que sea enfocada dentro de una normativa nacional y que además pueda servir de soporte para investigaciones posteriores, con un común denominador que es el guiar procesos pedagógicos ordenados y coherentes se tomará como

referencia algunas competencias que hacen parte dentro de la gran competencia de significación en el lenguaje mencionado en el párrafo anterior y que acompañadas por los Estándares Básicos de Competencias emitidos por el Ministerio de Educación Nacional son a consideración del autor de este trabajo, los más importantes para el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual. Estas competencias citadas textualmente a saber son:

### **Estándares básicos de competencias**

*Un estándar es un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto cumplen con unas expectativas comunes de calidad; expresa una situación deseada en cuanto a lo que se espera que todos los estudiantes aprendan en cada una de las áreas a lo largo de su paso por la Educación Básica y Media, especificando por grupos de grados (1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, y 10 a 11) el nivel de calidad que se aspira alcanzar.*

*Ministerio de Educación Nacional*

Para la realización del presente trabajo de investigación, se ha tomado como punto de partida los bajos niveles académicos encontrados en los estudiantes de la Institución Educativa Pedro Octavio Amado, por lo que se mira en aras de crear un material que sirva como apoyo en el fortalecimiento académico del estudiantado, tomando como punto de referencia el fortalecimiento de las competencias en comprensión e interpretación de textos como una base para que los niños y niñas puedan superar sus deficiencias académicas y en un futuro, ver los frutos de esfuerzos como éste en los resultados de las pruebas externas.

En la siguiente tabla se evidencian los estándares básicos de competencias con estos se pueden evaluar los diferentes niveles de desarrollo de las competencias de los estudiantes en el año escolar.

**Tabla 1 Estándares básicos de competencias**

COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL
Comprendo diversos tipos de texto, utilizando algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información.
Para lo cual, <ul style="list-style-type: none"><li>• Leo diversos tipos de texto: descriptivo, informativo, narrativo, explicativo y argumentativo.</li><li>• Comprendo los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído.</li><li>• Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.</li><li>• Determino algunas estrategias para buscar, seleccionar y almacenar información: resúmenes, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y fichas.</li><li>• Establezco diferencias y semejanzas entre las estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información.</li><li>• Utilizo estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información para mis procesos de producción y comprensión textual.</li></ul>

**Fuente MEN estándares básicos**

Con la tabla anterior se puede avizorar la pertinencia del fortalecimiento de las competencias en comprensión lecto escrita desde un enfoque cualitativo.

La formación del lenguaje. Retomando lo que dice el MEN (2006b) que “Nadie se atrevería a dudar de la importancia que tiene el desarrollo del lenguaje para la formación del individuo y la constitución de la sociedad” (p. 1). Esto quiere decir que con el lenguaje de los seres humanos le dan significados a su propia existencia, interpretan no solo su mundo sino también sus realidades, a partir de estas interpretaciones dan respuesta a sus necesidades y construyen nuevas realidades.

Sócrates uno de los primeros teóricos, planteaba que la lectura y la escritura, eran unas de las capacidades que el hombre debía desarrollar para poder encontrar su verdadera esencia del hombre, ya que esto le permitiría entender su entorno. El aporte de este autor es muy importante para este proyecto de investigación ya que se quiere fortalecer estas competencias de lectura y escritura, con el fin de que los estudiantes puedan tener una mejor comprensión a nivel de todas las asignaturas académicas.

Por su parte Colomer (1993) considera que la comprensión lectora es la capacidad que requiere un estudiante para acceder a la cultura y al conocimiento, también establece que esta parte de los conocimientos previos y contextuales además utiliza el contenido de la lectura para sus necesidades, tomando la comprensión lectora como una actividad complementaria interactiva.

En relación con el aprendizaje de la competencia comunicativa, lectura y escritura ocupan un lugar importante en las materias escolares al ser la base del resto de las materias, esta competencia constituye el eje de las materias escolares.

Por lo cual es importante establecer como se desarrolla esta competencia en la infancia, por eso se introduce a Vygotsky.

Lenguaje y pensamiento – Lev Vygotsky

Tal como lo establece Vygotsky para dominar el lenguaje externo, el niño empieza con una palabra y luego conecta dos o tres, lo que le permite pasar de frases simples a otras más complicadas y finalmente pasa a un lenguaje formado por una serie de oraciones por lo que se va de lo simple a lo complejo, respecto al significado las primeras palabras del niño cumplen la función de oración completa.

De acuerdo con Vygotsky (1995) los aspectos externos y semánticos del lenguaje se desarrollan en direcciones opuestas, uno va del particular a lo general, de la palabra a la frase y la otra de lo general a lo particular de la oración a la palabra. Debido a que el pensamiento de un niño no es claro “surge como un total borroso y amorfo debe expresarse con una sola palabra” (pag.95).

Es importante resaltar el aporte del autor con respecto al desarrollo del lenguaje en la infancia, ya que en esta etapa es donde se construye y es de suma importancia fortalecerlo día tras día para que no queden vacíos y así se creen bases sólidas desde pequeños.

De acuerdo a Bermúdez & González (2011) la competencia comunicativa es el conjunto de capacidades que le permite a un sujeto participar efectivamente en hechos comunicativos, este es un fenómeno psicológico que describe las habilidades de un sujeto cuyo desempeño se puede verificar en la interacción social, donde los participantes construyen de manera interactiva sus relaciones sociales y transforman su manera de participar, siguiendo las reglas sociales establecidas.

Por lo cual es importante enfocarnos también, en los lineamientos del área de lenguaje que están organizados de manera holística por medio de ejes como son: producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y ética de la comunicación. De igual manera en esta estructura curricular se encuentra el enunciado identificador el cual señala el saber específico y la finalidad de ese saber. Y se estipulan unos subprocesos básicos que son los procesos que pueden adelantar el niño, niña o joven en su formación en lenguaje.

En este momento se hace preciso abordar el tema de los niveles de comprensión lectora ya que esta es el núcleo de todo proceso lector, por tanto, comprender significa dar cuenta del mismo, para lo cual es necesario ubicar las ideas y la forma como estas se relacionan unas de otras. Ahora se encuentran los tres niveles de la comprensión lectora propuestos por el MEN (2005) se debe reconocer como nivel inicial el literal, pasando luego por el nivel inferencial y terminando por el nivel crítico intertextual.

El nivel literal: se lo define el (MEN, et al, 2005) manifiesta “la comprensión de lo que dice el texto explícitamente. Las actividades propuestas implican reconocer los eventos y los actores de un relato, identificar fragmentos claves en la argumentación, reconocer relaciones explícitamente planteadas” (p. 21) en este nivel no se es prioridad que el niño, niña o joven realice una interpretación profunda del texto.

El nivel inferencial: en ella el (MEN, et al, 2005) dice que se “trabaja la capacidad de los estudiantes para llenar vacíos del texto, para hacer explícitos los supuestos sobre los cuales está estructurado, y para identificar distintas formas de relaciones implícitas en él” (p. 21). En este nivel se busca que el niño, niña y joven identifique la idea principal, el tema, los argumentos, identificando elementos de la comunicación y la organización del texto. Por último, se encuentra el nivel intertextual o crítico: (MEN, et al, 2005) dice que en este nivel “Los lectores deben reconocer las múltiples relaciones que un texto establece con otros y con el contexto particular que subyace a él” (p. 21). Este nivel busca que los niños, niñas y jóvenes puedan expresar sus propios pensamientos acerca del texto y de la relación que tiene este con otros textos.

En este texto (MEN, et al, 2005) propone que “tanto las explicaciones conceptuales como los ejercicios que se proponen, necesitan del acompañamiento permanente del maestro como mediador” (p. 19). Por tanto, el rol que debe ejercer el maestro en este proceso de comprensión lectora debe ser muy activo de acompañamiento permanente, de realizar una búsqueda de materiales a trabajar con los estudiantes, realizar las propuestas de las actividades más apropiadas para desarrollar los diferentes niveles de comprensión lectora.

De acuerdo a Caponetto; Earp; Ott, (2014). en el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo. De hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje (CAROLEI et al., 2016).

Por tanto, en el marco del presente plan de estudio, se entiende por Gamificación no sólo como la utilización de juegos (videojuegos, juegos serios o simuladores) para el aprendizaje, ni como la obtención de premios, sino como una motivación que aumente el interés de los estudiantes por aprender y afianzar la lectura de una forma lúdica; por tal

motivo se resalta que la gamificación es una estrategia que favorece las secuencias didácticas y las metodologías que se implementen en las instituciones ya que su objetivo primordial es hacer evidente el aprendizaje sin dejar a un lado el juego. Es decir, que la Gamificación se utiliza para crear ambientes de aprendizaje donde el estudiante sabrá qué debe aprender y reflexionará acerca de lo que va aprendiendo a la medida que avanza en el flujo diseñado en la secuencia didáctica.

En vista que los casos de desmotivación, falta de compromiso y deserción escolar se presentan cada vez con mayor frecuencia en las escuelas tradicionales, surge la Gamificación como una apuesta que aporta cambios estructurales al aula de clases. Cuando a través de la Gamificación “la reputación social del estudiante se pone en juego o que este se hace consciente del hecho que puede obtener una calificación negativa, la motivación ya sea positiva o negativa, determinará su actitud para resolver el problema” (Muntean, 2011, p. 324) Así se ayuda a prevenir casos de desmotivación donde el estudiante que posee la capacidad y competencias para resolver problemas de aprendizaje, simplemente no lo hace porque éstas actividades del sistema educativo tradicional en general, carecen de sentido y significado para él.

Para acceder a la conciencia del niño hay que partir de la naturaleza con que juega, de la espontaneidad con que habla y del gusto por experimentar cosas nuevas. Son los juegos virtuales y la gamificación las herramientas para descubrir la conciencia del niño y para canalizar sus habilidades y aptitudes. Mediante el juego basado en retos el niño describe, cuenta recuerda, limita y aprende con mayor facilidad y para toda su vida, no para el momento. "La educación apoyada en los juegos virtuales basados en retos, buscan darle validez a la teoría piagetiana la cual afirma que el desarrollo del niño tiene influencias de las acciones físicas en las cosas, cooperación social y lenguaje" (Introducción A Piaget 127-128). Es así como las niñas llegan a la escuela con un cúmulo de aprendizajes previos, relaciones, actitudes, percepciones y puntos de vista fruto de su entorno familiar y social, los cuales la escuela debe aprovechar al máximo para enriquecer el proceso de retroalimentación del niño y así mismo revertir en su carácter axiológico.

Es importante que el docente tenga en cuenta que no debe desligar la enseñanza de la lengua castellana de la realidad cotidiana del niño, porque es allí donde empieza a inferir, a proponer, comprender, argumentar y a formarse las primeras percepciones para luego conceptualizar y tener una mejor comprensión de textos.

Al hablar de aprendizaje activo como último fundamento teórico del ABR (aprendizaje basado en retos) se debe tener en cuenta lo mencionado por Said (2015) el cual lo define como aquel tipo de aprendizaje centrado en el estudiante, mediante actividades experienciales que permitan la aplicación a su vida cotidiana de los contenidos temáticos desarrollados en el aula; al respecto, los conocimientos previos son el punto de partida para la elaboración de los nuevos constructores a través de un aprendizaje por experiencia caracterizado por el rol protagónico del estudiante en su proceso de aprendizaje, marcando con la autorregulación y autonomía de su ritmo particular de trabajo. (Said Hung (Ed), 2015, p. 366)

Por tanto, el aprendizaje basado en retos es una metodología innovadora ya que genera un aprendizaje vivencial, en donde la atención está siempre en el estudiante y así el sería el actor principal dentro y fuera del aula, es importante que en las actividades pedagógicas se activen los saberes previos como un punto de inicio para la mejor asimilación de los conocimientos.

Es importante resaltar al metodólogo Hernández Sampieri et al., (2010, p.9). que habla sobre el enfoque cualitativo por lo general “no se prueban hipótesis, estas se generan durante el proceso y van refinándose conforme se recaban más datos o son un resultado del estudio” (Hernández Sampieri et al., 2010, p.9). Otra característica singular del enfoque cualitativo es que se apoya “en métodos[técnicas e instrumentos] de recolección de datos no estandarizados ni completamente predeterminados (...), la recolección de datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos)” (Hernández Sampieri et al., 2010, p.9). En síntesis, “El proceso de indagación es más flexible” (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 9).

El siguiente autor sirve de apoyo, ya que el proyecto de investigación, tiene un enfoque cualitativo, es decir que se utilizará la recolección de los datos sin medición numérica, algunas técnicas que se emplearán son la observación no estructurada, encuestas, revisión de documentos, evaluación de experiencias personales, videos, fotos, grabaciones, inspección de historias de vida e interacción con grupos y comunidades, esto con el fin de descubrir o afianzar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Ya que con este enfoque de recolección de los datos se conocen las perspectivas y puntos de vista de los participantes.

### **2.2.2 Marco Conceptual**

Según Tafur (2008) el marco conceptual es el conjunto de conceptos que expone un investigador cuando hace el sustento teórico de su problema y tema de investigación. De ahí, que este apartado presente los conceptos que soportan este proyecto para ubicar al lector de la investigación en un campo específico como es la problemática que presentan los estudiantes del grado 5° del colegio Pedro Octavio Amado.

Es necesario conocer aspectos de la enseñanza de la Lectoescritura entendida esta como la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis de la correspondencia entre grafemas y fonemas, el significado de las palabras, la relación entre estas para armar oraciones y del significado de las oraciones integrándolas al conocimiento propio del sujeto para después manejarlos intencionalmente reflexionando sobre los principios del lenguaje escrito (Montealegre y Forero, 2006).

Es fundamental la importancia de la lectura y la escritura dentro del currículo ya que a partir de estas se pueden interpretar las letras con sus respectivos sonidos, para formar palabras y a su vez oraciones, párrafos y luego textos, es una cadena que se va enlazando día tras día con la asimilación del conocimiento en cuanto a lenguaje se refiera, influyendo notablemente en las habilidades comunicativas, sociales e intelectuales.

Según Morles (1987) manifiesta que “Sin comprensión no hay lectura”. Por tanto, la lectura para la comprensión, no puede ser superficial o vaga. Debe ser activa, exploratoria, indagatoria, donde la conexión o enlace que se efectúe con otros conocimientos ya adquiridos, proporcione nuevas ideas que sean importantes y con alto grado de significación para el lector.

Es de suma importancia saber que la comprensión lectora no es una memorización, ya que esto no refleja lo aprendido, la comprensión es cuando el lector reconoce ideas en los textos y las relaciona adecuadamente con otras ideas, apropiándose de lo leído e interactuando con el texto.

Y cuando se habla de habilidad escrita se define como la construcción de varios textos con diferentes intenciones, esto quiere decir que escribir no es fácil, así se tenga la habilidad en muchas ocasiones suele ser difícil, agrupar ideas para luego darlas a conocer a otras personas en donde se refleje un mensaje coherente y entendible, y a veces en el aula de clase se pretende que un educando a la primera vez escriba muy bien.

Cuando se fortalecen las competencias comunicativas en las niñas y los niños, esto hace que se desenvuelvan mejor en la vida cotidiana ya que les permite integrar conocimientos y actitudes que con llevan a la resolución asertiva de problemas y así se pueden obtener mejores resultados en cuanto a lo personal y lo escolar, ya que el tener esta competencia fortalecida hace que el saber, saber hacer y saber ser mejoren la comprensión oral y escrita en su cotidianidad.

Además, se tendrá en cuenta el siguiente aporte del origen de la gamificación que data del año 2008 pero no fue hasta dos años después, que se intensifico el uso de este concepto. La gamificación o ludificación en su definición más simple se refiere al uso de las mecánicas de juego en ambientes o entornos ajenos al juego (Deterding, et al., 2011, citado por Romero, 2013). No obstante, a partir de su creación, se ha apreciado una marcada

tendencia en el empleo de esta estrategia en diversos ámbitos como: el empresarial, la salud, el marketing, la política y también en la educación (Reig & Vílchez, 2013)

La gamificación siempre ha existido ya que de una u otra forma se han aplicado estrategias metodológicas en el ámbito escolar y cotidiano, ahora se debe visualizar de una forma diferente y más estructurada con el fin de que se implemente mejor en cuanto a la planeación enfocada en la asimilación del aprendizaje, es decir que se generen nuevas estrategias de ver el aula de clase y que el maestro se concientice de indagar en distintas fuentes para que pueda innovar en las clases y así estas puedan ser más atractivas para los educandos y así se fortalezcan las competencias de cada asignatura. La gamificación bien entendida y desarrollada sería un recurso excelente para el mejoramiento de la calidad educativa y así el estudiante sienta que aprender es un placer en donde se aprende jugando.

### **2.2.3 Marco tecnológico**

Hoy en día podemos encontrar que los estudiantes encuentran curiosidad, centran la atención, manifiestan que disfrutan las clases en donde el maestro utiliza imágenes, sonidos, multimedia, documentos interactivos es por esto que la afirmación de (Adell, et al, 1997) dice “Este es el entorno de los niños y jóvenes de hoy, el mundo para el cual debemos formarlos en las instituciones educativas, el mundo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación” (p. 5).

En este siglo las tecnologías de la información y la comunicación están jugando un papel muy importante, ya que han ido evolucionando rápidamente y las formas de enseñar y de aprender también ido han cambiado día a día, es importante destacar que se ha avanzado en la manera de orientar y gestionar las diferentes instituciones educativas. Por tanto, podemos dar cuenta de que los avances tecnológicos y de comunicación, han puesto al alcance de la humanidad diversas herramientas que ayudan con más facilidad a avanzar en los diferentes procesos teniendo en cuenta el alcance de los objetivos y metas propuestas en cuanto a calidad de servicios y productos que son brindados por las diferentes instituciones.

Al implementar las tecnologías en el aula estas ayudan a que se fortalezcan las metodologías y se incremente el trabajo colaborativo ya sea que las actividades sean en equipos o que se implementen diversas herramientas para su desarrollo, tales como los chats, páginas web, blog, entre otros.

Definiendo el término de las Tecnologías de la Información y la comunicación se hace necesario retomar nuevamente a (Adell, et al, 1997), en donde expresa que es “el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información” (p. 7).

El docente debe tener la habilidad de poder escoger entre todas las herramientas tic la más apropiada para trabajar en el contexto en el cual lleva a cabo su práctica pedagógica. Por todo esto, se incluirá en esta propuesta la gamificación ya que trata de coger los elementos atractivos del juego para aplicarlos en la educación, logrando así un mayor grado de motivación en el alumnado y una mejora en su rendimiento escolar.

Las actividades interactivas implementadas en este proyecto se enfocan en el aprendizaje basado en retos y la gamificación, implementando para su desarrollo la plataforma Educaplay. Este recurso se caracteriza por los atractivos y profesionales resultados de crear "actividades educativas multimedia" a través de lugares o páginas específicas. Además, en la mayoría de los casos, no es necesario descargar ningún programa para esto, lo que permite crear y editar material con mucha facilidad. Al mismo tiempo, estos sitios web pueden optar por compartir las actividades creadas con otros miembros, de modo que se tiene una gama muy amplia de recursos, en donde posibilita que se aprenda unos de otros, involucrando a docentes y a los alumnos. Se dice que promueve el aprendizaje debido a la implementación de diferentes contenidos multimedia interactivos, centrados en temas educativos propicios para el aprendizaje, que son a la vez llamativos y fáciles de usar, además contienen actividades para diferentes asignaturas. Los alumnos se convierten en actores en de su propio aprendizaje, a su vez se fortalecen las diferentes habilidades comunicativas, con los compañeros de clase y la docente;

contribuyendo a mejorar los diferentes espacios de aprendizaje y las diferentes habilidades y actitudes. Se hace evidente que el tener la tecnología a la mano es un aporte fundamental para este aprendizaje, pues se fortalecen diferentes aspectos en la comprensión lectora debido a que es el problema central de este trabajo.

Como ya se ha comentado en los apartados anteriores, la motivación es una necesidad esencial en el aprendizaje de la comprensión lectora. Por eso, la gamificación aparece como medio para conseguir cubrir esa necesidad y de su mano los juegos en línea que son una maravillosa estrategia ya que el aprendizaje se vuelve dinámico, provechoso e importante para la mejor asimilación de los contenidos, beneficiando el pensamiento reflexivo y favoreciendo la confianza y seguridad en el estudiante, ya que esta metodología deja que se participe libremente en los diversos juegos.

Es importante destacar el propósito de los aplicativos multimediales que es fortalecer el auto aprendizaje integrarse a través de varios medios, tales como imágenes, videos animaciones entre otros, son una excelente herramienta a nivel educativo en donde se vinculan integralmente las diferentes áreas del saber.

### **3. DISEÑO METODOLÓGICO**

Es importante resaltar que este proyecto de investigación, tiene un enfoque cualitativo se apoyó en el metodólogo Hernández Sampieri et al., (2010, p.9). el cual expresa que en la mayoría de los estudios cualitativos no se prueban hipótesis, éstas se generan durante el proceso y se van aclarando conforme se recolectan más datos o son un resultado del estudio. El Proceso de indagación cualitativa es flexible y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Su propósito consiste en reconstruir la realidad tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido.

Este enfoque está compuesto por las estrategias cualitativas tales como observaciones, entrevistas, imágenes, grabaciones, pruebas diagnósticas entre otras.

El proceso cualitativo se emplea en disciplinas en donde la parte humana es lo esencial dicho proceso se distingue por ser circular, el diseño metodológico implementado debe enfocarse en los objetivos y los resultados que se quieren alcanzar.

### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Este proyecto utilizó el enfoque de investigación acción, como lo enfatiza Rodríguez et al., (2010) es “un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan” (p3). De igual modo el objetivo primordial de este trabajo fue la resolución de problemas cotidianos y ayudar al mejoramiento de prácticas concretas, haciendo aportes significativos a una comunidad educativa con el propósito fundamental de hacer cambios en los métodos de enseñanza y así lograr un mejoramiento de la toma de decisiones para programas y diferentes procesos. A su vez que los estudiantes tuvieran una mejor comprensión lecto-escrita de una manera divertida y diferente durante la aplicación de la secuencia, en donde de acuerdo a sus opiniones, actitudes, desempeños y acciones, brindarían un aporte de su visión propia al objeto de estudio. Se enfocó en:

- La metodología cualitativa es la más adecuada cuando se hace un estudio en entornos naturalistas.

- Los participantes que en el momento tienen la falencia son los indicados para ser abordados en medio de un entorno naturalista.

Cabe resaltar que este tipo de investigación incluye la gamificación, ya que esta logra que el estudiante fortalezca sus procesos de asimilación de contenidos y ayude a facilitar la enseñanza a través de juegos interactivos en donde la motivación juega un papel importante ya que cuando a una persona cuando se les despierta el interés, demuestra una mejor disposición permitiendo así una mejor asimilación de los contenidos y el desarrollo de la competencia lecto escrita.

El desarrollo de esta investigación se realizó a través de 4 etapas:

### **Etapas 1: Diagnóstico inicial**

En esta etapa se recolectó la información de datos relevantes sobre el problema a través de la observación y la aplicación del instrumento ya que fue indispensable para el análisis y la ubicación de información importante, se aplicó un cuestionario tipo prueba saber a través de la herramienta de google, relacionado con el tema de comprensión lectora, se hizo de forma sincrónica.

### **Etapas 2: Elaboración de la estrategia pedagógica**

Esta etapa fue primordial ya que permitió ofrecer un mejoramiento al problema a tratar sobre la comprensión lectora que se expuso al inicio del documento, se escogieron los contenidos, las competencias, los criterios de desempeño, los DBA, los indicadores y las actividades interactivas.

### **Etapas 3: Implementación de la estrategia**

El objetivo en esta etapa de aplicación, fue verificar la efectividad de la propuesta de aprendizaje, las estrategias implementadas enfocadas a la comprensión lectora. Además, se el objetivo de la propuesta, su funcionamiento y manejo de la herramienta.

### **Etapas 4: Evaluación final de la propuesta de aprendizaje:**

La evaluación final se consideró fundamental para mostrar los avances y recoger datos, opiniones y experiencias de los estudiantes. Además de fortalecer la importancia de las estrategias en el desarrollo de la comprensión lectora. Esta etapa permitió la descripción e interpretación de los resultados encontrados durante la aplicación metodológica. Se implementó un cuestionario previamente elaborado tipo prueba saber sobre comprensión lectora, sincrónico.

### **3.2 HIPÓTESIS**

Esta investigación logró una mayor interactividad entre el usuario (estudiante) y la gamificación orientados por el docente en cada sesión didáctica, entonces esto permitió mejorar la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del grado 5° de básica primaria, de una manera más efectiva y entretenida, utilizando la tecnología de la información y comunicación a través del aprendizaje basado en retos mediados por la gamificación, elaborando así productos agradables que favorecieron las competencias lecto escritas de los estudiantes.

### **3.3 CATEGORÍAS**

Para Gomes “La palabra categoría, se refiere en general a un concepto que abarca elementos o aspectos con características comunes o que se relacionan entre sí. Esa palabra está relacionada a la idea de clase o serie. Las categorías son empleadas para establecer clasificaciones. En este sentido trabajar con ellas implica agrupar elementos, ideas y expresiones en torno a un concepto capaz de abarcar todo” 2.

Las categorías que a continuación se presentan se clasificaron de forma conceptual según las competencias lectoras, como temas sobresalientes para su debida adquisición, con el fin de que no se presenten confusiones para los fines de esta investigación. Por tal motivo se organizaron según características similares: categorías, subcategorías e indicadores.

#### **Definición conceptual de la categoría competencia textual**

Esta categoría permite la construcción de un texto, tanto escrito como oral, en donde se asocian las diferentes formas gramaticales y sus significados, además teniendo en cuenta las diferentes características del texto.

#### **Definición conceptual de la categoría Competencia escrita**

Esta categoría se enfoca en la habilidad lingüística en donde se desarrollan diferentes capacidades como los son la estructuración, organización y la búsqueda de ideas.

## **Definición conceptual de la categoría Competencia Lectora**

La comprensión lectora es el proceso en donde el lector relaciona el contenido de los textos con la interactividad y realiza un vínculo de ideas del texto con otras anteriores, sacando las respectivas interpretaciones personales. Al sacar estas interpretaciones el lector tiene un mejor procesamiento de la información y fortalece sus conocimientos.

## **Definición Conceptual de sub categorías**

Cuando se comprende un texto se desarrollan diferentes procesos mentales de forma paulatina. Así considera: la comprensión literal, la inferencial y la crítica.

- a. Comprensión literal
- b. Comprensión inferencial
- c. Comprensión crítica

## **Indicadores**

Son instrumentos que ayudan a obtener información cuantitativa sobre la obtención de los logros a nivel individual, grupal, actividad o proyecto, favoreciendo la población a tratar enfocado en los objetivos estratégicos.

1. Identifica ideas principales.
2. Relaciona el título y el texto.
3. Identifica personajes, tiempo, lugar.
4. Identifica el orden de las acciones.
5. Emite juicios de lo leído.
6. Decodifica información.
7. Infiere el significado de palabras desconocidas.
8. Predice un final diferente.
9. Comprende los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído.
10. Identifica la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.

11. Lee diversos tipos de texto: descriptivo, informativo, narrativo, explicativo y argumentativo.

### 3.4 OPERACIONALIZACIÓN O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Según Strauss y Corbin “La categorización consiste en la asignación de conceptos a un nivel más abstracto... las categorías tienen un poder conceptual puesto que tienen la capacidad de reunir grupos de conceptos o subcategorías. En el momento en el que el investigador empieza a agrupar los conceptos, también inicia el proceso de establecer posibles relaciones entre conceptos sobre el mismo fenómeno”

Por tal motivo en la siguiente tabla se presentan de manera organizada las categorías a nivel de comprensión lecto-escrita, las sub categorías e indicadores que se tendrán en cuenta para el respectivo análisis e interpretación de resultados en esta investigación cualitativa, con el fin de dar respuesta al problema planteado.

**Tabla 2.**

#### **Operacionalización de categorías**

<b>Categoría</b>	<b>Sub categorías</b>	<b>Indicadores</b>
Competencia textual	Nivel Literal	Identifica ideas principales.
		Relaciona el título y el texto
		Identifica nombres, personajes, tiempo, lugar
		Identifica el orden de las acciones
		Emite juicios de lo leído
	Nivel Inferencial	Decodifica información

Competencia escrita		Infiere el significado de palabras desconocidas
		Predice un final diferente
		Recompone un texto, variando algún hecho, personaje, situación.
Competencia lectora	Nivel Crítico	Comprende los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído.
		Identifica la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.
		Lee diversos tipos de texto: descriptivo, informativo, narrativo, explicativo y argumentativo.

*Fuente creación propia, 2021*

### 3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

#### Población

La población objeto de esta investigación fueron los estudiantes que están cursando grado quinto en el año 2021 matriculados, en su totalidad 95 estudiantes, de la Institución Educativa Pedro Octavio Amado de la ciudad de Medellín (Antioquia).

Los estudiantes son de estratos 1 y 2, es decir nivel bajo ya que es una población con menores, muchos de ellos son beneficiados por subsidios, en su gran mayoría provienen de los barrios aledaños a la Institución, sus edades están comprendidas entre los 9 a 11 años, los estudiantes viven con sus dos padres o uno de ellos.

## **Muestra**

El tipo de muestra fue la no probabilística “ya que en ella la elección de los casos no depende de que todos tengan las mismas posibilidades de ser elegidos, sino de la decisión que tome el investigador en la recolección de los datos, teniendo en cuenta ciertas características específicas.” Hernández et al., (2010). (p. 190)

Para este trabajo el grupo ya estaba conformado, y fueron escogidos teniendo en cuenta las necesidades de la investigación. En este caso a los estudiantes del grupo de 5°1 que actualmente ésta conformado por 30 estudiantes, pero debido a la situación que se presenta en Colombia a raíz del COVID 19, a los estudiantes que se les aplicó la propuesta de aprendizaje mediadas por gamificación para el fortalecimiento de la competencia lecto-escrita, fue a 15 de ellos repartidos en 4 niños y 11 niñas, ellos son los que se conectaron a nivel virtual, siendo este mismo número en su asistencia a la institución en modalidad de alternancia.

## **3.6 PROCEDIMIENTO**

### **Etapa 1. Diagnóstico inicial de conocimientos y encuesta inicial**

Paso 1.1.1 Elaboración del instrumento

Paso 1.1.2 Aplicación del instrumento

Paso 1.1.3 Procesamiento de la información y análisis de datos.

### **Etapa 2 Elaboración de la estrategia pedagógica.**

Paso 2.1.1 Establecer los contenidos de la estrategia pedagógica.

Paso 2.2.2 Plantear los objetivos de aprendizaje de los contenidos.

Paso 2.2.3 Construcción de las actividades interactivas multimediales correspondientes a los contenidos.

### **Etapa 1.3 Implementación de la estrategia**

Paso 3.3.1 Capacitación a estudiantes en la herramienta tecnológica.

Paso 3.3.2 Aplicación de la propuesta didáctica

### **Etapa 4 Evaluación final de la propuesta didáctica**

Paso 4.4.1 Elaboración del instrumento de evaluación final

Paso 4.4.2 Aplicación de los instrumentos a los estudiantes

Paso 1.4.3 Procesamiento de la información y análisis de datos.

### 3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

**Encuesta:** la encuesta recopila una serie de preguntas que son dirigidas a una muestra específica de la población o de la Institución con el fin de identificar hechos específicos.

Para el diseño de la encuesta, se formularon una serie de preguntas enfocadas en la influencia que tienen las herramientas tecnológicas para el aprendizaje de los estudiantes, percepción que ellos tienen sobre juegos en línea y el manejo que tienen en cuanto a diferentes herramientas tecnológicas entre otras.

**Cuestionario.** El autor JM Aigner Aburto, (2005) el cuestionario es un formulario con un listado de preguntas estandarizadas y estructuradas que se han de formular de idéntica manera a todos los encuestados.

El instrumento básico utilizado en la investigación es el cuestionario, ya que recoge de manera ordenada los diferentes indicadores de las categorías planteadas enfocadas en el objetivo de la investigación.

Se implementó una encuesta sobre herramientas tecnológicas, una evaluación diagnóstica de conocimientos, y una evaluación final de conocimientos, estas pruebas se realizaron a través de los formularios de google, las cuales se consideraron que dieron una idea global del nivel en el que se encontraron los estudiantes del grado 5° tanto en comprensión lectora, competencia textual y competencia escrita como en el manejo de herramientas tecnológicas, en cuanto a los contenidos se retomaron preguntas de las pruebas Saber 5° de años anteriores avaladas por el ministerio de educación y se unieron en una sola prueba, estas son liberadas por el ICFES para su uso con propósitos académicos, las cuales fueron de gran utilidad, ya que se pudieron observar varias características que hicieron movilizar los conocimientos de los estudiantes relacionándolos entre sí.

**La observación.** En opinión de Sabino, (1992, p. 111 – 113) la observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de datos que necesitamos para resolver un problema de investigación. Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

Este es un proceso importante en el proyecto de investigación ya que se puede obtener un mayor número de datos.

En el presente trabajo de investigación se utilizó como una estrategia para la recolección de información. Esta observación se realizó de forma estructurada y directa en las pocas clases de alternancia y en las secciones virtuales.

**Diario de campo:**

Este instrumento fue un registro importante que sirvió de ayuda para lo que aconteció en el aula virtual, teniendo en cuenta los objetivos de la práctica docente y el desempeño de cada uno de los estudiantes. Se hizo un buen seguimiento de la propuesta investigación acción con este instrumento. En este caso, la profesora participante, en el rol de investigador, llevó un diario de campo con el registro de todas las etapas de la propuesta de aprendizaje.

**Materiales y objetos:**

Se recolectaron, grabaron o tomaron videos, fotografías y todo tipo de objetos o artefactos empleados en la investigación por su gran utilidad.

### **3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS**

Para el análisis de la información de naturaleza cualitativa, en primer lugar, se analizaron los resultados que arrojaron los formularios con los diferentes diagnósticos y estos permitieron tener una visión más amplia del desempeño de los estudiantes en las pruebas inicial y final, teniendo en cuenta los niveles de comprensión (literal e inferencial) como los modos de organización discursivos (narrativo, expositivo). De igual forma, se crearon rejillas, la primera para observar los resultados de la encuesta a nivel tecnológico, y las otras rejillas en las que se

incluyeron las valoraciones de los estudiantes en las evaluaciones de comprensión de lectura durante la secuencia. Estas actividades se evaluaron de acuerdo con los niveles de calificación de la institución: superior, alto, básico y bajo. Posteriormente, se establecieron porcentajes y gráficos de frecuencia que evidenciaron las síntesis del desempeño de los estudiantes.

Para este tipo de análisis se debe iniciar por una recopilación selectiva de los datos, seguidamente se tiene en cuenta la identificación, síntesis y clasificación. Cuando la información haya sido recopilada, se codificará para llegar a las conclusiones integrando la información.

Si el proceso de codificación divide las transcripciones en categorías, temas o conceptos, con el propósito de asociarlos a la consulta o investigación, entonces la codificación dio un significado. Finalmente, analizar los datos para sacar conclusiones que también fueron verificadas.

#### **4. CONSIDERACIONES ÉTICAS**

Para la realización de esta investigación se consideraron los siguientes aspectos éticos.

El investigador obtuvo los derechos de autor del producto de investigación. Los participantes de este estudio no solo son considerados objetos de investigación, sino también personas con derechos, desde su autonomía, y libertad de participación, hasta el respeto a su estilo de vida, privacidad, opiniones, intervención y participación.

Considerando que el participante es menor de edad, se solicita la autorización del tutor o responsable del menor a través del formato de consentimiento informado de la imagen y video (Anexo 131). Todos los involucrados en este trabajo del tipo, objetivos y alcance de la

investigación el consentimiento informado incluye una explicación clara del propósito, los procedimientos y los beneficios del proceso de investigación.

Con el consentimiento explícito de las personas que participan en esta investigación, se mantiene su anonimato para proteger y respetar su privacidad e intimidad.

“La investigación no involucra los riesgos físicos, sociales o emocionales de los estudiantes. Los datos recopilados se mantienen confidenciales asignando códigos a los estudiantes”, Sandra Patricia Rondón R, Miyer Armel Llantén B. 2018, P 45 estos códigos fueron de super héroes en lugar de usar sus nombres.

## **5. ETAPA DIAGNOSTICA**

Dado que el objetivo de esta investigación es que los estudiantes del grado 5° adquieran una mejor comprensión lectora, fue de suma importancia identificar las causas por las cuales presentan dificultades en lecto escritura. Para ello se realizó una prueba de contenidos a través de la herramienta de formularios de google, con una variedad de preguntas a nivel interpretativo y comprensivo de textos.

Se pudo observar que los estudiantes tienen falencias en la lectura comprensiva, ya que no almacenan información de un texto leído, además no tienen los suficientes conocimientos previos sobre el texto, presentan falencias para extraer información importante, no tienen el suficiente vocabulario para entender algunas de las palabras, es evidente la falta de memoria, responden a la ligera sin tener una buena comprensión del texto, la falta de comprensión del mensaje en el texto, les cuesta inferir información y muchos de ellos son memorísticos. Además, muchos de ellos no utilizan las herramientas tecnológicas para fines educativos.

Para tal fin se elaboró una encuesta inicial y una evaluación de conocimientos al inicio de la propuesta para identificar las falencias antes mencionadas:

### **Encuesta inicial sobre el manejo de herramientas tecnológicas (anexo A)**

Se elaboró un cuestionario a través de un formulario, google que constaba de 10 preguntas sobre el manejo, agrado e implementación de las herramientas tecnológicas en las clases, aplicado a 15 estudiantes del grado 5°1.

### **Evaluación diagnóstica de conocimientos (Anexo B)**

Se elaboró un cuestionario a través de un formulario, google que constaba de 10 preguntas, sobre comprensión lectora, competencia textual y competencia escrita, en cuanto a los contenidos se retomaron preguntas de las pruebas Saber 5° de años anteriores avaladas por el ministerio de educación y se unieron en una sola prueba, esta evaluación fue aplicada a 15 estudiantes del grado 5°1.

Seguidamente, se muestran los hallazgos obtenidos en el desarrollo de la investigación, en donde se implementaron diferentes instrumentos para recolectar los datos y realizar el análisis correspondiente. Estos resultados obtenidos se enfocaron en los objetivos específicos de este estudio, la categoría con sus respectivos indicadores de logro.

En un inicio, se muestra lo que los estudiantes conocen y manejan en cuanto a herramientas tecnológicas, es decir la encuesta diagnostica desde lo tecnológico. En segundo lugar, el análisis de la evaluación diagnóstica desde lo conceptual, y seguidamente el desenvolvimiento de los alumnos en competencia lectora, competencia textual y competencia escrita, antes de aplicar la secuencia didáctica, evaluación diagnostica desde lo conceptual.

## **ANALISIS DE RESULTADOS DE LA PRIMERA PARTE DE LA ENCUESTA DIAGNÓSTICA DESDE LO TECNOLÓGICO.**

En este punto se pueden observar los resultados de los estudiantes, producto de la encuesta inicial, los códigos de los estudiantes con nombres de super héroes, con los cuáles se

identificaron en cada una de las evaluaciones, además los resultados de la encuesta inicial de 15 estudiantes sobre el uso de herramientas tecnológicas, esta encuesta estuvo compuesta por 9 preguntas, enfocadas en el agrado hacia las tecnologías, la implementación de estas herramientas tecnológicas en las clases de lengua castellana, los conocimientos que tienen de los juegos en línea, de las actividades que más les agrada en comprensión lectora para incluirlas en las tecnologías de la información y la comunicación dentro de las clases de lengua castellana y los avances que se pueden obtener involucrando las tecnologías digitales en las diferentes clases.

En esta encuesta, se tomaron 4 aspectos: Acceso a los aparatos tecnológicos, conectividad a la internet, uso que se le da a la internet e implementación de juegos en línea en las clases. Los estudiantes debían contestar de forma individual 9 preguntas cerradas de selección múltiple. Y así poder observar los porcentajes de conexión, uso y el acceso a actividades multimediales en las clases de lengua castellana.

Con el fin de mantener el anonimato de los estudiantes estos fueron codificados con nombres de super héroes, siendo coherentes con la secuencia que se ésta manejando. (anexo H)

1. Super chica
2. Super gato
3. Batman
4. La roca
5. Elastigirl
6. Lava girl
7. Supergirl
8. Maléfica
9. Fénix
10. Iron Man
11. Mujer maravilla
12. Chica masmelo
13. Bati chica
14. Super mariposa

15. Super Natacha

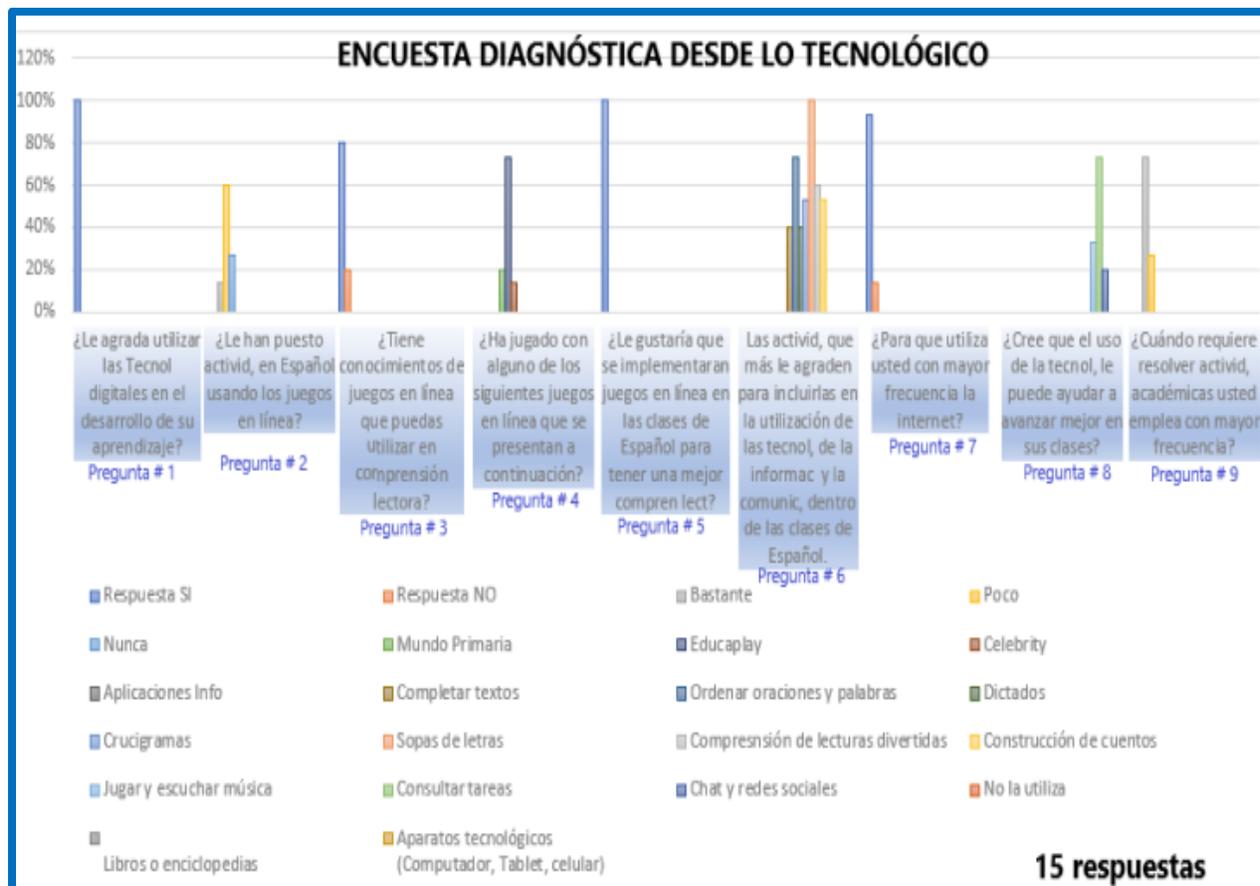
**TABLA 3**  
**Resultados de la encuesta diagnóstica desde lo tecnológico. Ver (anexo A)**

PREGUNTA	# ESTUDIANTES	EQUIVALENCIA	RESPUESTA
1	15	100%	Si
2	2	13,3%	Bastante
	9	60%	Poco
	4	26,7%	Nunca
3	12	80%	Si
	3	20%	No
4	3	20%	Mundo primaria
	11	73,3%	Educaplay
	2	13,3%	Cerebrity
5	15	100%	Si
6	6	40%	Completar textos
	11	73,3%	Ordenar Oraciones
	6	40%	Dictados
	8	53,3%	Crucigramas
	15	100%	Sopas de letras
	9	60%	Comprensiones de lectur
	8	53,3%	Construcción de cuentos
7	5	33,3%	Jugar y escuchar música
	11	73,3%	Consultar tareas
	3	20%	Chat y redes sociales
8	11	73,3%	Bastante
	4	26,7%	Poco
9	5	33,3%	Libros y enciclopedias
	10	66,7%	Aparatos tecnológicos
	7	46,7%	Preguntan a un adulto

**Fuente autoría propia, 2021**

**FIGURA 7**

**Resultados de la encuesta diagnóstica desde lo tecnológico, aplicada a 15 estudiantes.**



**Fuente autoría propia, 2021**

La figura 41, nos muestra los resultados obtenidos por los 15 estudiantes del grupo 5°1 de la Institución Educativa Pedro Octavio Amado de la ciudad de Medellín, en la prueba diagnóstica desde lo tecnológico.

De acuerdo con los resultados obtenidos se pudo percibir que a todos los estudiantes les agrada utilizar las herramientas tecnológicas y les gustaría que se implementaran más en las clases de lengua castellana, incluyendo en ellas sopas de letras, ordenar oraciones,

comprensiones de lecturas divertidas y construcción de cuentos, además cuando requieren realizar actividades o consultas implementan las herramientas tecnológicas o averiguan con un adulto, los estudiantes que resolvieron la encuesta tienen acceso a internet de parques, de recargas y muy pocos tienen internet en sus casas, aunque muchos de ellos tengan en sus casas aparatos tecnológicos como (celulares, tablet, computadores) algunos no son de su propiedad, sino que les pertenecen a personas que conviven con ellos, esto es un limitante ya que no los pueden utilizar a la hora que ellos quieran. El tiempo destinado a estar conectados es muy limitado y los estudiantes con mayores dificultades económicas sencillamente no se conectan. Sin embargo, como la internet es una herramienta primordial en estos tiempos, los estudiantes la utilizan con más frecuencia a estar conectados a redes sociales, jugar, escuchar música y en alguno de los casos en deberes escolares.

Demostrando así que los estudiantes de grado 5° sienten la necesidad de estar conectados a las redes de internet. Además, según los resultados obtenidos se visualiza que en las clases de lengua castellana poco implementan las herramientas tecnológicas específicamente juegos en línea, sobre todo en este momento de virtualidad en donde es vital que los estudiantes encuentren interés motivación en las clases.

Finalmente se concluye que, de acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, a los estudiantes les agrada utilizar las herramientas tecnológicas con el fin de que se articulen actividades conceptuales con juegos en línea involucrando esta estrategia didáctica no solo en las clases de lengua castellana sino en todas las áreas del conocimiento para que así las clases sean más dinámicas, divertidas y amenas.

## **ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA PRIMERA PARTE DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DESDE LO CONCEPTUAL**

En este punto están incluidos los resultados de la evaluación diagnóstica de conocimientos, la cual ayudó a visualizar con más detalle el desempeño de los estudiantes en las categorías de competencia lectora, competencia textual y competencia escrita. Esta evaluación incluyó 10

preguntas, organizadas de la siguiente manera: un texto narrativo titulado jaguar y leopardo con 3 preguntas correspondientes, un texto explicativo ¿qué sabes de la corriente eléctrica? con una pregunta y 6 preguntas generales de comprensión tanto literales como inferenciales.

Para su valoración se tuvo en cuenta el número de aciertos obtenidos por los estudiantes en cada pregunta, los estudiantes que dieron solución a la evaluación fue un total de 15 alumnos.

Con el fin de mantener el anonimato de los estudiantes estos fueron codificados con nombres de super héroes, siendo coherentes con la secuencia que se ésta manejando. (anexo H)

1. Super chica
2. Supergato
3. Batman
4. La roca
5. Elastigirl
6. Lava girl
7. Supergirl
8. Malefica
9. Fenix
10. Iron Man
11. Mujer maravilla
12. Chica masmelo
13. Bati chica
14. Super mariposa
15. Super Natacha

A continuación, se presenta el desempeño en la evaluación diagnóstica y la evaluación final de contenidos en niveles de valoración de los 15 estudiantes. (Ver tabla 4)

**Tabla 4**

**Resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica desde lo conceptual (categoría textual)**

<b>Niveles de valoración</b>	<b>Grupo: 5°1</b>
<b>Superior</b>	9
<b>Alto</b>	0
<b>Básico</b>	0
<b>Bajo</b>	6
<b>TOTAL</b>	15

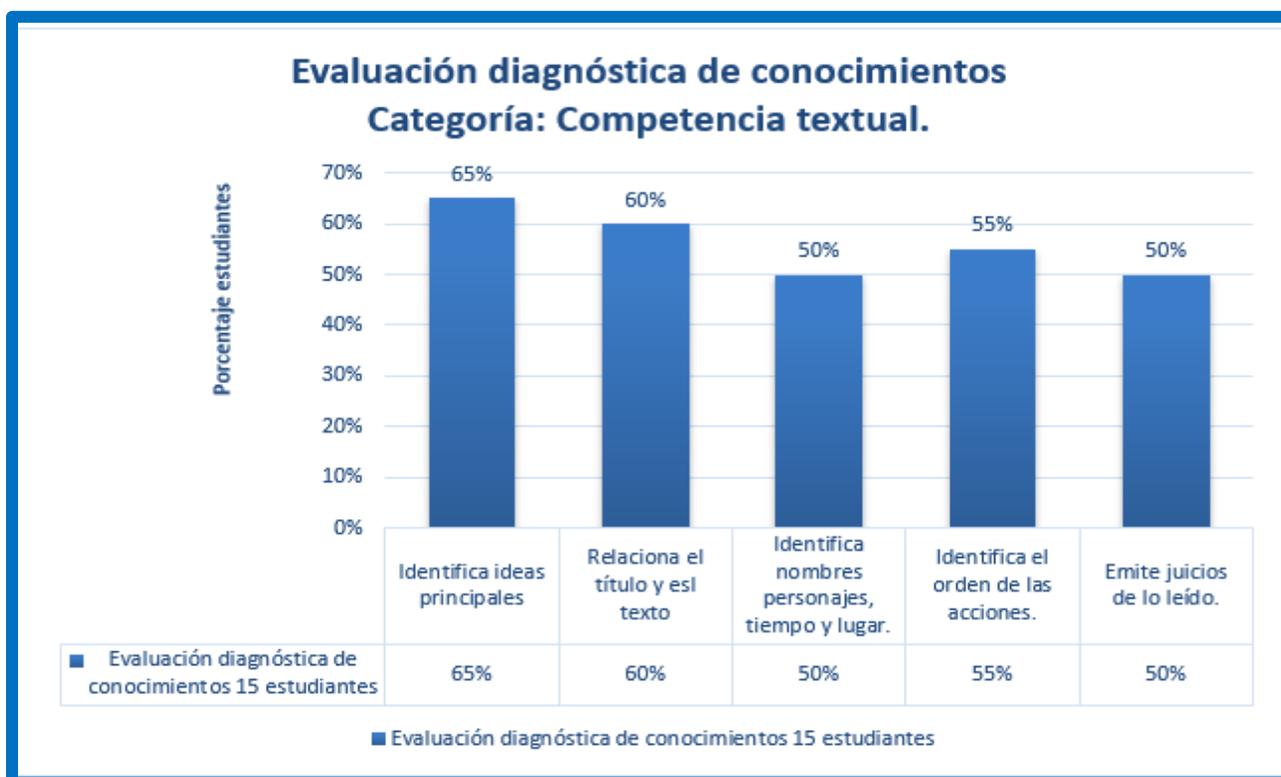
**Fuente autoría propia, 2021**

Para este análisis se tuvo en cuenta cada categoría de análisis, las subcategorías y los indicadores. La muestra se efectuó con 15 estudiantes del grado 5°1.

Por lo tanto, en primer lugar, la primera categoría tenida en cuenta fue la competencia textual, la cual contiene una sub- categoría llamada comprensión literal y a su vez están divididas en 5 indicadores que dan cuenta si el estudiante identifica ideas principales, Identifica ideas principales, relaciona el título y el texto, identifica personajes, tiempo, lugar, identifica el orden de las acciones, emite juicios de lo leído (ver figura 8)

**Figura 8**

**Evaluación diagnóstica, categoría competencia textual.**



**Fuente autoría propia, 2021**

Según lo observado en la figura 8, en el indicador que establece si el estudiante identifica ideas principales, los estudiantes mostraron un nivel de logro del 65 % en la evaluación diagnóstica. En cuanto al siguiente indicador que determina si el estudiante relaciona el título y el texto, se observa en los resultados un equivalente a un 60 %. Seguidamente el indicador donde se observa si el estudiante identifica personajes, tiempo, lugar, el resultado obtenido fue de un 50 %. Continuando con el indicador identifica el orden de las acciones, su nivel estaba es de un 55 %. En el último indicador que establece si el estudiante emite juicios de lo leído, el resultado obtenido fue de 50%.

Dicho esto, todos los resultados que se mencionaron en la categoría de competencia textual, demuestran que los indicadores tienen falencias considerables en el proceso

realizado, es decir que en esta categoría se evidencian que los estudiantes deben fortalecerse en su comprensión lectora a nivel literal.

Los resultados muestran que de los 15 estudiantes de la muestra 6 se encuentran en el nivel bajo y 9 en el superior, lo que demuestra que los estudiantes van llegando a los niveles superiores de básica primaria, con vacíos que van pasando de grado en grado, además la comprensión lectora se debe abarcar desde las diferentes áreas del saber y no dejárselo a lengua castellana, quizás esta es una gran debilidad, ya que solo en esta área se enfocan los docentes para lograr una mejor comprensión lectora.

A continuación, se presenta el desempeño en la evaluación diagnóstica desde lo conceptual en niveles de valoración de los 15 estudiantes. (Ver tabla 7)

**Tabla 5**

**Resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica desde lo conceptual.**

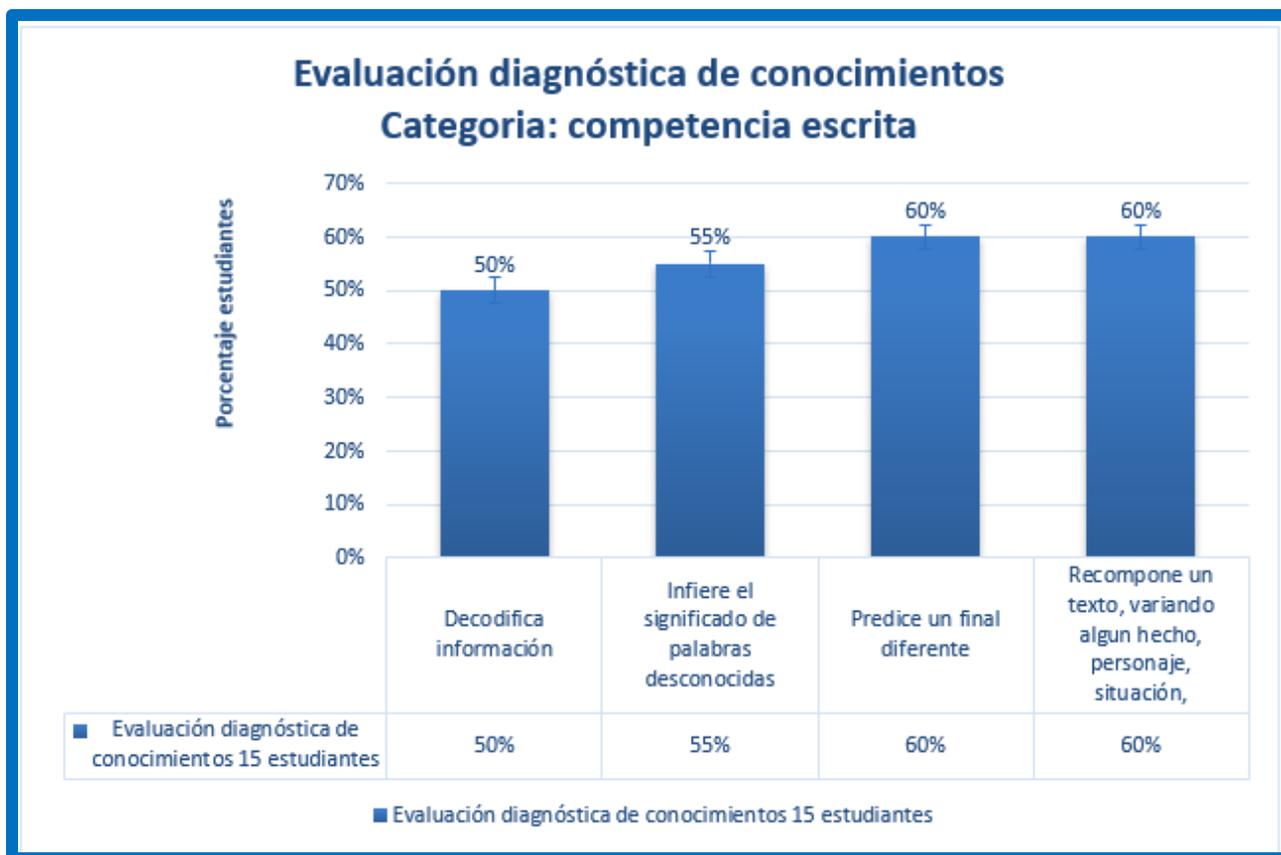
<b>Niveles de valoración</b>	<b>Grupo: 5°1</b>
<b>Superior</b>	8
<b>Alto</b>	0
<b>Básico</b>	0
<b>Bajo</b>	7
<b>TOTAL</b>	15

**Fuente autoría propia 2021**

Además, en la categoría de la competencia escrita, se ubica una subcategoría llamada nivel inferencial que a su vez tiene 4 indicadores de logro (ver figura 10).

**Figura 9**

**Evaluación diagnóstica, categoría competencia escrita.**



**Fuente autoría propia, 2021**

Según lo observado en la figura 9, en el indicador que establece si el estudiante decodifica información, los estudiantes mostraron un nivel de logro del 50 %,

En cuanto al siguiente indicador que determina si el estudiante infiere el significado de palabras desconocidas, presentaron un 55 % en los resultados obtenidos. Seguidamente el indicador donde se observa si el estudiante predice un final diferente, el resultado fue 60%.

En el último indicador que establece si el estudiante recompone un texto, variando algún hecho, personaje, situación, en la prueba diagnóstica el resultado obtenido fue de 60%.

En esta categoría los indicadores muestran las dificultades presentadas a nivel escrito, debido a que los estudiantes tienen problemas primero en cuanto a contenidos, segundo al realizar los análisis de las diferentes lecturas y preguntas de otros niveles, presentan alteraciones en el orden de las letras a nivel total o parcial, pobreza en el vocabulario, la falta de interés de los educandos.

A continuación, se presenta el desempeño en la evaluación diagnóstica y la evaluación final de contenidos en niveles de valoración de los 15 estudiantes. (Ver tabla 8)

**Tabla 6**

**Resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica desde lo conceptual.**

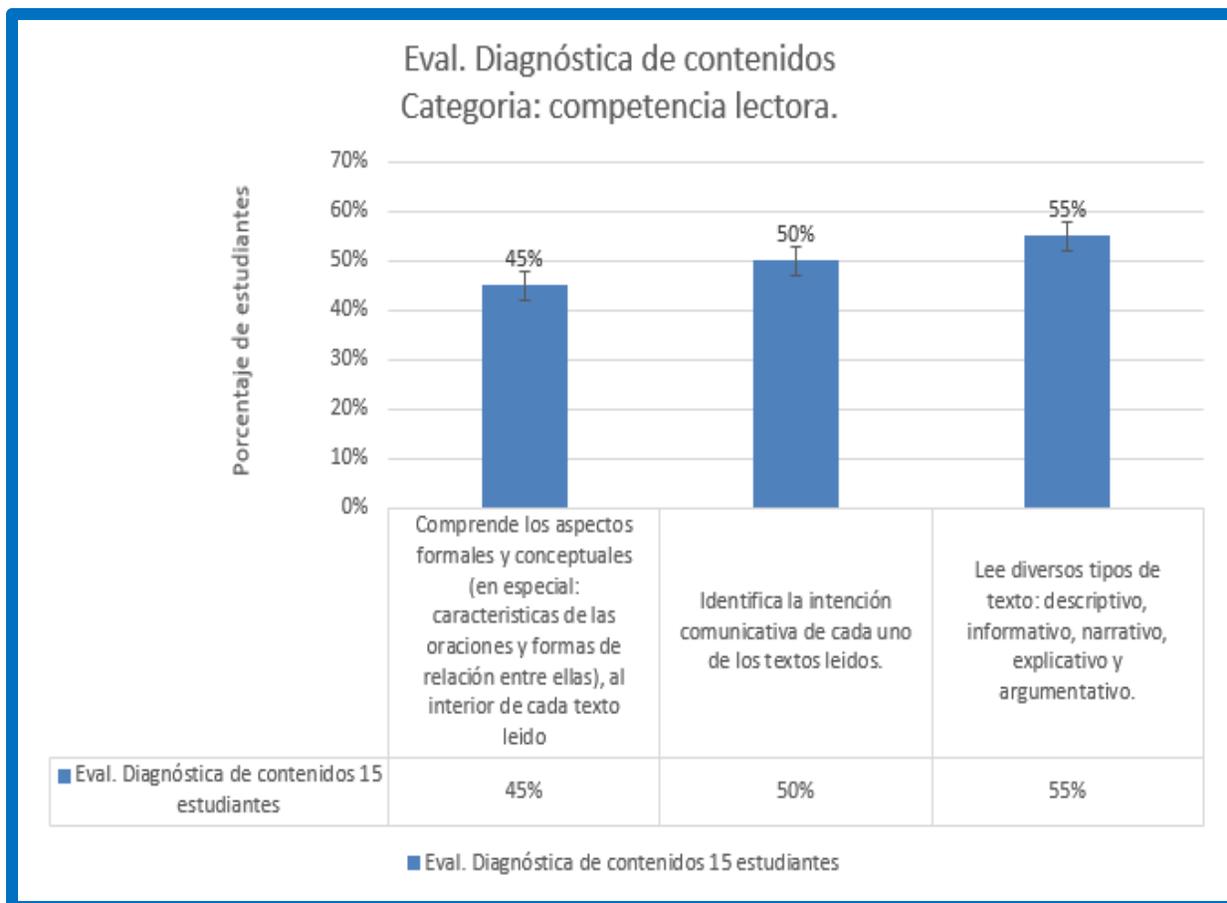
<b>Niveles de valoración</b>	<b>Grupo: 5°1</b>
<b>Superior</b>	7
<b>Alto</b>	0
<b>Básico</b>	0
<b>Bajo</b>	8
<b>TOTAL</b>	15

**Fuente autoría propia, 2021**

Para finalizar, se observará la categoría de competencia lectora que tiene la subcategoría nivel crítico, la cual está conformada de indicadores que ayudaran a visualizar los avances de los estudiantes en este nivel de comprensión (ver figura 10).

**Figura 10**

**Evaluación diagnóstica de contenidos: categoría competencia lectora.**



**Fuente autoría propia, 2021**

Según lo observado en la figura 10, en el indicador que establece si el estudiante comprende los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído, los estudiantes mostraron un nivel de logro del 45%. En cuanto al siguiente indicador que determina si el estudiante identifica la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos, también mejoraron, ya que en el diagnóstico presentaron un 50 %. Finalmente, en el último indicador que establece si el estudiante lee diversos tipos de texto descriptivo, informativo,

narrativo, explicativo y argumentativo, en la prueba diagnóstica el resultado obtenido fue de 55%.

Observando los resultados anteriores se puede determinar las falencias que los estudiantes presentan a nivel lector, falta de fluidez en las palabras más complejas, poca diferenciación en las clases de textos, poca asimilación y comprensión de los textos fluidos y desmotivación a la hora de leer.

Finalmente, al considerar cada resultado obtenido en la evaluación diagnóstica y la relación de estos resultados a cada categoría establecida al inicio de la etapa, se puede concluir que los alumnos se encuentran en un espacio en el que el maestro no causa motivación en las clases, no incentiva el uso de las herramientas tecnológicas a nivel educativo, las clases son pasivas, monótonas y rutinarias que con llevan al estudiante al desinterés por la comprensión lectora, en donde la metodología se limita a las guías, escribir en el cuaderno y así cayendo a lo que llamamos escuela tradicional.

## **6. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **6.1 PROPUESTA PEDAGOGICA**

A continuación, se presenta la secuencia didáctica que se elaboró enfocada en los objetivos propuestos para la investigación, y da cuenta de actividades significativas y articuladas, que facilitaron la adquisición de los objetivos planteados al iniciar la investigación, abarcando el mayor grado.

El componente pedagógico de este proyecto, se basó en la teoría del aprendizaje basado en retos y se toma como referente teórico al autor Said Hung (Ed.) (2015) el cual lo define como aquel tipo de aprendizaje centrado en el estudiante, mediante actividades

experienciales que permitan la aplicación a su vida cotidiana de los contenidos temáticos desarrollados en el aula; por tal motivo se tuvo en cuenta en el diseño de cada una de las actividades, la activación de saberes previos, ya que estos son el punto de partida para el aprendizaje vivencial, permitiendo así un desarrollo participativo y más abierto en el proceso enseñanza aprendizaje de cada estudiante y así poder fortalecer la comprensión lectora.

Para la respectiva ejecución de esta secuencia didáctica se realizó a la luz de los postulados de Vygotsky (1995), ya que el plantea que para la lectoescritura no es reconocer que la lectura es un proceso cognitivo socialmente mediado. La lectura así entendida ya no puede ser entregar un texto a un niño con una guía de muchas preguntas de toda índole para que él las desarrolle por su cuenta con solo leer. (pág.95)

Por tal motivo que el aprendizaje y la competencia comunicativa, lectura y escritura tienen una relación muy estrecha ya que estas se involucran en cada una de las asignaturas escolares, siendo la base principal de todas, esta competencia es muy importante ya que es el eje central de las diferentes asignaturas.

Por esta razón se deben desarrollar clases innovadores y motivadoras para los estudiantes, incluyendo en ellas la tecnología a través de juegos en línea, en donde los alumnos se sientan más identificados y así con un mayor interés y una mejor asimilación de las diferentes temáticas. Las cuáles se incluyeron dentro de esta secuencia didáctica haciendo énfasis en el uso de la gamificación teniendo en cuenta la teoría de Fon cubierta y Rodríguez (2014) ya que ellos plantean que implementar la gamificación en las clases, las hace más atractivas para los estudiantes y benefician el aprendizaje, ya que los estimula y despierta en ellos la creatividad, imaginación y el interés, debido a esto se implementaron actividades muy lúdicas a nivel virtual, de acuerdo a las temáticas planteadas, con el fin de adquirir una mejor comprensión lectora.

Es de suma importancia enfocarse también, en los lineamientos del área de lenguaje ya que estos están distribuidos de forma holística, a través de ejes como lo son:

producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y ética de la comunicación. En esta estructura se tiene presente el enunciado que señala el saber específico y el propósito de ese saber. También cabe resaltar los subprocesos que fortalecen a los estudiantes en el lenguaje.

La secuencia didáctica empleada se creó a partir de los resultados del diagnóstico efectuado, del enfoque de Vygotsky, en cuanto a la importancia de conocer la palabra desde la infancia, de allí se deriva todo el fortalecimiento del proceso de comprensión lectora y a su vez se ve inmerso en las diferentes áreas del saber, es fundamental la implementación de la gamificación como parte integral en el desarrollo de las diferentes actividades, en los tres niveles de comprensión lectora propuestos por el MEN y de la realidad actual en cuanto a la metodología de aprender en casa, esto quiere decir que los estudiantes realizaron las actividades de forma sincrónica con el acompañamiento de los padres de familia y las respectivas explicaciones en las sesiones a través de la plataforma google meet.

Gracias a esto se debe abordar también los niveles de comprensión lectora ya que estos son el núcleo de los diferentes procesos lectores, debido a esto se hace necesario resaltar que el comprender significa brindar lo que se entendió, por eso es importante ubicar bien las ideas y la manera en que se entrelazan unas con otras.

Ahora se encuentran los tres niveles de la comprensión lectora propuestos por el MEN (2005) se debe reconocer como nivel inicial el literal, pasando luego por el nivel inferencial y terminando por el nivel crítico intertextual.

El nivel literal: se lo define el (MEN, et al, 2005) manifiesta "la comprensión de lo que dice el texto explícitamente. Las actividades propuestas implican reconocer los eventos y los actores de un relato, identificar fragmentos claves en la argumentación, reconocer relaciones

explícitamente planteadas” (p. 21) en este nivel no es necesario realizar una interpretación profunda de lo que se lee.

El nivel inferencial: en ella el (MEN, et al, 2005) dice que se “trabaja la capacidad de los estudiantes para llenar vacíos del texto, para hacer explícitos los supuestos sobre los cuales está estructurado, y para identificar distintas formas de relaciones implícitas en él” (p. 21). En este nivel se busca que los estudiantes identifiquen la idea principal, identifique los elementos de la comunicación, los argumentos, el tema, y la organización de un texto.

Por último, se encuentra el nivel intertextual o crítico: (MEN, et al, 2005) dice que en este nivel “Los lectores deben reconocer las múltiples relaciones que un texto establece con otros y con el contexto particular que subyace a él” (p. 21). Es importante resaltar que los niñas, niños y jóvenes se pueden expresar con libertad, brindando opiniones acerca del texto y relacionarlos con otros.

En este texto (MEN, et al, 2005) propone que “tanto las explicaciones conceptuales como los ejercicios que se proponen, necesitan del acompañamiento permanente del maestro como mediador” (p. 19). Por tanto, el rol que debe ejercer el maestro en este proceso de comprensión lectora debe ser muy activo de acompañamiento permanente, de realizar una búsqueda de materiales a trabajar con los estudiantes, realizar las propuestas de las actividades más apropiadas para desarrollar los diferentes niveles de comprensión lectora.

A continuación, se enmarcan las diferentes componentes que se trabajaron en la secuencia didáctica:

- Objetivo del grado.
- Competencias generales del área
- Ejes temáticos
- Relación con los estándares básicos de competencias.
- Relación con los DBA derechos básicos de aprendizaje del área de lengua castellana.
- Criterios de desempeño y pregunta problematizadora.
- Secuencia didáctica.

## COMPONENTES DE LA SECUENCIA DIDACTICA:

### Tabla 7

Contempla las competencias a trabajar, ejes temáticos, estándares básicos de competencias, DBA, los criterios de desempeño a trabajar en la secuencia didáctica, a partir de la pregunta problematizadora relacionándola con las propuestas por el currículo de la institución y el plan de área.

<b>NOMBRE DE LA SECUENCIA DIDACTICA:</b> <b>SUPER HEROES DE LA LECTOESCRITURA</b>	
<b>Grado: QUINTO 1</b>	<b>Tiempo: 11 secciones de 1 hora.</b>
<b>Docente investigador:</b> Lina María Echeverry Gil	
<b>OBJETIVO:</b> Producir textos escritos de diversas intenciones comunicativas, siguiendo un plan de elaboración textual que permita generar aportes críticos, innovadores y creativos a partir de la lectura de textos con el fin de avanzar en el desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas y sociales.	
<b>COMPETENCIAS GENERALES DEL AREA:</b> Gramatical, textual, enciclopédica, semántica, pragmática, literaria, poética.	

<b>EJES TEMATICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• El proceso de la comunicación, la comunicación verbal y no verbal, Elementos de la comunicación, Géneros literarios: El Género narrativo, estructura, elementos.</li><li>• Lectura intertextual, (intención comunicativa comparativo)</li><li>• El texto expositivo, descriptivo, informativo y argumentativo.</li><li>• El diálogo y la descripción en el texto.</li><li>• Gramática: La oración, Partes de la oración, Sustantivo y verbo como sujeto y predicado, verbo.</li><li>• Organización del texto: uso de conectores.</li></ul>
<b>ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico de elaboración.</li></ul>
<b>Subproceso:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboro un plan para la exposición de mis ideas.</li><li>• Produzco textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.</li><li>• Elaboro un plan para la exposición de mis ideas.</li></ul>

**COMPRESIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL:**

- Comprendo diversos tipos de texto, utilizando algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información.

**Subproceso:**

- Comprendo los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído.

**LITERATURA:**

- Elaboro hipótesis de lectura acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, y entre éste y el contexto.

**Subproceso:**

- Reconozco, en los textos literarios que leo, elementos tales como tiempo, espacio, acción, personajes.
- Propongo hipótesis predictivas acerca de un texto literario, partiendo de aspectos como título, tipo de texto, época de producción, etc.
- Comparo textos narrativos, líricos y dramáticos, teniendo en cuenta algunos de sus elementos constitutivos.

**DBA (DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE)**

- Utilizo la información que recibo de los medios de comunicación para participar en espacios discursivos de opinión.
- Comprendo el sentido global de los mensajes, a partir de la relación entre la información explícita e implícita.
- Interpreto mensajes directos e indirectos en algunas imágenes, símbolos o gestos.
- Comprendo los roles que asumen los personajes en las obras literarias y su relación con la temática y la época en las que éstas se desarrollan.
- Reconozco en la lectura de los distintos géneros literarios diferentes posibilidades de recrear y ampliar mi visión del mundo.
- Identifico la intención comunicativa de los textos con los que interactúo a partir del análisis de su contenido y estructura.

Situación problema o pregunta problematizadora	Criterios de desempeño		
¿De qué forma una propuesta de aprendizaje basado en retos, mediadas por gamificación puede fortalecer la competencia lecto-escrita en los estudiantes de grado 5° de la institución educativa Pedro Octavio Amado del municipio de Medellín Antioquia?	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
	<p>-Reconoce las características de algunos medios de comunicación masiva: la radio, la televisión, el periódico y la revista y personal: la carta, el teléfono, mensajería instantánea y el e-mail.</p> <p>-Lee, escucha e identifica las características de distintos textos literarios narrativos y sus diferencias y semejanzas: mitos, leyendas, cuentos, fabulas, descripciones y novelas.</p> <p>-Produce trabajos o informes escritos de diferentes tipos de texto: expositivos, informativos, argumentativos y explicativos.</p> <p>-Reconoce la clasificación, la jerarquización y la seriación como procesos de conocimiento.</p> <p>-Reconoce mecanismos de búsqueda, organización y comparación, según el texto.</p> <p>-Reconoce los signos de puntuación como mecanismos textuales que garantizan coherencia y cohesión en los textos.</p>	<p>-Reconoce los principales elementos de la comunicación y el papel que cumplen en el proceso de comunicación.</p> <p>-Interpreta la información emiten los medios de comunicación, la selecciona y la utiliza según las necesidades comunicativas.</p> <p>-Escribe textos expositivos, informativos, descriptivos y argumentativos en los que desarrolla una idea por párrafo, presenta el tema en el título y agrega las fuentes que ha utilizado.</p> <p>-Emplea organizadores gráficos como cuadros sinópticos, mapas conceptuales y mentales, mentefactos y diagramas para fortalecer el proceso de escritura.</p> <p>-Elabora planes textuales que garantizan la progresión de las ideas que articula en un escrito.</p> <p>--Emplea signos de puntuación como el punto, la coma, el punto y coma, los dos puntos y los puntos suspensivos para ordenar los contenidos y garantizar la cohesión.</p> <p>-Produce diferentes tipos de textos en los que pone en juego procesos de</p>	<p>-Reconoce, a través del lenguaje, las reglas básicas de los actos comunicativos, como reconocer al otro como interlocutor válido, respetando los turnos conversacionales.</p> <p>Representa distintos roles con estilo, propiedad y claridad.</p> <p>-Reconoce los derechos y deberes de la comunicación sobre los límites y alcances de la misma.</p> <p>-Organiza sus ideas para expresarlas con claridad.</p> <p>-Formula su opinión sobre un tema de forma fundamentada y respetuosa, siguiendo las reglas</p>

	<p>-Comprende aspectos gramaticales básicos para la producción de textos: párrafo, textos, conectores, oraciones simples y compuestas, complemento.</p> <p>-Establece semejanzas y diferencias entre los tipos de textos y actos comunicativos en términos de los significados, las estructuras y los contextos.</p>	<p>pensamiento, competencias cognitivas y estrategias</p>	<p>establecidas de discusión.</p> <p>-Expresa sus opiniones y hace uso de efectos vocales como el tono, volumen y buen uso de gestos corporales.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Fuente plan de área de lengua castellana IE Pedro Octavio, 2021**

**Tabla 8**

En la tabla que se presenta a continuación se puede observar el desarrollo de la secuencia didáctica con sus respectivos temas, actividades y recursos.

<p><b>Guía del docente</b></p> <p><b>Secuencia didáctica</b></p> <p><b>SUPER HEROES DE LA LECTOESCRITURA</b></p>			
<b>AREA: Lengua castellana</b>	<b>Número de sesiones:11</b>	<b>Fecha: 14 de mayo al 27</b>	<b>Grupo: 5°1</b>
Objetivo de aprendizaje: Promover el hábito de la lectura y la escritura			
<p><b>TEMAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El proceso de la comunicación y sus Elementos de la comunicación.</li> <li>➤ La comunicación verbal y no verbal.</li> <li>➤ Los medios de comunicación.</li> <li>➤ Géneros literarios: El Género narrativo, estructura, elementos.</li> <li>➤ Lectura intertextual, (intención comunicativa comparativo)</li> </ul>		<p><b>INDICADORES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Decodifica información.</li> <li>➤ Identifico ideas principales, nombres, personajes, tiempo y lugar.</li> <li>➤ Lee diversos tipos de texto: descriptivo, informativo, narrativo, explicativo y argumentativo.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El texto instructivo.</li> <li>➤ El texto informativo</li> <li>➤ El diálogo y la descripción en el texto.</li> <li>➤ Gramática: La oración, Partes de la oración.</li> <li>➤ Organización del texto: uso de conectores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifica la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.</li> <li>➤ Recompone un texto, variando algún hecho, personaje, situación y predice el final.</li> <li>➤ Comprendo los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído.</li> <li>➤ Identifica el orden de las acciones.</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SECCION	ACTIVIDAD	RECURSOS
1.  <b>Introducción a la sesión didáctica</b>	<p>1. Actividad introductoria en donde se explica la finalidad del proyecto de investigación, tanto para estudiantes como padres de familia. Se presenta el consentimiento informado de imágenes y videos. Se realizó la encuesta inicial, para obtener información sobre la utilización e implementación de la tecnología de información y la comunicación con los estudiantes del grado 5° de básica primaria de la institución educativa Pedro Octavio Amado.</p> <p>2. Explicación de la secuencia didáctica, horarios y unificación de días en los que se va a implementar la herramienta. Creación de grupo de WhatsApp.</p> <p>3. Tu opinión cuenta. ¿Qué entendiste de la secuencia didáctica a realizar? ¿Te quedó claro? ¿Qué sugerencias tienes?</p>	<p>Diapositivas en Power Point.</p> <p>Formulario de google encuesta inicial y evaluación diagnóstica de contenidos. <a href="https://forms.gle/BXPDJgRJdnPKnppM9">https://forms.gle/BXPDJgRJdnPKnppM9</a> encuesta inicial</p> <p><a href="https://forms.gle/5rsHnNXguedNd7e7A">https://forms.gle/5rsHnNXguedNd7e7A</a> evaluación diagnóstica de conocimiento (Anexo A y B)</p> <p>Consentimiento informado (Anexo H)</p> <p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp. (Anexo G)</p>

<p><b>2.</b></p> <p><b>El proceso de la comunicación, elementos de la comunicación.</b></p>	<p><b>1.Exploración:</b> Se activan los saberes a través de una tira cómica (sobre los elementos de la comunicación), luego se realizan preguntas a los estudiantes sobre lo que observaron.</p> <p><b>2.Estructuración:</b> Explicación sobre el proceso de comunicación y los elementos que intervienen en ella. Observación de video de YouTube alusivo a la temática, para apoyar la explicación.</p> <p><b>3.Transferencia:</b> En los actos de comunicación intervienen algunos elementos que son necesarios, para el intercambio de información. Para verificar los saberes de los estudiantes nos apoyamos de una sopa de letras sobre los elementos de la comunicación, que el recurso (educaplay) nos brinda en donde jugaremos a encontrar las palabras alusivas a la temática. Relacionar palabras cuenta con tiempo y se pueden ir señalando una a una las palabras. Se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando el juego.</p> <p><b>4.Cierre y Evaluación</b>  ¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes?</p> <p>Evaluación: Recortado de los diferentes elementos de la comunicación y elaboración de un collage.</p>	<p>Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.</p> <p>Imagen comunicación</p> <p>Video YouTube</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KujFJsEOPTs">https://www.youtube.com/watch?v=KujFJsEOPTs</a></p> <p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp.</p> <p>Recurso educativo Educaplay relacionar palabras elementos de la comunicación.</p> <p>Enlace:  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5446272-elementos-de-la-comunicacion.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5446272-elementos-de-la-comunicacion.html</a> (Anexo D)</p> <p>Revistas, tijeras, Colbón.</p>
<p><b>3.</b></p> <p><b>La comunicación verbal y no verbal.</b></p>	<p><b>1.Exploración:</b> Se activan los saberes de los estudiantes con la siguiente actividad. Se reparten adivinanzas al azar a través de tabletas que se presentaran a través de la pantalla en la reunión virtual, cada alumno dirá la adivinanza y los demás compañeros dicen la respuesta correcta. A través de la plataforma <a href="https://arbolabc.com/adivanzas-dificiles">https://arbolabc.com/adivanzas-dificiles</a></p>	<p>Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.</p> <p><a href="https://arbolabc.com/adivanzas-dificiles">https://arbolabc.com/adivanzas-dificiles</a> (Anexo E)</p>

	<p><b>2.Estructuración:</b> Explicación de la temática apoyados en la observación de diferentes pictogramas y se elaboran señales que sirvan para indicar lugares o situaciones del colegio.</p> <p>La explicación se apoya de un Video de YouTube.</p>	<p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp.</p> <p>Video de YouTube La comunicación verbal y no verbal.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0rtRs-7vLnc">https://www.youtube.com/watch?v=0rtRs-7vLnc</a></p>
	<p><b>3.Transferencia:</b> Para verificar los saberes de los estudiantes se plantea la siguiente actividad. Desciframos los emoticones para adivinar el cuento reemplazando los dibujos por las palabras correspondientes, cabe a notar que se comparte pantalla en la plataforma de google meet con los emoticones a través de YouTube en donde estaría el juego para que cada estudiante los visualice y así pueda desarrollar la actividad y participar en la clase. Gana el que más películas adivine.</p> <p>ENLACE:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b1NdugyH7rU">https://www.youtube.com/watch?v=b1NdugyH7rU</a></p> <p>La app disponible para atender a los estudiantes en cuanto a resolución de dudas fue WhatsApp.</p>	<p>Enlace: adivina el cuento con emojis  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b1NdugyH7rU">https://www.youtube.com/watch?v=b1NdugyH7rU</a></p>
	<p><b>4.Cierre y Evaluación</b></p> <p>¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes?</p> <p><b>Evaluación:</b> Realizo la lectura de símbolos y descubro el mensaje secreto.</p>	
<p><b>4.</b></p>	<p><b>1.Exploración:</b> Para la activación de saberes. Se presentan varias imágenes con diferentes medios de comunicación y se hacen preguntas de lo que observan.</p>	<p>Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.</p>

<b>Medios de comunicación</b>	<b>2.Estructuración:</b> Explicación de los diferentes medios de comunicación, Video sobre la temática. (YouTube)	Video YouTube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Wy6RAkVe1sl">https://www.youtube.com/watch?v=Wy6RAkVe1sl</a>
	<b>3.Transferencia:</b> Se plantea la siguiente actividad con el fin de verificar que aprendieron de la temática. Ordenar las letras y formar las palabras correspondientes a los medios de comunicación, apoyados del recurso (educaplay) encontramos este maravilloso juego en donde ordenaremos letras, también se realiza en un tiempo determinado, se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando el juego.	Plataforma de Google meet Grupo de WhatsApp. Educaplay Ordenar palabras <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5473726-medios-de-comunicacion.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5473726-medios-de-comunicacion.html</a> (Anexo D)
	<b>4.Cierre y Evaluación</b> ¿Tu qué opinas? ¿Cómo te pareció la clase? ¿Qué temática vimos hoy? ¿Tienes dudas? ¿Qué sugerencias tienes?  <b>Evaluación</b> Taller de comprensión lectora “El país de la pizarra” a través del recurso aplicaciones didácticas, se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando la actividad, la cual pueden ir resolviendo y al final brinda el puntaje.	Taller de comprensión lectora a través del recurso aplicaciones didácticas. (Anexo F)  <a href="https://aplicaciones.info/leccion/14-el-pais-de-la-pizarra/">https://aplicaciones.info/leccion/14-el-pais-de-la-pizarra/</a>
<b>5.</b> <b>Géneros literarios: El Género narrativo, estructura, elementos.</b>	<b>1.Exploración:</b> Se observa un cuento el ladrón de sueños a través de un video de YouTube y se responden preguntas relacionadas con el tema.  Cuáles son los personajes del cuento, idea principal, lugar en donde se desarrollan los hechos, otro final para el cuento, valores que se resaltan etc.	Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.  Video de YouTube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1c6EmTHHncM">https://www.youtube.com/watch?v=1c6EmTHHncM</a>
	<b>2.Estructuración:</b> Se explica que es el género narrativo su estructura y elementos a través de un mapa conceptual. Se presentan imágenes compartiendo pantalla con la plataforma google meet, en donde observan personajes, objetos y	Mapa conceptual <a href="https://co.pinterest.com/pin/637751997204166021/">https://co.pinterest.com/pin/637751997204166021/</a>

	<p>lugares se describen y se asocian con cuentos conocidos.</p>	<p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp.</p> <p>Recurso educativo Educaplay video quiz.  <a href="https://es.educaplay.com/cursos-https://es.educaplay.com/cursos-educativos/5621217-el genero narrativo.html">https://es.educaplay.com/cursos-https://es.educaplay.com/cursos-educativos/5621217-el genero narrativo.html</a>  (Anexo D)</p> <p>Ruleta de cuenta cuentos</p> <p><a href="https://wordwall.net/es/resource/6054557/ruleta-de-los-cuentos">https://wordwall.net/es/resource/6054557/ruleta-de-los-cuentos</a></p>
	<p><b>3.Transferencia:</b> Apoyados del recurso educativo Educaplay, jugamos a encontrar palabras en la sopa de letras, sobre el género narrativo. Se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando la actividad, la cual pueden ir resolviendo y al final se puede ver la corrección para observar en que fallaron.</p>	
	<p><b>4.Cierre y Evaluación</b>  ¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes?</p> <p><b>Evaluación:</b> Jugamos con la ruleta de cuentos a través del recurso interactivo, El cual se presenta a través de las pantallas de google meet y se realiza el concurso, cada estudiante pide su turno y se gira la ruleta, cuando se pare el estudiante debe crear un cuento con esa palabra.</p>	
<p>6.</p> <p><b>Lectura intertextual, (intención comunicativa comparativo)</b></p>	<p><b>1.Exploración:</b> Activamos los saberes a través de la lectura colaborativa. Filiberto el cocodrilo llorón. Comprensión lectora brindándoles las preguntas a desarrollar.</p> <p>Por qué lloraba Filiberto, que animal era, que otros personajes había, idea principal, que enseñanza te dejo etc.</p> <p><b>2.Estructuración:</b> Explicación sobre que es la intención comunicativa, apoyados de un Video de YouTube.</p> <p><b>3.Transferencia:</b> Taller de comprensión lectora, “El rey Fernando” Primero se inicia la lectura a través del recurso aplicaciones didácticas y luego se genera el cuestionario que</p>	<p>Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.</p> <p>Video de YouTube  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fOo7TLx9ots">https://www.youtube.com/watch?v=fOo7TLx9ots</a></p> <p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp.</p>

	<p>ésta en la parte inferior de la lectura. Se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando la actividad, la cual pueden ir resolviendo y al final brinda el puntaje.</p>	<p>Aplicaciones didácticas. Taller de comprensión lectora. (Anexo F)</p> <p><a href="https://aplicaciones.info/leccion/12-el-rey-fernando/">https://aplicaciones.info/leccion/12-el-rey-fernando/</a></p>
	<p><b>4.Cierre y Evaluación</b>  ¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes?</p> <p><b>Evaluación:</b> Escribe un texto en el que tengas una intención comunicativa.</p>	
<p><b>7.</b>  <b>El texto instructivo</b></p>	<p><b>1.Exploración:</b> Para activar los saberes se les presenta a los estudiantes imágenes con diferentes alimentos, los cuales deben elaborar con ellos una receta. Luego se les hacen preguntas comparativas con el texto instructivo.</p>	<p>Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.</p>
	<p><b>2.Estructuración:</b> Explicación sobre el texto instructivo apoyados del recurso (capsulas educativas Colombia aprende) Se comparte pantalla en la plataforma google meet, con la página y se van brindando las diferentes explicaciones y actividades allí sugeridas correspondientes a la temática.</p>	<p>Plataforma de Google meet</p> <p>Capsulas educativas Colombia aprende</p> <p><a href="https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/">https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/</a></p>
	<p><b>3.Transferencia:</b> El texto instructivo, Juego concéntrese por equipos, (educaplay) se reparten los estudiantes en tres equipos. Se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando la actividad. Gana el equipo que más intervenciones acertadas haya tenido.</p>	<p>Contenidos Aprender/G_5/L/menu_L_G05_U02_L05/index.html</p>
	<p><b>4.Cierre y Evaluación</b>  ¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes? Conversatorio sobre lo aprendido.</p>	<p>Grupo de WhatsApp.</p> <p>Recurso educativo Educaplay Juego concéntrese texto instructivo.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-">https://es.educaplay.com/recursos-</a></p>

		<a href="https://www.colombiaaprende.edu.co/html/educativos/7524074-texto_instructivo.html">educativos/7524074-texto_instructivo.html</a>  (Anexo E)
<b>8.</b> <b>El texto informativo</b>	<b>1.Exploración:</b> Se inicia la clase activando los conocimientos con una imagen con diferentes textos informativos, que se encuentra en las capsulas educativas de Colombia aprende. Se comparte pantalla a través de la plataforma de google meet para que todos los estudiantes puedan observarla.	Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.  Plataforma de Google meet
	<b>2.Estructuración:</b> Explicación sobre el texto informativo, se continua la secuencia de la clase apoyados en las capsulas educativas de Colombia aprende.	Capsulas educativas Colombia aprende  <a href="https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/">https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/</a>
	<b>3.Transferencia:</b> Explicación sobre el texto informativo se continua la secuencia de la clase apoyados en las capsulas educativas de Colombia aprende.	Contenidos  Aprender/G_5/L/menu_L_G05_U02_L05/index.html
	<b>4.Cierre y Evaluación</b> ¿Tu qué opinas? ¿Cómo te pareció la clase? ¿Qué temática vimos hoy? ¿Tienes dudas? ¿Qué sugerencias tienes?  <b>Evaluación</b> Recortar diferentes textos informativos	Grupo de WhatsApp.
<b>9.</b> <b>El diálogo y la descripción en el texto.</b>	<b>1.Exploración:</b> Se activan los saberes de los estudiantes a través de la elaboración de un texto describiendo a una persona y a una mascota favorita.	Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.  Video YouTube textos descriptivos
	<b>2.Estructuración:</b> Video explicativo del texto descriptivo y el dialogo dentro de él. Elaboración de un texto descriptivo sobre un tema de interés.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=getbXo7eAzQ">https://www.youtube.com/watch?v=getbXo7eAzQ</a>

	<p><b>3.Transferencia:</b> Leemos y producimos textos donde describamos a las personas, objetos o animales.</p> <p>Juguemos a relacionar mosaicos apoyados en el recurso (Educaplay). Se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando la actividad, la cual pueden ir resolviendo y al final se puede ver la corrección para observar en que fallamos.</p>	<p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp.</p> <p>Recurso Educaplay relacionar mosaicos textos descriptivos. (Anexo E)</p>
	<p><b>4.Cierre y Evaluación</b></p> <p>¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes?</p> <p><b>Evaluación:</b> Escribo una descripción corta recordando uno de mis mejores días en la escuela.</p>	
<p><b>10.</b></p> <p><b>Gramática:</b>  <b>La oración y sus partes.</b></p>	<p><b>1.Exploración:</b> Presaberes de la temática a través de la elaboración de una oración corta a cerca de la vida de cada uno.</p> <p><b>2.Estructuración:</b> Explicación de la temática, apoyados de imágenes. Se comparte pantalla a través de la plataforma de meet.</p> <p>Se presentan imágenes y se escriben oraciones con las acciones que representa casa imagen, se señala el sujeto y el predicado.</p> <p><b>3.Transferencia:</b> Leemos oraciones e identificamos el sujeto y el predicado. Juguemos a relacionar columnas apoyados en el recurso (Educaplay). Se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando la actividad, la cual pueden ir resolviendo y al final se puede ver la corrección para observar en que fallamos.</p>	<p>Diapositivas en Power Point con la respectiva secuencia de la clase.</p> <p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp.</p> <p>Educaplay relacionar columnas (Anexo E)</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-">https://es.educaplay.com/recursos-</a></p>

	<p><b>4.Cierre y Evaluación</b>  ¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes?</p> <p><b>Evaluación:</b> Se escriben oraciones a partir de lo aprendido en clase.</p>	<a href="https://educativos/8216692-conectores.html">educativos/8216692-conectores.html</a>
<p><b>11.</b></p> <p><b>Organización del texto: uso de conectores</b></p>	<p><b>1.Exploración:</b> Se presentan palabras o cualidades de objetos conocidos formando oraciones sencillas a partir de ellas, luego al azar cada estudiante escoge tarjetas y dice otra oración que complemente la anterior y así leemos párrafos en desorden y tratamos de darle un significado, luego decimos oraciones a partir de una palabra mencionada por otro compañero para formar pequeños párrafos.</p> <p><b>2.Estructuración:</b> Explicación de la temática, organizando párrafos y en ellos usamos conectores adecuados para darles un sentido lógico. Nos apoyamos de un Video de YouTube, que se presenta a través de la plataforma de google meet.</p> <p><b>3.Transferencia:</b> Para verificar la asimilación de la temática se realiza la siguiente actividad, Identifico el párrafo más largo y el más corto, buscamos en el diccionario las palabras que desconozco y construyo oraciones a partir de dichas palabras, escribo el significado de párrafo, como se conforma un párrafo, que es una idea principal y las secundarias. Completamos las oraciones ubicando el conector adecuadamente, Juguemos a conectar párrafos apoyados en el recurso (Educaplay). Se comparte el enlace a los estudiantes para que cada uno en línea pueda ir desarrollando la actividad, la cual pueden ir resolviendo y al final se puede ver la corrección para observar en que fallamos.</p>	<p>Diapositivas en power point con la respectiva secuencia de la clase.</p> <p>Plataforma de Google meet</p> <p>Grupo de WhatsApp.</p> <p>Video de YouTube</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=0yK64bAjrOw">https://www.youtube.com/watch?v=0yK64bAjrOw</a></p> <p>Educaplay juguemos a conectar párrafos en el cuento. (Anexo E)</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6466151-los-conectores-en-el-cuento.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6466151-los-conectores-en-el-cuento.html</a></p>

	<p><b>4.Cierre y Evaluación</b>  ¿Tu qué opinas?  ¿Cómo te pareció la clase?  ¿Qué temática vimos hoy?  ¿Tienes dudas?  ¿Qué sugerencias tienes?</p> <p><b>Aplicación de la evaluación final de conocimiento.</b></p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

*Fuente autoría propia, 2021*

**Sesión # 1**

**Introducción**

Se crea un grupo de WhatsApp para tener una mejor comunicación con los estudiantes y sus familias llamado los super héroes de la lectura este nombre haciendo alusión a los códigos de cada estudiante ya que se identifican con un nombre de un super héroe.

Diligenciamiento de formulario: Diagnóstico inicial y diagnóstico de contenidos en donde los estudiantes utilizaron celulares, computadores personales y tabletas, se les envió el enlace respectivo del formulario a través del chat de google meet, el cual fue realizado por los estudiantes en el momento en el que estamos desarrollando la sesión didáctica virtual.

**Figura 11**  
**Grupo de WhatsApp, los superhéroes de la lectura.**



*Fuente autoría propia, 2021*

**Figura 12**  
**Formulario de google de encuesta inicial y diagnóstico inicial de contenidos. (anexo A y B)**

**Fuente 2021** <https://forms.gle/BXPDJgRJdnPKnppM9> encuesta inicial  
<https://forms.gle/5rsHnNXquedNd7e7A> Evaluación diagnóstica de conocimiento

**Sesión # 2**

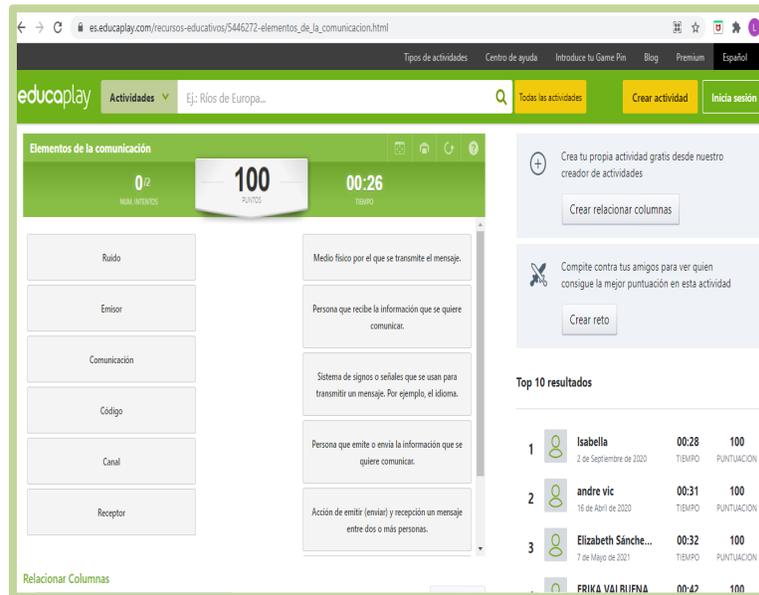
Se empleó una tira cómica, sacada de las imágenes de google, se observó un video de YouTube alusivo a la temática, para apoyar la explicación, en la tercera parte los estudiantes utilizaron la aplicación del recurso digital Educaplay para el desarrollo de la actividad y finalmente elaboraron un collage en casa.

**Figura 13**  
**Material de apoyo para la sesión didáctica.**



**Fuente** <https://www.youtube.com/watch?v=KujFJsEOPTs> 2021.

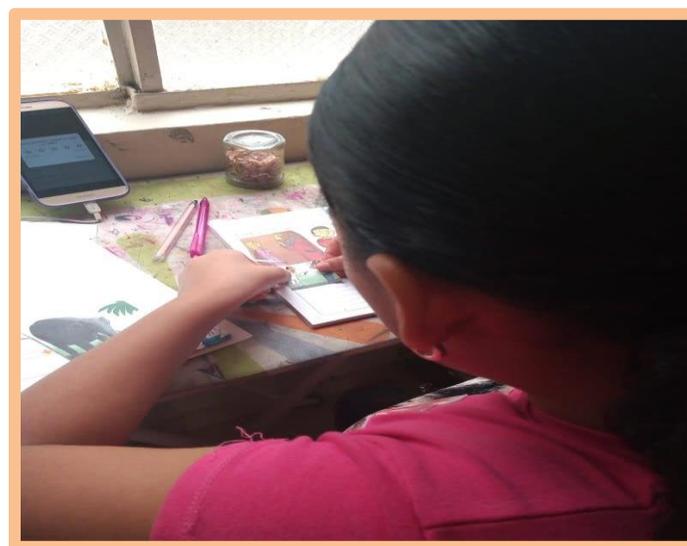
**Figura 14**  
**Elemento de gamificación: Juego interactivo de Educaplay relacionando palabras.**



**Fuente 2021**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5446272-elementos\\_de\\_la\\_comunicacion.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5446272-elementos_de_la_comunicacion.html)

**Figura 15**  
**Elaboración de collage sobre los elementos de la comunicación.**



**Fuente autoría propia, 2021**

### Sesión # 3

Las sesiones se presentan a través de diapositivas en power point.

Se activan los saberes de los estudiantes con una actividad interactiva de adivinanzas y se presenta a través de la pantalla en la reunión virtual. seguidamente se explica la temática apoyados en la observación de diferentes pictogramas y un video de YouTube.

Para verificar los saberes de los estudiantes se plantea la actividad de descifrar los emoticones para adivinar el cuento, cabe a notar que se comparte pantalla en la plataforma de google meet con los emoticones a través de un video de YouTube en donde estaría el juego para que cada estudiante los visualice desde cada una de sus herramientas tecnológicas.

**Figura 16**  
**Actividades de apoyo, adivinanzas, pictogramas y diapositivas.**



**Fuente** <https://arbolabc.com/adivinanzas-dificiles> 2021  
<https://es.slideshare.net/victornuria/qu-es-un-pictograma>

**Figura 17**  
**Videos de profundización (Youtube)**

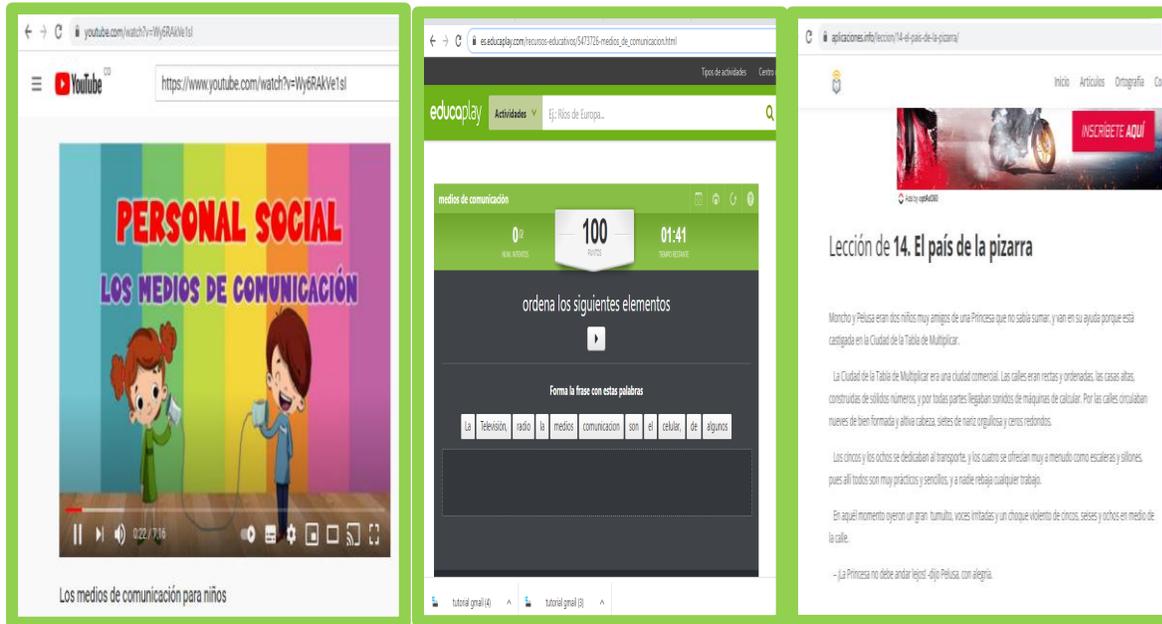


**Fuente** <https://www.youtube.com/watch?v=0rtRs-7vLnc> 2021  
<https://www.youtube.com/watch?v=b1NdugyH7rU>

#### Sesión # 4

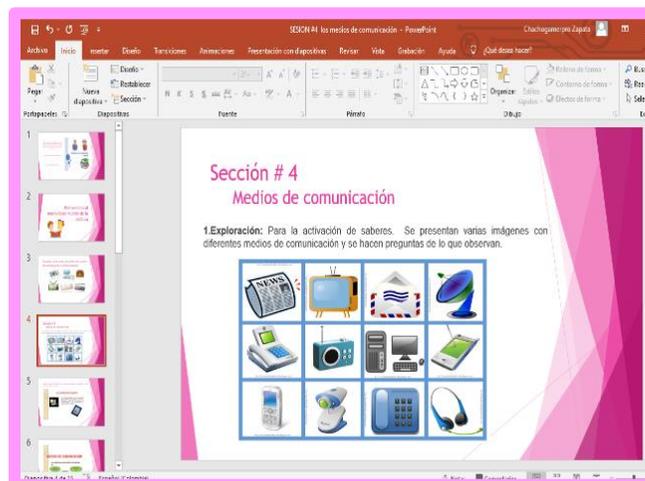
Las sesiones se presentan a través de diapositivas en power point. Se presentan varias imágenes con diferentes medios de comunicación y se hacen preguntas de lo que observan. Se brinda la respectiva explicación de los diferentes medios de comunicación, y se observa un Video como apoyo a la temática. (YouTube). Seguidamente se plantea la siguiente actividad de ordenar las letras y formar las palabras correspondientes a los medios de comunicación, apoyados del recurso (Educaplay) como actividad lúdica encontramos este maravilloso juego en donde ordenaremos palabras. Finalmente se realiza un taller de comprensión lectora “El país de la pizarra” a través del recurso aplicaciones didácticas.

**Figura 18**  
**Elementos de gamificación: juego de Educaplay ordenar palabras y lectura interactiva.**



**Fuente** <https://www.youtube.com/watch?v=Wy6RAkVe1sl> 2021  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5473726-medios\\_de\\_comunicacion.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5473726-medios_de_comunicacion.html)  
<https://aplicaciones.info/leccion/14-el-pais-de-la-pizarra/>

**Figura 19**  
**Sesiones didácticas en power point.**

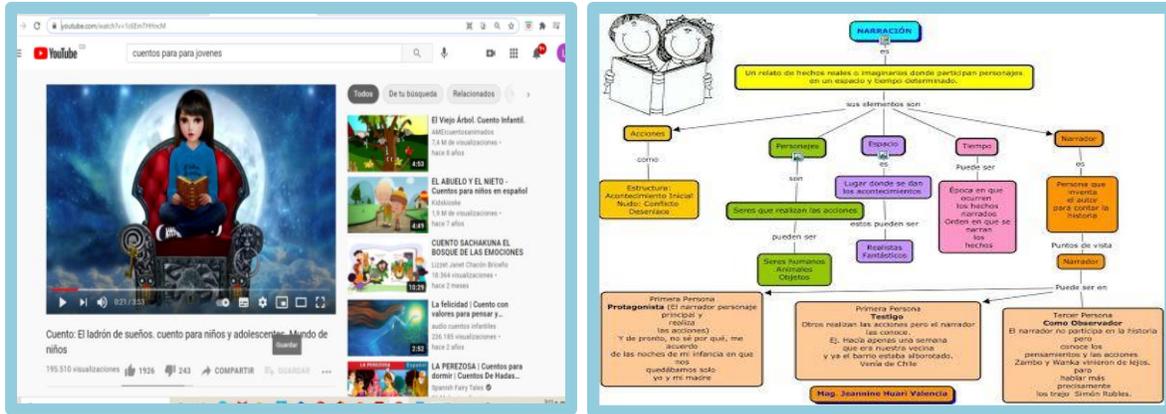


**Fuente** *autoría propia 2021*

Sesión # 5

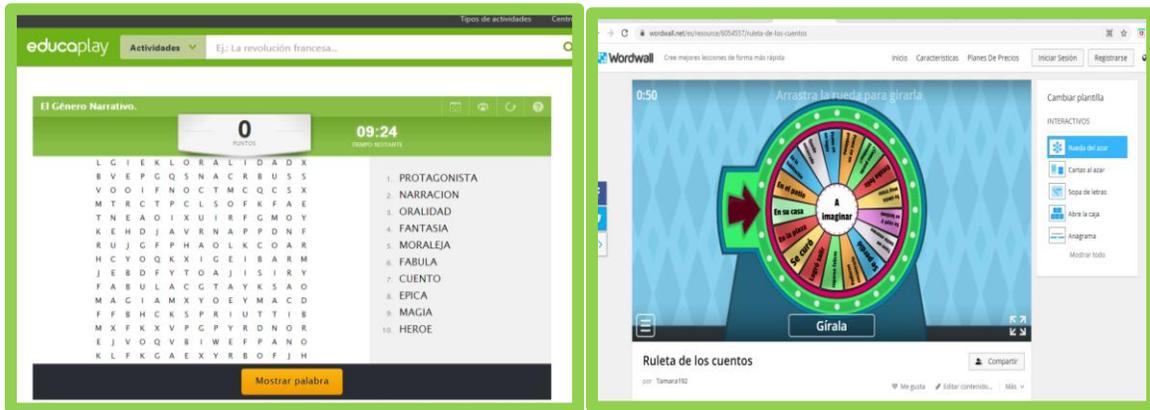
Se observa un cuento el ladrón de sueños a través de un video de YouTube y se responden preguntas relacionadas con el tema. Se explica que es el género narrativo su estructura y elementos a través de un mapa conceptual. Se presentan imágenes en donde observan personajes, objetos y lugares. Apoyados del recurso educativo Educaplay, jugamos a encontrar palabras en la sopa de letras, sobre el género narrativo. Seguidamente se realiza el juego de la ruleta.

**Figura 20**  
Video de profundización (YouTube) el ladrón de sueños y mapa conceptual



Fuente <https://www.youtube.com/watch?v=1c6EmTHHncM>  
<https://www.pinterest.com.mx/pin/491877590523083746/> 2021

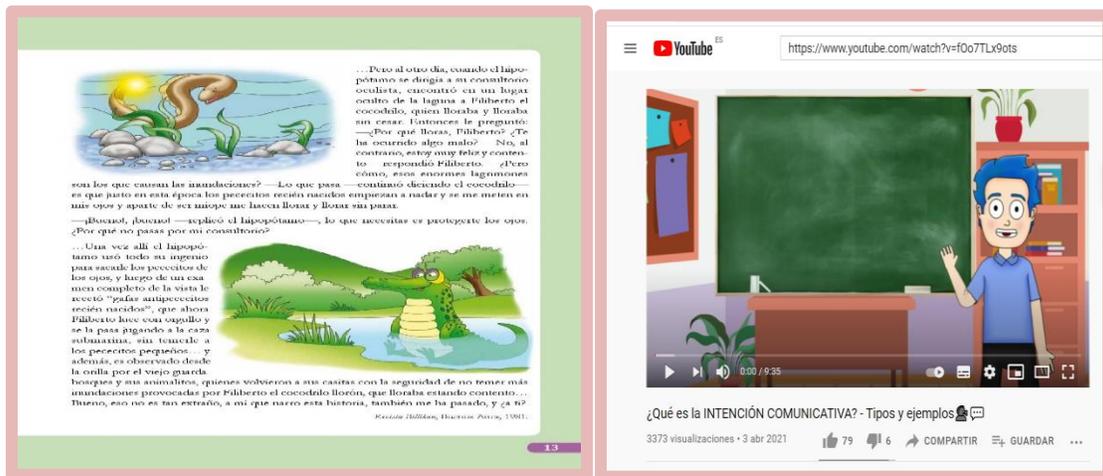
**Figura 21**  
Elemento de gamificación: Educaplay sopa de letras y Wordwall: ruleta de cuentos.



Fuente [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5621217-el\\_genero\\_narrativo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5621217-el_genero_narrativo.html)  
<https://wordwall.net/es/resource/6054557/ruleta-de-los-cuentos> 2021

Sesión # 6 Lectura colaborativa. Filiberto el cocodrilo llorón. Comprensión lectora brindándoles las preguntas a desarrollar. Explicación sobre que es la intención comunicativa, apoyados de un Video de YouTube. Taller de comprensión lectora, “El rey Fernando” Primero se inicia la lectura a través del recurso aplicaciones didácticas y luego se genera el cuestionario que ésta en la parte inferior de la lectura.

**Figura 22**  
**Lectura colaborativa y video de YouTube explicativo intención comunicativa.**



Fuente [https://issuu.com/snow756/docs/04\\_cc\\_libro\\_del\\_estudiante/14](https://issuu.com/snow756/docs/04_cc_libro_del_estudiante/14)  
<https://www.youtube.com/watch?v=fOo7TLx9ots> 2021

**Figura 23**  
**Taller de comprensión lectora aplicaciones didácticas.**



Fuente <https://aplicaciones.info/leccion/12-el-rey-fernando/> 2021



**Figura 25**  
**Elemento de gamificación: Educaplay concéntrese**



**Fuente 2021** [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7524074-texto\\_instructivo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7524074-texto_instructivo.html)

Sesión # 8 Se inicia la clase activando los conocimientos con una imagen con diferentes textos informativos, que se encuentra en las capsulas educativas de Colombia aprende.

**Figura 26**  
**Recurso Colombia aprende: actividades**

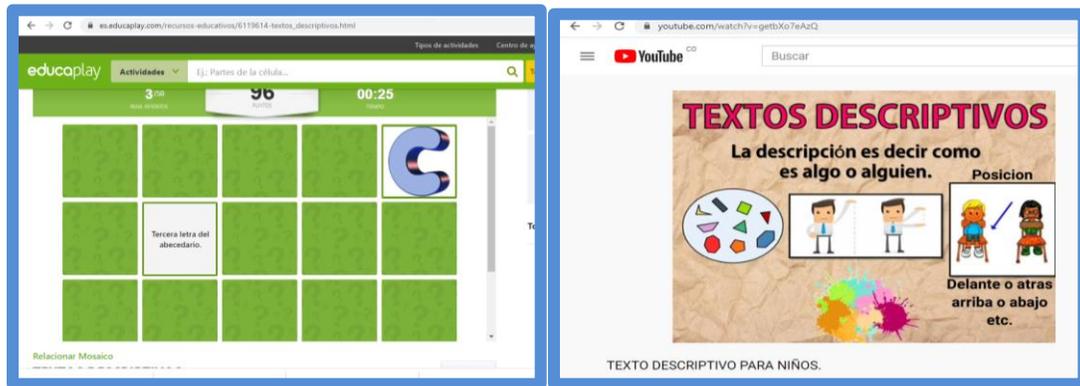


**Fuente 2021**  
[https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/contenidosaprender/G\\_4/L/menu\\_L\\_G04\\_U03\\_L04/index.html](https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/contenidosaprender/G_4/L/menu_L_G04_U03_L04/index.html)

Sesión # 9 Elaboración de un texto describiendo a una persona y a una mascota favorita. Video explicativo del texto descriptivo y el dialogo dentro de él. Juguemos a relacionar mosaicos apoyado en el recurso sobre el texto descriptivo (Educaplay).

**Figura 27**

**Elemento de gamificación: Educaplay concéntrese texto descriptivo y video explicativo**



**Fuente 2021** <https://www.youtube.com/watch?v=getbXo7eAzQ>  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6119614-textos\\_descriptivos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6119614-textos_descriptivos.html)

Sesión # 10 Explicación de la temática apoyados de imágenes y se escriben oraciones con las acciones que representa casa imagen, se señala el sujeto y el predicado. Leemos oraciones e identificamos el sujeto y el predicado. Juguemos a relacionar columnas apoyados en el recurso (Educaplay). Se escriben oraciones a partir de lo aprendido en clase.

**Figura 28**

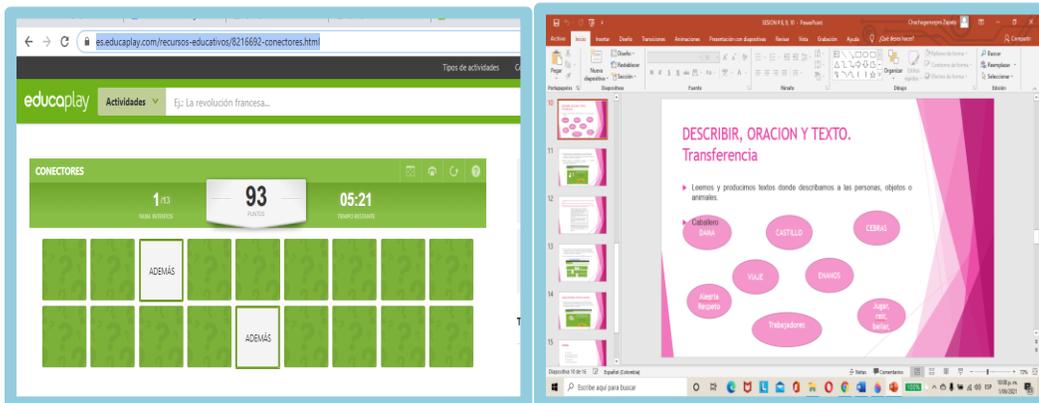
**Elemento de gamificación: Educaplay relacionar columnas sujeto y predicado.**



**Fuente 2021** [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/763724-oracion\\_sujeto\\_y\\_predicado.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/763724-oracion_sujeto_y_predicado.html)

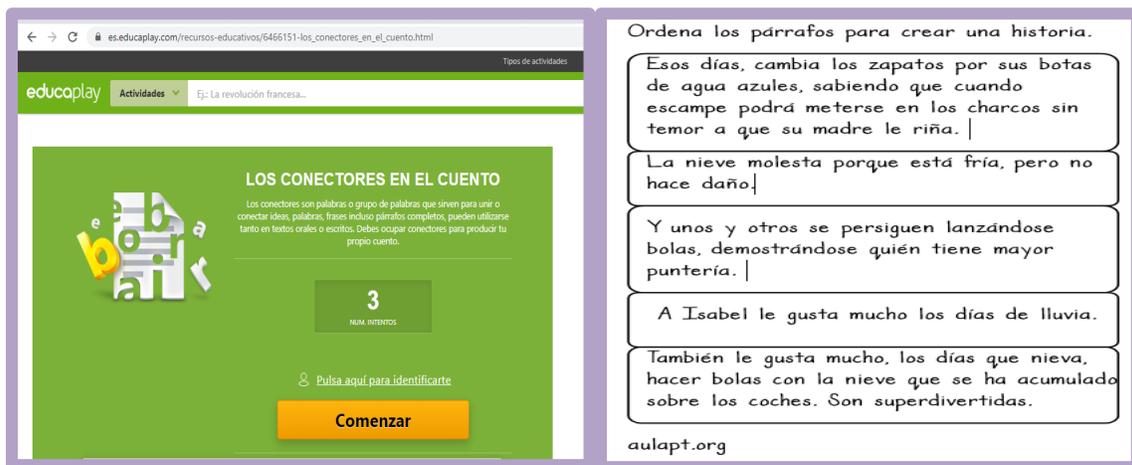
Sesión # 11 Se presentan palabras o cualidades de objetos, luego al azar cada estudiante escoge tarjetas, encontremos conectores y juguemos a conectar párrafos apoyados en el recurso. (Educaplay). Aplicación de la evaluación final de contenidos.

**Figura 29**  
**Elemento de gamificación: Educaplay asociación de conectores, sesión didáctica diapositivas.**



**Fuente 2021 autoría propia**  
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8216692-conectores.html>

**Figura 30**  
**Elemento de gamificación: Eucaplay los conectores en el cuento y ordenación de párrafos**



**Fuente**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6466151-los\\_conectores\\_en\\_el\\_cuento.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6466151-los_conectores_en_el_cuento.html)

**Figura 31**

**Formulario de google Evaluación final de contenidos y aplicación. (anexo C)**

The image shows a Google Form interface. At the top, there are tabs for 'Preguntas' and 'Respuestas', and a 'Puntos totales: 20' indicator. Below the tabs is a decorative header image of a giraffe. The main title of the form is 'Evaluación final de conocimiento Grado 5° Básica primaria Institución Educativa Pedro Octavio Amado'. The objective is stated as 'Diagnosticar los niveles de competencia lectora-escrita en estudiantes de grado 5°'. There are four numbered instructions: 1. 'Debe darle solución a todas las preguntas para que lo puedas enviar, puede apoyarse en toda la teoría que hay escrito en el cuaderno, si ir resolviendo la actividad punto por punto.', 2. 'Recuerda la fecha y hora máxima de entrega de la actividad, no se puede pasar de la fecha establecida ya que no llegará la solución a la profesora. (ya que la plataforma está programada para cerrarse en la fecha máxima)', 3. 'Luego de resolver todas las preguntas la des enviar.', 4. 'Al darle enviar inmediatamente te llegará la respuesta de la valoración de tu actividad.' Below the instructions is a 'RECUERDA' note: 'que lo puedas enviar, solamente una vez y de un solo correo electrónico.' The form then has a section for 'Escribe su código de identificación' with a 'Texto de respuesta corta' input field. At the bottom, there is a dropdown menu 'Señale el grado al que pertenece' with three options: '5°1', '5°2', and '5°3', each with a radio button.

**Fuente 2021** <https://forms.gle/qfhtGkZvcdNZNfzY8>

## **6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO**

Uno de los elementos principales de este proyecto fue la gamificación en las actividades, ya que se trabajó con el recurso educativo Educaplay, se puede significar que el aprendizaje se facilitó ya que se implementaron diferentes contenidos multimediales interactivos, enfocados en temas educativos que favorecieron el aprendizaje, estos fueron atractivos a la vista y fáciles de utilizar, los estudiantes se convirtieron en actores enfocados en su aprendizaje; asimismo este desarrollo fortaleció las diferentes habilidades comunicativas, con la docente y los compañeros de clase, mejorando así los diferentes espacios de aprendizaje y las diferentes habilidades y actitudes.

Al vincular estas plataformas con las diferentes actividades de comprensión lectora, permitieron presentar los contenidos de una manera dinámica, y así pudieron

interactuar con la información presentada. Captaron la atención de los estudiantes, manteniendo el interés y se focalizaron en los aspectos más importantes de la comprensión lectora. Con estas actividades se ofrecieron ambientes innovadores, donde pudieron experimentar a través del juego y de una forma divertida logrando así, asimilar diferentes contenidos lecto-escritos.

**Educaplay:** [\\_\(www.educaplay.com\)](http://www.educaplay.com) es una plataforma gratuita multimedia, en donde brindan la posibilidad de crear actividades multimediales, permite generar novedosos espacios para las clases, además da la alternativa de elaborar actividades en línea se pueden realizar de forma individual y grupal, tiene una gran variedad de posibilidades como lo son sopas de letras, crucigramas, mapas interactivos, test de diversos temas, concéntrese, adivinanzas entre otros. Pueden elaborarse de manera personalizada en donde se realizan evaluaciones del aprendizaje de tipo diagnóstica, formativa y también sumativa.

Se pueden insertar los resultados en blogs, páginas web o plataformas educativas, una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando.

Además, se pueden ver las diferentes colecciones de otros docentes conformando una gran comunidad de usuarios.

Esta herramienta ofrece practicidad en su uso y ayuda a fortalecer el aprendizaje en los estudiantes. Los usuarios pueden modificar las actividades y adaptarlas a las necesidades de los estudiantes, son entretenidas y divertidas. Sirve además para activar la imaginación y mejorar el aprendizaje. Es participativa y la pueden utilizar docentes de todas las asignaturas y estudiantes desde los 4 años. No solo es para profesores, cualquier persona puede crear actividades, se trata de una comunidad de usuarios en donde se comparten las actividades. El material se puede realizar de manera online y permite aprender de una forma divertida. Por consiguiente, al utilizar Educaplay en las clases, nos enfocamos en el principio de “aprender jugando”

Al implementarlo a nivel pedagógico, los estudiantes asimilan mejor los aprendizajes, a su vez comprenden que por medio del aprendizaje basado en retos y la gamificación, se pueden

aprender diferentes contenidos de acuerdo a las áreas de conocimiento, es decir que se da una interacción multimedial.

Otras herramientas tecnológicas y dispositivos que facilitaron el desarrollo de la propuesta didáctica fueron:

Celulares personales de los estudiantes y de la docente.  
Tablet y computadores portátiles.  
App de WhatsApp  
Plataforma de google meet.  
YouTube  
Aplicaciones didácticas  
Power point  
Google imágenes  
Formularios de google

Se puede enfatizar en este punto que las tecnologías han ido creciendo rápidamente y se mantienen en constante innovación. Día a día están a un mayor alcance de las personas teniendo un gran impacto, en donde poseen muchas facilidades de acceso e infinidad de acciones que se pueden desarrollar como transferir información, guardar, escribir, producir y acceder, por medio de celulares, radios, tabletas, computadores, video juegos e internet,

Debido a estos avances significativos a nivel tecnológico, en la actualidad se pueden utilizar distintos recursos y realizar actividades desde un computador, por ejemplo: observar videos, descargas, comunicarse con personas ubicadas en otros lugares, escribir, realizar juegos interactivos y aprender, gracias a estas acciones y muchas más, se facilita el trabajo y el estudio de las personas.

### **6.3 IMPLEMENTACIÓN**

Día a día se debe ir innovando en las IE en cuanto a tecnología se refiere ya que los estudiantes viven en contacto permanente con el mundo digital, esto hace que se deba tener una mayor exigencia y una mejor calidad en cuanto a recursos tecnológicos, los cuáles deben

ser utilizados de la mejor manera, implementándolos en cada una de las clases, y de las gestiones tanto académicas como administrativas y no dejarlos en un segundo plano como pasa en muchas de las instituciones, en donde prevalecen las clases estáticas y tradicionales.

Debido a la situación que se está viviendo a nivel mundial con la pandemia del COVID 19, se hizo necesario y en algunos casos obligado implementar estrategias metodológicas nuevas de enseñanza- aprendizaje en cuanto a herramientas tecnológicas se refiere, dicho esto los estudiantes no se encontraban preparados para asumir este reto, ya que ellos simplemente son consumidores digitales, mas no tienen interiorizado la importancia de la implementación de estas herramientas a nivel educativo, debido a que muy pocas veces se utilizan en las clases escolares. Por tal motivo el desarrollo de esta propuesta se hizo a nivel virtual, por una parte, porque fue la metodología implementada desde el inicio de la pandemia y además debido a que no se había estipulado en su totalidad asistir a la institución de manera presencial.

La implementación de la estrategia didáctica se ejecutó de acuerdo a las posibilidades de acceso a herramientas tecnológicas y la conectividad que cada estudiante en su momento tenía. Por tal motivo la implementación se llevó a cabo accediendo a la plataforma virtual de google meet.

Para la ejecución de la estrategia se implementaron diferentes recursos tecnológicos, se inició con la creación de un grupo de WhatsApp titulado los super héroes de la lectura, para tener una mejor comunicación con los estudiantes, además para él envió de las respectivas evidencias y los enlaces de los formularios, también se implementó el recurso Educaplay este fue un elemento central en cuanto a gamificación se refiere, ya que esta herramienta se incorporó en las actividades de los estudiantes, las cuales fueron diseñadas bajo la base teórica del aprendizaje basado en retos; además se diseñó y aplicó una encuesta inicial a través de los formularios de google que incluía 10 preguntas, sobre herramientas tecnológicas en donde se buscó averiguar sobre el uso de juegos en línea, conectividad a

internet entre otros, luego se elaboró un instrumento de diagnóstico inicial de conocimientos el cual se realizó en los formularios de google en donde se podría observar el nivel de comprensión lectora en el que se ubicaban los estudiantes del grado 5°, seguidamente se llevó a cabo el desarrollo de las 10 sesiones didácticas siguiendo paso a paso su planeación: exploración, estructuración, transferencia y evaluación y cierre, en donde se implementaron diferentes actividades del recurso educativo Educaplay como plataforma central, la cual fue fundamental para el desarrollo de dichas sesiones enfocadas todas en comprensión lectora, la comprensión escrita y la competencia textual, con actividades variadas como sopa de letras, concéntrese, adivinanzas, lecturas, entre otras; además se emplearon diferentes recursos digitales y otras plataformas para tener una mejor practica en las sesiones, luego se aplicó un instrumento de evaluación final de conocimientos, con el fin de verificar la asimilación de los contenidos y el avance obtenido en comprensión lectora a través de la aplicación de la secuencia didáctica. (formulario de google)

A continuación, se presentan las evidencias enviadas por parte de los estudiantes en el desarrollo de las 11 sesiones de trabajo, incluidas en la secuencia didáctica.

*En primer lugar, se presenta en la figura 33 la creación del grupo de WhatsApp.*

### **Figura 32**

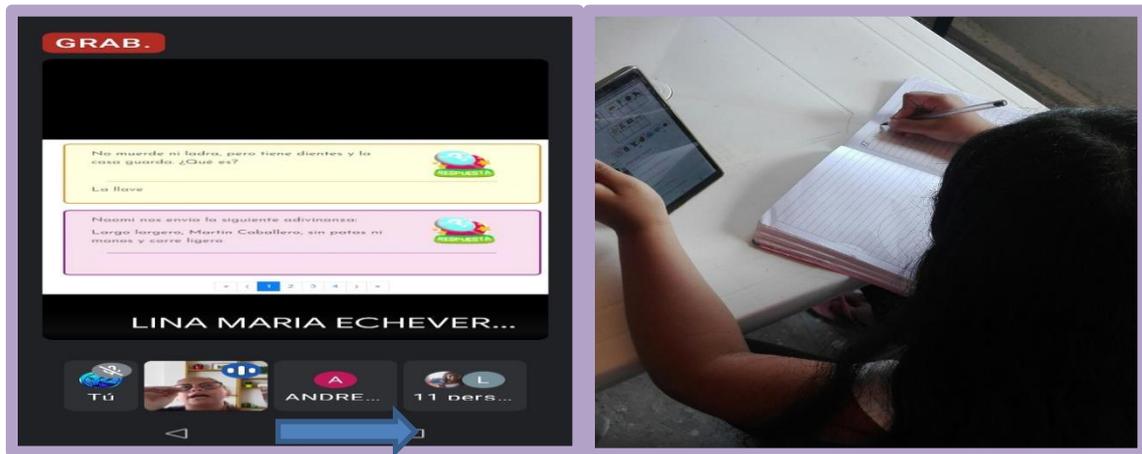
#### **Apps de WhatsApp los super héroes de la lectura**



**Fuente autoría propia, 2021**

En la figura 33 se presenta el trabajo realizado a través de la plataforma de google meet.

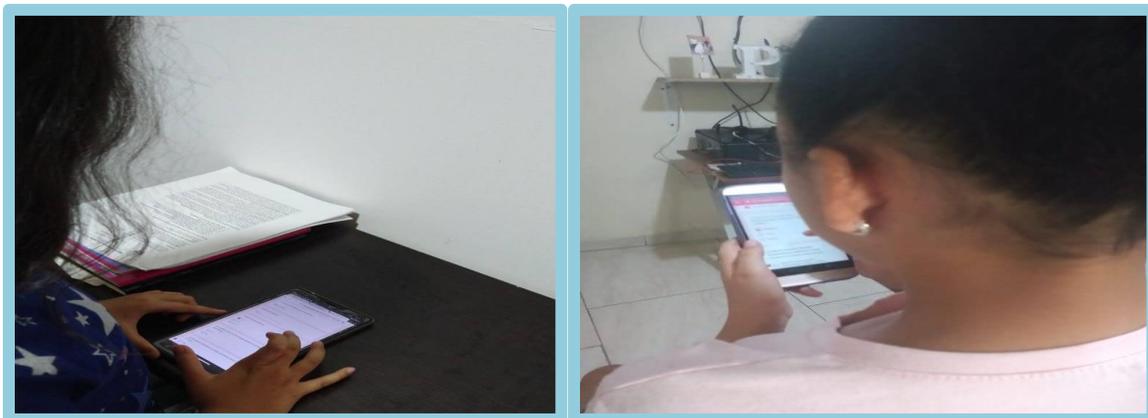
**Figura 33**  
**Secuencia didáctica en Plataforma google meet.**



**Fuente** [meet.google.com/oqy-oeta-voe](https://meet.google.com/oqy-oeta-voe)

En la figura 35 se presentan a algunos de los estudiantes resolviendo la encuesta inicial sobre manejo de herramientas tecnológicas.

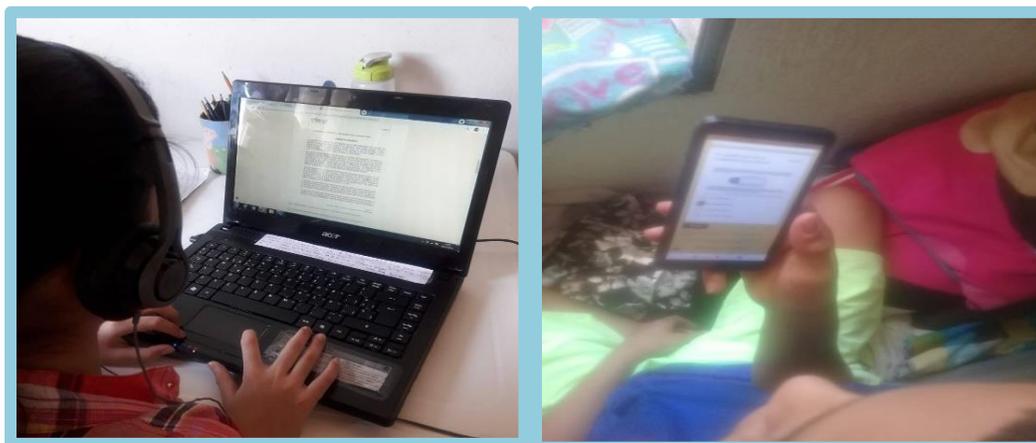
**Figura 34**  
**Estudiantes realizando el formulario de encuesta inicial. (anexo A) en este anexo se encuentra el formulario con todas las preguntas.**



**Fuente** *autoría propia, 2021*

En la figura 35 se presentan estudiantes desarrollando la evaluación diagnóstica de contenidos con preguntas tipo saber 5°

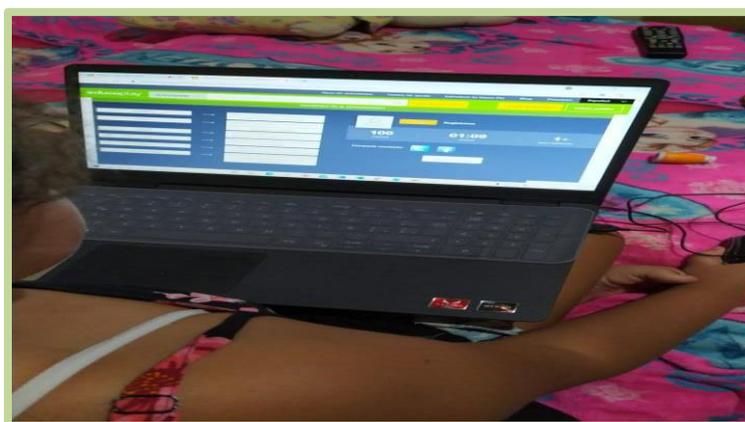
**Figura 35**  
**Estudiantes realizando la evaluación diagnóstica de contenidos (anexo c) se encuentra el formulario con todas las preguntas.**



**Fuente autoría propia, 2021**

En la figura 36 se presenta la evidencia del desarrollo de actividades a través del elemento de gamificación Educaplay.

**FIGURA 36**  
**Elemento de gamificación educaplay: asociación (anexo D)**

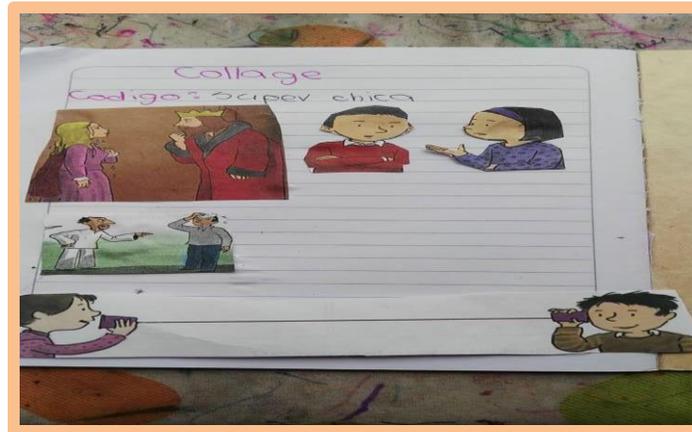


**Fuente autoría propia, 2021**

En la figura 37 se presenta la evidencia de la elaboración de collage según la temática abordada en la sesión didáctica, sobre los elementos de la comunicación.

**FIGURA 37**

**Elaboración de collage**

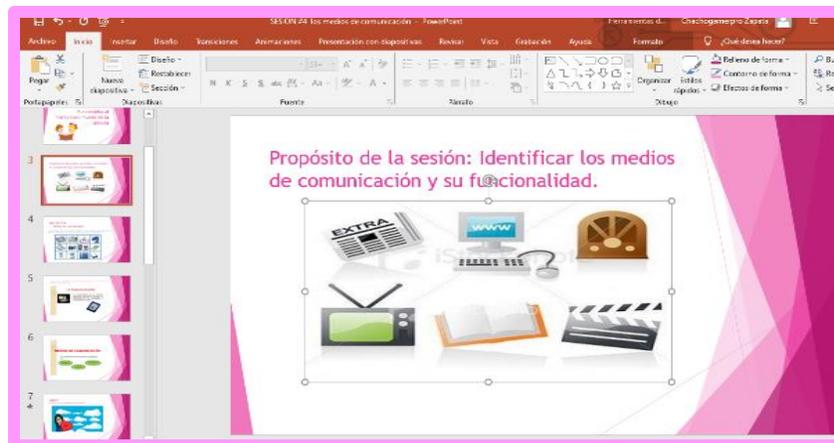


**Fuente autoría propia, 2021**

En la figura 38 se presenta la evidencia de las diapositivas implementadas en las sesiones didácticas.

**Figura 38**

**Secciones didácticas a través de power point**

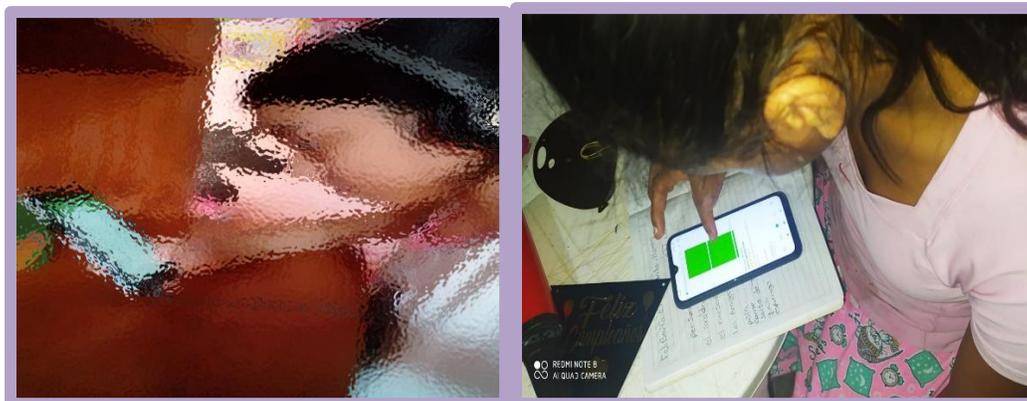


**Fuente autoría propia, 2021**

En las figuras siguientes se presentan las evidencias de los estudiantes interactuando con el elemento de gamificación Educaplay, en donde se realizaron actividades diversas enfocadas en cada una de las temáticas planteadas en las sesiones didácticas. (anexo D) se encuentran todos los juegos multimediales trabajados en educaplay.

**Figura 39**

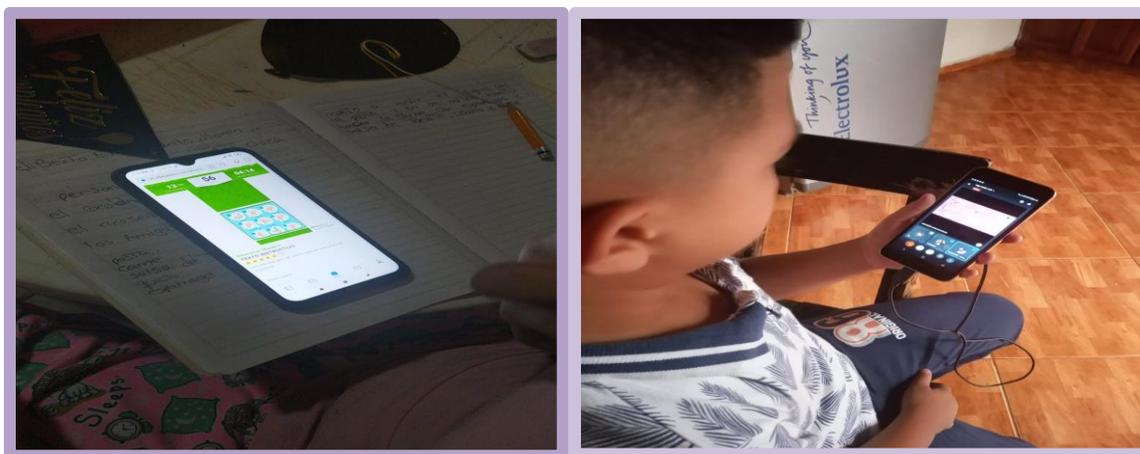
**Elemento de gamificación: Educaplay los medios de comunicación. (anexo D)**



**Fuente autoría propia, 2021**

**Figura 40**

**Elemento de gamificación: Educaplay sobre los textos informativos. (anexo D)**



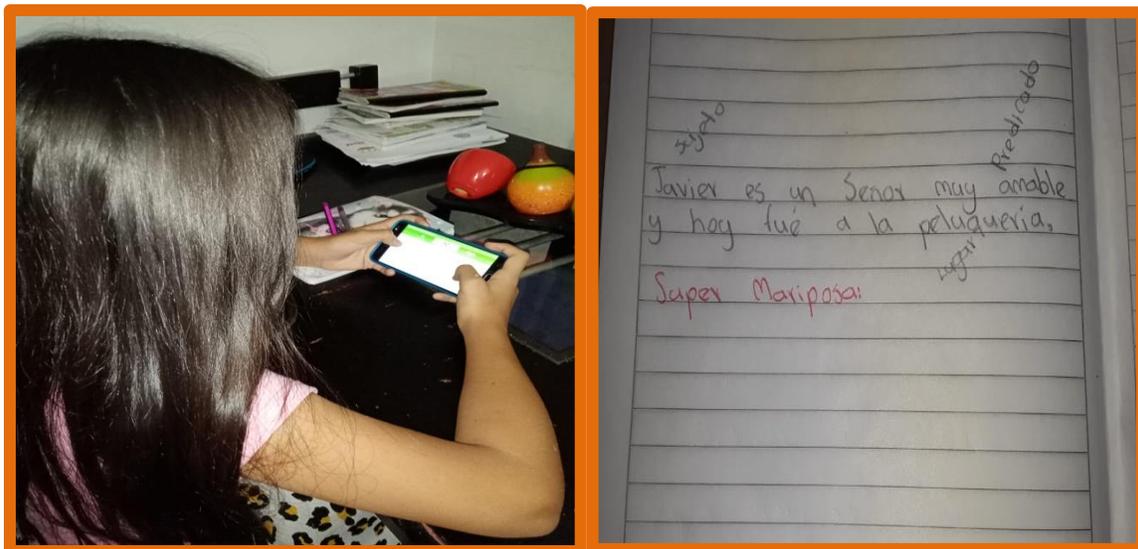
**Fuente autoría propia, 2021.**

**Figura 41**  
**Actividad aprendo jugando y texto escrito**



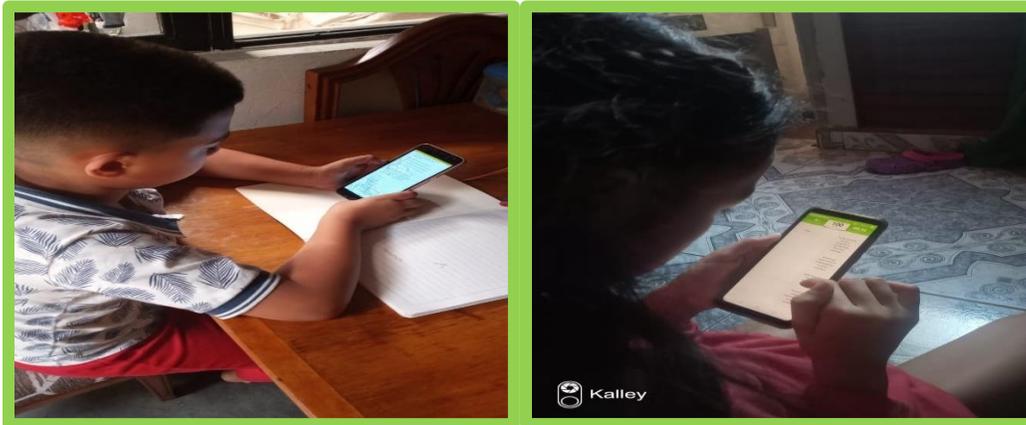
**Fuente autoría propia, 2021**

**Figura 42**  
**Elemento de gamificación: Juego con el sujeto y predicado en Educaplay. (anexo D)**



**Fuente autoría propia, 2021**

**Figura 43**  
**Elemento de gamificación: educaplay los conectores en el cuento. (anexo D)**



**Fuente autoría propia, 2021**

*En la figura 44 se presenta la evidencia del desarrollo de la evaluación final de contenidos a través del formulario de google. (anexo C) se encuentra el formulario en su totalidad.*

**FIGURA 44**

**Desarrollo de la evaluación final de contenidos (anexo C)**



**Fuente autoría propia, 2021**

## 7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

A continuación se observa el análisis de la observación directa y diario de campo y finalmente se presenta el avance que se obtuvo en el desarrollo de la secuencia en cuanto a las categorías competencia lectora, competencia textual y competencia escrita y la implementación del aprendizaje basado en retos.

Finalmente se presenta la evaluación final de contenidos en niveles de valoración de los 15 estudiantes.

**Tabla 9**

**Resultados obtenidos en la evaluación final desde lo conceptual.**

Niveles de valoración	Grupo: 5°1
Superior	12
Alto	0
Básico	0
Bajo	3
<b>TOTAL</b>	15

**Fuente autoría propia, 2021**

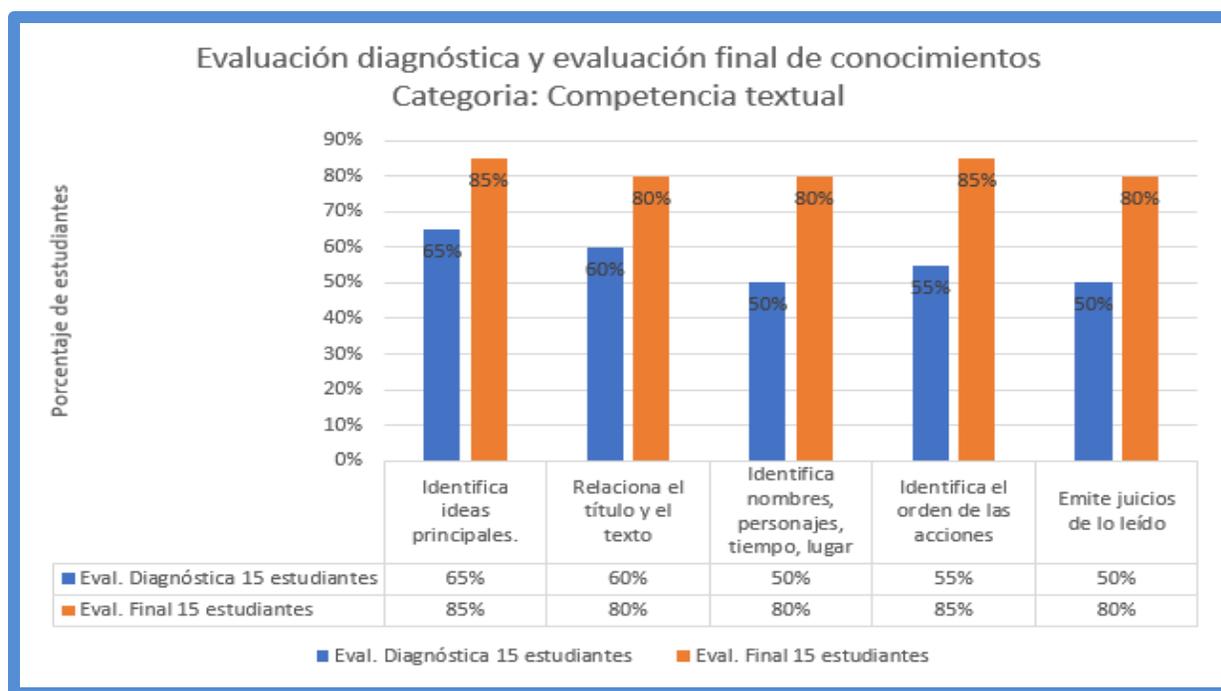
El análisis se realizó desde la comparación entre la evaluación diagnóstica y la evaluación final. Para este análisis se tuvo en cuenta cada categoría de análisis, las subcategorías y

los indicadores. La muestra se efectuó con 15 estudiantes del grado 5°1 para ambas evaluaciones.

Por lo tanto, en primer lugar, la primera categoría tenida en cuenta fue la competencia textual, la cual contiene una sub- categoría llamada comprensión literal y a su vez están divididas en 5 indicadores que dan cuenta si el estudiante identifica ideas principales, relaciona el título y el texto, identifica personajes, tiempo, lugar, identifica el orden de las acciones, emite juicios de lo leído (ver figura 45)

**Figura 45**

**Comparativo entre evaluación diagnóstica y evaluación final, categoría competencia textual.**



**Fuente autoría propia, 2021**

Según lo observado en la figura 45, en el indicador que establece si el estudiante identifica ideas principales, los estudiantes mostraban un nivel de logro del 65 % en la evaluación diagnóstica y en la evaluación final, presentaron un 85%, esto quiere decir que mejoraron un 20%. En cuanto al siguiente indicador que determina si el estudiante relaciona el título y el texto, también mejoraron, ya que en el diagnóstico presentaron un 60 % frente a un 80 % de la prueba final. Seguidamente el indicador donde se observa si el estudiante identifica personajes, tiempo, lugar, en la prueba diagnóstica el resultado fue 50 % y en la prueba final el 80%, esto permite visualizar el avance en un 30%. Continuando con el indicador identifica el orden de las acciones, su nivel estaba en el 55 % en el diagnóstico y en la prueba final obtuvieron un 85%. En el último indicador que establece si el estudiante emite juicios de lo leído, en la prueba diagnóstica el resultado obtenido fue de 50% mientras que en la evaluación final estuvo en un 80% mejorando notablemente en un 30%.

Dicho esto, todos los resultados que se mencionaron en la categoría de competencia textual, demuestran que los indicadores se fortalecieron considerablemente en el proceso realizado, es decir que en esta categoría los avances fueron notorios y muy positivos y evidencian que los estudiantes que avanzaron en su comprensión lectora a nivel literal.

Gracias a que se implementaron diferentes estrategias didácticas como juegos, lecturas interactivas, apoyadas del elemento de gamificación Educaplay, se pudo fortalecer la comprensión lectora en el nivel literal. Por ejemplo, sopas de letras, ordenación de párrafos, identificar diferentes textos. Esto quiere decir que si se implementan clases innovadoras con el apoyo de herramientas digitales se fortalecen los procesos en esta categoría.

Los resultados muestran una ubicación clara de los estudiantes de la muestra en los niveles superior y bajo, lo que demuestra que los estudiantes van llegando a los niveles superiores de básica primaria, con vacíos que van pasando de grado en grado, además la comprensión lectora se debe abarcar desde las diferentes áreas del saber y no dejárselo a lengua castellana, quizás esta es una gran debilidad, ya que solo en esta área se enfocan los docentes para lograr una mejor comprensión lectora.

A continuación, se presenta la evaluación final de contenidos en niveles de valoración de los 15 estudiantes. Ver (tabla 10)

**Tabla 10**

**Resultados obtenidos en la evaluación final desde lo conceptual.**

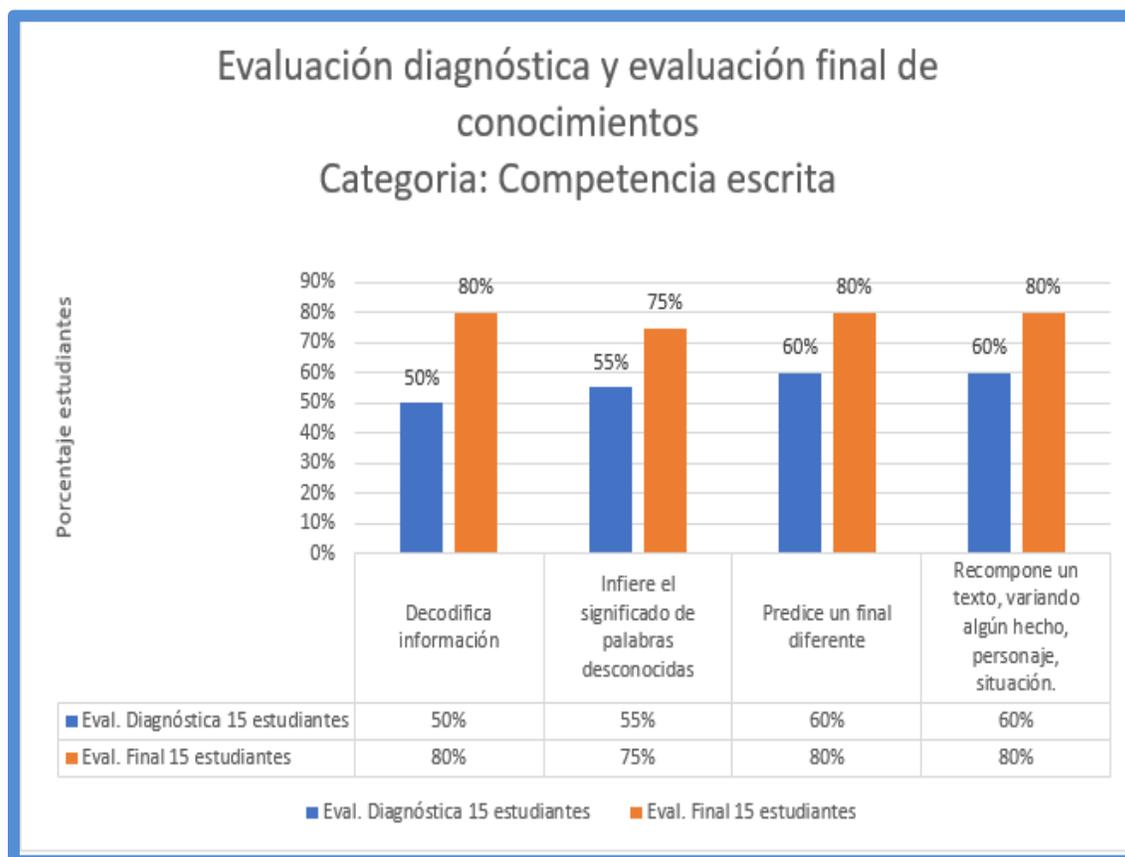
<b>Niveles de valoración</b>	<b>Grupo: 5°1</b>
<b>Superior</b>	11
<b>Alto</b>	0
<b>Básico</b>	0
<b>Bajo</b>	4
<b>TOTAL</b>	15

**Fuente autoría propia, 2021**

Además, en la categoría de la competencia escrita, se ubica una subcategoría llamada nivel inferencial que a su vez tiene 4 indicadores de logro (ver figura 46).

**Figura 46**

**Comparativo entre evaluación diagnóstica y evaluación final, categoría competencia escrita.**



**Fuente autoría propia, 2021**

Según lo observado en la figura 46, en el indicador que establece si el estudiante decodifica información, los estudiantes mostraban un nivel de logro del 50 % en la evaluación diagnóstica y en la evaluación final, presentaron un 80%, esto quiere decir que mejoraron un 30%. En cuanto al siguiente indicador que determina si el estudiante infiere el significado de palabras desconocidas, también mejoraron, ya que en el diagnóstico presentaron un 55 % frente a un 75 % de la evaluación final. Seguidamente el indicador donde se observa si el estudiante predice un final diferente, en la prueba diagnóstica el resultado fue 60% y en la evaluación final el 80%, esto permite visualizar el avance en un

20%. En el último indicador que establece si el estudiante recompone un texto, variando algún hecho, personaje, situación, en la prueba diagnóstica el resultado obtenido fue de 60% mientras que en la evaluación final estuvo en un 80% mejorando notablemente en un 20%.

En esta categoría los indicadores muestran un fortalecimiento y una mejoría, debido a que la interacción constante en los diferentes espacios virtuales y el problema presentado en cuanto a contenidos al realizar los análisis de las diferentes lecturas y preguntas de otros niveles, con llevo a utilizar las diferentes herramientas tecnológicas en mayor proporción. Además, cabe resaltar que el buen rendimiento de los estudiantes tuvo que ver con la posibilidad que se les dio al aplicar la secuencia didáctica, y la implementación de juegos y retos a nivel de contenidos con la variedad de actividades, facilitándoles de esta forma la asimilación de contenidos, elaborar supuestos según sus conocimientos previos.

Por esto se debe tener en cuenta en esta categoría la verificación del contexto en el cual se realizará el proceso comunicativo, para poder escribir un texto adecuado el estudiante debe elegir el texto descriptivo ya que con este se pueden dar detalladamente las características, estas falencias se deben a que las temáticas dadas en las clases no son interiorizadas por los estudiantes de la mejor manera, por esto a la hora de resolver cualquier tipo de prueba de comprensión lectora no tienen los saberes previos para realizarlas.

La falta de interés de los estudiantes, por apropiarse de la lectura es también porque no se les inculca desde pequeños la importancia que esta tiene para la vida, sin embargo, el empleo de tecnologías incrementa los niveles de motivación en los estudiantes, no solo en el plano tecnológico sino también en el disciplinar, permitiendo así un desempeño a la par, en competencias específicas de lengua castellana.

Los resultados muestran una ubicación clara de los estudiantes de la muestra en los niveles superior y bajo, demostrando así que los saberes previos, unidos a los contenidos que se desarrollan en el aula son fundamentales para tener una mejor comprensión lectora y si a eso le sumamos las buenas prácticas docentes en donde involucren la gamificación,

los resultados mejorarían notablemente ya que un estudiante motivado logra mejores resultados.

A continuación, se presenta la evaluación final de contenidos en niveles de valoración de los 15 estudiantes. (Ver tabla 11)

**Tabla 11**

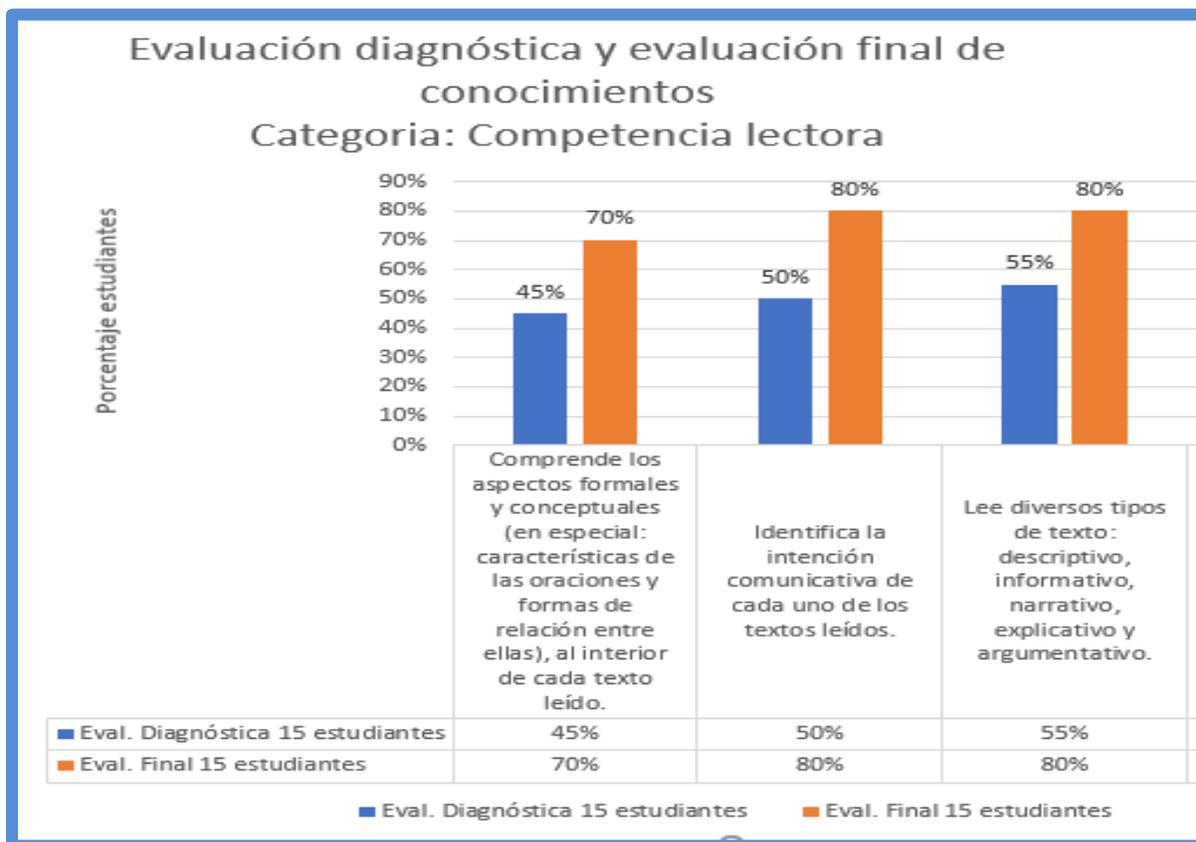
**Resultados obtenidos en la evaluación final desde lo conceptual.**

<b>Niveles de valoración</b>	<b>Grupo: 5°1</b>
<b>Superior</b>	11
<b>Alto</b>	0
<b>Básico</b>	0
<b>Bajo</b>	4
<b>TOTAL</b>	15

**Fuente autoría propia, 2021**

Para finalizar, se observará la categoría de competencia lectora que tiene la subcategoría nivel crítico, la cual está conformada de indicadores que ayudaran a visualizar los avances de los estudiantes en este nivel de comprensión (ver figura 47).

**Figura 47**  
**Comparativo entre evaluación diagnóstica y evaluación final, categoría competencia lectora.**



**Fuente autoría propia, 2021**

Según lo observado en la figura 49, en el indicador que establece si el estudiante comprende los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído, los estudiantes mostraron un nivel de logro del 45 % en la evaluación diagnóstica y en la evaluación final, presentaron un 70%, esto quiere decir que obtuvieron un resultado óptimo de un 25%. En cuanto al siguiente indicador que determina si el estudiante identifica la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos, también mejoraron, ya que en el diagnóstico presentaron un 50 % frente a un 80 % de la evaluación final. Finalmente, en el último indicador que establece si el estudiante lee diversos tipos de texto descriptivo, informativo,

narrativo, explicativo y argumentativo, en la prueba diagnóstica el resultado obtenido fue de 55% mientras que en la evaluación final estuvo en un 80% mejorando notablemente en un 25%.

Una vez finalizada la descripción anterior, el progreso del alumno es evidente en todos los indicadores de la categoría de competencia lectora. Esto confirma que algunas estrategias que utilizan recursos didácticos apoyados en las TIC, como la creación de dibujos animados digitales a partir de la propia experiencia y la lectura en voz alta en clase, son propicias para la formulación de hipótesis y conclusiones de intervención de los estudiantes. Entenderse a sí mismos, además de la interactividad que brindan estos recursos, son propicios para la interpretación desde diferentes miradas, lo que a su vez propicia la construcción de criterios sólidos y la capacidad de argumentación de los estudiantes.

Los resultados individuales y colectivos dan cuenta de los aprendizajes obtenidos, los cuales también pueden ser desarrollados a partir de ambientes de aprendizaje virtuales en donde los roles de los participantes cobren relevancia a la hora de participar.

Y así el estudiante de cuenta de las estrategias discursivas para acondicionar los textos al proceso comunicativo, además debe cerciorarse de la validez que tiene la información del texto y que se adapte al contexto de comunicación, también debe reconocer la intencionalidad que estos transmiten.

Es de resaltar que el trabajo virtual fue aprovechado por los estudiantes, se sintieron motivados, que tenían las herramientas tecnológicas y conectividad, los estudiantes de la muestra contaban con las herramientas en el momento de realizar las diferentes clases, algunos con mejor acompañamiento familiar que otros, siendo importante este aspecto ya que la constancia con los deberes no es solo del estudiante como tal, sino de la vinculación y el apoyo de la familia con los estudiantes y con todo lo concerniente con la Institución. Esto influye demasiado en el rendimiento escolar.

## ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA Y DIARIO DE CAMPO

Este análisis ayudó a establecer conexiones significativas entre el conocimiento de la materia y el conocimiento práctico para tomar decisiones con mayor información. A través de la cotidianidad, puede concentrarse continuamente en el problema que se está resolviendo, sin perder la referencia del contexto. Finalmente, también fomenta el desarrollo de niveles descriptivos, analíticos, evaluativos e interpretativos, de los procesos de investigación y reflexión docente. El diario de campo se realiza en una rejilla, de acuerdo a los acontecimientos sucedidos en la secuencia didáctica, los datos más relevantes se registran durante la observación y desarrollo del proyecto en el aula virtual, por lo que allí, se puede rastrear las actuaciones y las reacciones de los alumnos frente a las dinámicas presentadas en el aula virtual.

A continuación, se presenta la tabla número 15 con las observaciones realizadas en el diario de campo a través del desarrollo de la secuencia didáctica.

**Tabla 12**

### ***Diario de campo y observaciones***

<b>DIARIO DE CAMPO Y OBSERVACIONES</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Sesión</b>	<b>Observación</b>
<b>14/05/2021</b>	<b>1. Introducción a la sesión didáctica</b>	Inicialmente se envió un comunicado por WhatsApp, para informar a los padres de familia y estudiantes sobre la vinculación con el proyecto de investigación. Se invitan a una reunión virtual en la plataforma google meet para la respectiva explicación del consentimiento informado y sobre el desarrollo de las actividades.  Los padres de familia muy comprometidos asistieron y brindaron aportes muy valiosos en donde

		<p>expresaron que daban la autorización, los niños manifestaron que necesitaban espacios así para mejorar en la comprensión lectora y que muy bueno combinarlo con juegos virtuales, que en las clases casi nunca se implementaban este tipo de actividades.</p> <p>Se les informa a los padres además que para mantener el anonimato de los estudiantes se identificara con un código de super héroes.</p> <p>Los estudiantes por iniciativa propia crean un grupo de WhatsApp titulado los superhéroes de la lectura, la cual fue una magnifica idea para enviar todas las evidencias, informaciones, actividades y demás.</p> <p>Se les envió a los estudiantes los enlaces para realizar los respectivos formularios de la encuesta a nivel tecnológico la y evaluación inicial, las cuales fueron realizadas por todos los estudiantes.</p> <p>Algunos estudiantes manifestaron que la prueba de contenidos estaba fácil que comprendieron los textos, otros expresaron que les dio dificultad responder algunas ya que no tenían claro los conceptos que requerían para resolver.</p>
18/05/2021	2.El proceso de la comunicación, Elementos de la comunicación.	<p>Los estudiantes ingresaron puntualmente a la sesión sincrónica estuvieron con mucha disposición en cada una de las actividades propuestas, en la primera parte de la exploración al activar los saberes con la tira cómica, algunos de los estudiantes fueron muy acertados con las respuestas, incluso brindaron otros ejemplos en donde estaban presentes los elementos de la comunicación, otros estudiantes tenían la idea pero no muy clara, observaron el video presentado, con la implementación del elemento gamificado, se les envió el enlace por el chat de la plataforma de google meet, solo 3 de los estudiantes no pudieron ingresar por el enlace, ellos realizaron la sopa de letras con la docente al compartir la pantalla, todos muy motivados con el juego iniciaron diciendo llevo 3 palabras encontradas, otro llevo 5, voy a ganar y así</p>

		<p>sucesivamente, luego cada uno fue diciendo el puntaje obtenido.</p> <p>Todos muy puntuales enviaron la tarea que debían realizar en casa.</p>
<b>19/05/2021</b>	<b>3.Comunicación verbal-no verbal</b>	<p>En este día muchos de los estudiantes se demoraron en asistir a la sesión debido a que el internet en el barrio estaba presentando fallas, estos fueron ingresando poco a poco, ya en su totalidad se llevo a cabo la clase planeada, disfrutaron de todas las actividades en especial el juego de las adivinanzas y adivina el cuento a través de emojis, participaron con agrado y disfrutaron de la clase, las expresiones fueron que:</p> <p>-Ojalá todas las clases fueran así, que juegos tan chéveres, así aprende uno más fácil, profe haga evaluación del tema y veras como todos las ganamos.</p> <p>Se nota que los docentes estamos cayendo en la monotonía de las clases y estamos fallando en la didáctica.</p>
<b>20/05/2021</b>	<b>4.Medios de comunicación</b>	<p>Se inicio la clase con puntualidad y con la mejor actitud siempre demostrada por los estudiantes, en la activación de saberes participaron con sus opiniones, muchos acertaron con los significados, se implemento el elemento de gamificación de Educaplay que consistía en ordenar palabras, se utilizó la misma metodología para el envío del enlace, esta vez todos lograron ingresar muy motivados ya a 4 estudiantes les dio dificultad para ordenar las palabras, los demás lo hicieron con mayor agilidad, estos últimos ayudaron en la construcción de sus compañeros y así también se fortaleció el trabajo colaborativo.</p> <p>Los estudiantes expresaron que les gustaba mucho ingresar a los juegos de Educaplay, incluso varios de ellos entran a realizar juegos variados.</p>

		<p>Todos cumplidamente enviaron las evidencias requeridas de las fotografías.</p> <p>Desarrollaron la comprensión lectora y 12 estudiantes la realizaron correctamente sin ningún error.</p>
21/05/2021	5. Géneros literarios: El Género narrativo, estructura, elementos.	<p>Los estudiantes siguieron muy motivados pues se vio reflejado en la asistencia y en la puntualidad para llegar al encuentro.</p> <p>Muy comprometidos también con sus códigos de superhéroes, en ocasiones les decía por el nombre o entre ellos mismos se equivocaban, y otros corregían o no hablaban y luego expresaban es que así no me llamo acá, soy super gato, o chica masmelo. Se noto el interés hacia todas las actividades quedo demostrado.</p> <p>Muy atentos estuvieron con el video del cuento, tanto así que, al responder las preguntas formuladas en la clase, entre ellos se hicieron cuestionamientos.</p> <p>También disfrutaron del elemento de gamificación.</p>
24/05/2021	6. Lectura intertextual, (intención comunicativa comparativo)	<p>En este día se realizó la actividad de lectura colaborativa, todos muy atentos en el momento que les correspondía. Tuvieron muy en cuenta la intención comunicativa del cuento.</p> <p>Realizaron el taller de comprensión lectora en casa y fue enviado oportunamente se observó en muchos que mejoraron en algunos aspectos en donde habían presentado dificultad.</p> <p>Los padres familia también se vincularon activamente en el proceso ya que muchos de ellos fueron los encargados de tomar las fotos para las evidencias.</p> <p>Los estudiantes expresaron que se debería de continuar hasta fin de año con estas actividades así,</p>

		ya que manifestaron que así entendía mucho más rápido las temáticas.
<b>25/05/2021</b>	<b>7.El texto instructivo</b>	<p>Ingresaron puntualmente los 15 estudiantes a la clase sincrónica, este día fue muy divertido ya que se construyeron recetas con imágenes, y la creatividad de ellos fue lo máximo, muchos opinaban en las recetas de otro brindando ideas y reformándolas.</p> <p>También se implementó el recurso de Colombia aprende en el que los estudiantes participaron y realizaron con agrado, utilizaron un cuaderno para resolverlas y con la cámara encendida se fue evidenciando el trabajo.</p> <p>Realizamos el concurso de concéntrese por equipos y solo se presentó pantalla con el juego de Educaplay, muy motivados por que se les dio bonificaciones al equipo ganador en la asignatura.</p> <p>Esta clase se unifico con la del texto informativo debido al tiempo del paro de docentes.</p>
<b>25/05/2021</b>	<b>8.El texto informativo</b>	<p>Se activaron los saberes previos, se observa que es fundamental tener en cada clase este paso de exploración, a través del recurso de Colombia aprende.</p> <p>Al finalizar se evidencio que el tema había quedado claro ya que realizaron la actividad de Colombia aprende adecuadamente, a algunos les dio dificultad al desarrollar algunos puntos, se resolvieron las dudas y se explicó.</p> <p>Preguntaron que ellos como buscaban recursos educativos en internet que era muy fácil aprender así que serpia muy buena aplicarlo en matemáticas que les da tanta dificultad.</p>
<b>26/05/2021</b>	<b>9.El dialogo y la descripción en el texto.</b>	El trabajo realizado en este día fue muy agradable ya que varios tienen mascotas y activaron sus cámaras y las describieron.

		<p>Retomamos nuevamente la implementación del elemento ramificado, el cuál manejan con mucha facilidad relacionando mosaicos alusivos a la temática.</p> <p>Se observó al final la puntuación obtenida en la cual ellos mismos manifestaban me fue mejor en esta que en la de armar palabras, su participación fue excelente.</p> <p>Enviaron las evidencias y hasta más de la cuenta ya que todos querían quedar en el trabajo de la profesora.</p>
27/052021	<b>10. Gramática la oración y sus partes.</b>	<p>Ingresaron los estudiantes a la clase, uno llegó tarde por falta de conectividad, en la construcción de la oración de cada uno sobre su vida, salieron con cosas que no conocíamos de algunos, algunas madres de familia se integraron con aportes a la actividad.</p> <p>Se implementó el recurso Educaplay, todos realizaron la actividad, El tema del sujeto y predicado que muy claro se pudo evidenciar en la actividad final.</p> <p>Muchos expresaron estar tristes ya que solo faltaba una clase con este trabajo.</p>
28/05/2021	<b>11. Organización del texto: uso de conectores.</b>	<p>Los estudiantes estuvieron muy concentrados en la primera actividad de exploración ya que debían poner atención al que hablaba para continuar con la historia según el mensaje anterior, entre todos se elaboró una historia muy buena y ayudó mucho la concentración, claro está que 5 estudiantes se les tuvo que repetir ya que perdieron el hilo de los mensajes, ya que se dispersaron.</p> <p>Como fue la última clase. Brindaron aportes muy valiosos.</p> <p>-La pasamos súper y entendimos todos los temas el tiempo se fue volando.</p>

		<p>-La verdad profe que las clases así son muy divertidas y le dan ganas a uno de estudiar.</p> <p>-Lástima que no podamos continuar con más.</p> <p>El elemento de educaplay fue fundamental en la clase ya que ayudo a resolver dudas de la temática.</p> <p>Se envió el enlace para resolver la evaluación final de conocimientos, los estudiantes expresaron que se les hizo más fácil realizarlo ya que tenían claros muchos temas y que así comprendieron mejor los textos y las preguntas que debían responder.</p> <p>Aportes muy valiosos quedando evidenciado que el aprendizaje basado en retos e implementando la gamificación en las clases se obtienen logros muy valiosos e importantes tanto para los estudiantes como la satisfacción para uno como docente.</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

***Fuente autoría propia, 2021.***

El resultado final es muy bueno, todos los estudiantes tienen una buena comprensión de los conocimientos que se enseñan en esta asignatura. Cabe mencionar que las notas de observación en el aula se mejoran mucho con la implementación de la secuencia didáctica gamificada, porque la actitud de los estudiantes se vuelve más activa, lo que también ayuda a que el resultado final sea muy positivo. Desde el comienzo, los estudiantes trabajaron con mayor interés para aprender y hacer cosas con resultados positivos. Su mayor motivación pudo estar bien confirmada, porque incluso durante otras clases distintas a la asignatura de lengua castellana, siguieron preguntando si querían repetir el juego de la lección anterior. Si querían hacer un nuevo juego en línea, están muy impresionados.

Esto demuestra que se puede lograr el objetivo de estimular el interés de los estudiantes, implementando clases innovadoras. La observación directa ayudo a consolidar los resultados que esta sirvió para encontrar los detalles observados en el día a día de la secuencia didáctica,

se rescataron los aportes valiosos de los estudiantes y padres de familia y se pudo así identificar las falencias a nivel individual.

### **Reflexión estratégica de la teoría del aprendizaje basado en retos**

En cuanto a la estrategia metodológica implementada, permitió un aprendizaje más crítico, reflexivo, vivencial y mucho más participativo, en donde los estudiante se involucraron en situaciones problemas de la cotidianidad y vinculados a su entorno, a su vez la participación fue activa en donde fueron abiertos al aprendizaje de la comprensión lectora y muy de la mano del trabajo colaborativo ya que fue fundamental para las actividades que se desarrollaron en equipo y a su vez el manejo de roles en cada una de ellas.

Cabe anotar que el ABR se apoya en el aprendizaje vivencial y este a su vez es de enfoque holístico que es en el que se fundamenta la institución educativa en la cual se desarrollo esta investigación y cae como anillo al dedo ya que se fortalecieron además las relaciones interpersonales en donde se combinaron diferentes aspectos como el comportamiento, la adquisición de contenidos y la experiencia vivencial por parte de cada uno de los estudiantes participes en la experiencia, ya que no solo se puede enfocar la implementación de esta estrategia en el marco cognitivo sino encaminarla en la transversalización y en el potencial que tienen los estudiantes como personas.

Además fortaleció en los estudiantes la autonomía, se mostraron más propositivos, convirtiéndose el docente en un guía orientador del conocimiento, en el que fue un facilitador en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Además el aprendizaje basado en retos cobro relevancia en el desarrollo de esta investigación ya que los estudiantes mostraron mayor agrado en especial por este tipo de metodología implementada del ABR, manifestado siempre en el desarrollo de las actividades ya que se

interesaron más y estuvieron muy motivados, permitiendo así la obtención de mejores resultados a nivel de comprensión lectora.

Dado todo lo anterior, a continuación, se presentan los resultados a nivel general de la presente investigación, como respuesta a los objetivos trazados en la misma.

1. La comprensión lectora de los estudiantes del grado 5°1 se mejora a través de recursos didácticos respaldados por tecnología de la información y la comunicación.
2. Los estudiantes mejoraron en todas las categorías de comprensión lectora y respondieron positivamente a todos los indicadores de desempeño propuestos en la categorización.
3. Los resultados de la intervención son positivos, sin embargo, existe evidencia de que se ha avanzado significativamente en términos de logro, lo que indica que los estudiantes perciben la organización de las ideas, identifican las características de los distintos tipos de textos, comprenden la ideas principales, y establecen las ideas, las similitudes y diferencias entre los distintos textos presentados, se extraen conclusiones basadas en la experiencia, se plantean hipótesis explicativas de los distintos textos leídos y se comparan los contenidos de diferentes tipos de textos.
4. Se ha determinado que el uso de recursos didácticos apoyados en las TIC para incrementar la comprensión lectora de los estudiantes no solo se debe a que están estrechamente relacionados con la vida cotidiana de los estudiantes, sino también a la diversidad que brindan y a diferentes opciones (expresar y presentar lecturas (imágenes)., Audio, video, animación, etc.), que llevaron a la participación, vitalidad, comprensión y reflexión durante los encuentros, por lo tanto, su diseño es la base para el progreso que se demostrado durante el proceso de investigación.

5. Se resalta además que la implementación del ABR cobra relevancia, ya que los estudiantes, con este tipo de metodología se mostraron con mayor interés y mejor desenvolvimiento en el desarrollo de las actividades fue fundamental en el desarrollo de la estrategia.
  
6. El aprendizaje basado en retos es una metodología innovadora ya que genera un aprendizaje vivencial, en donde la atención está siempre en el estudiante y así el sería el actor principal dentro y fuera del aula, es importante que en las actividades pedagógicas se activen los saberes previos como un punto de inicio para mejorar la asimilación de los conocimientos.

## 8. CONCLUSIONES

Por medio de esta investigación se puede visualizar que el aprendizaje basado en retos como estrategia metodológica escolar, hace que la adquisición de conocimientos sea un proceso más participativo, analítico, activo, vivencial y crítico, que se relaciona con su aplicabilidad en el entorno o contexto, en la búsqueda de solución de problemas a través de herramientas tecnológicas; esto está íntimamente relacionado con el aprendizaje colaborativo, que a su vez se relaciona con la interdependencia activa, porque como grupo, existe la necesidad de dividir el trabajo en roles complementarios, lo que se relaciona con la toma de decisiones y otros esfuerzos conjuntos.

En las prácticas educativas se debe implementar e innovar en cuanto a tecnología se refiere, ya que puede ser algo muy novedoso en la utilización de plataformas educativas, aprovechándolas al máximo y fortaleciendo el proceso formativo que está exigiendo cada día la sociedad, hay temas específicos que son ajenos a nuestra realidad al no poseer las competencias necesarias para impartir instrucciones en este nuevo paradigma educativo.

En el mundo actual se debe tener en cuenta dentro de las instituciones educativas, la formación y la concientización de los docentes en cuanto a sus prácticas pedagógicas para que estas conlleven a los estudiantes a movilizar sus saberes de una forma más dinámica e innovadora, en donde los docentes orientadores se estén capacitando día a día y estén a la vanguardia de la tecnología actual.

A través de la investigación, es posible comprender el concepto de gamificación, la composición de este enfoque y la motivación de los estudiantes para aprender, jugar, superar desafíos y obtener buenos resultados a través del juego. Además, también es muy valioso para tener una mejor comprensión lectora, ya que permite que los niños muestren interés continuo y progresen gradualmente para alcanzar las metas deseadas.

Con todo, la gamificación tiene un efecto muy positivo en el proceso de enseñanza de la educación primaria, especialmente en la asignatura de lengua castellana, por lo que es un método muy útil y debe tenerse en cuenta a la hora de pensar en cómo motivar a los alumnos cuando se trata de leer, escribir y comprender textos.

Cuando se capacitan los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y comunicación en línea, teniendo como objetivo primordial el seguimiento de los estudiantes, es de suma importancia vincularlos con la diversidad de herramientas que existen para el seguimiento significativo de los alumnos, tales como plataformas educativas, juegos en línea, Facebook, WhatsApp, blogs educativos entre otros, estos ayudan a fortalecer el acompañamiento de los procesos académicos de los estudiantes.

En cuanto a los aspectos enseñados por la docente investigadora, en el proceso de implementación de la secuencia didáctica, se puede demostrar que los cambios en métodos de enseñanza de la lectura produjeron muy buenos resultados. Entre ellos, se encontró la escogencia del elemento gamificado Educaplay, porque permitió que el trabajo de investigación y la selección de las actividades interactivas jugaran un papel importante, en el aula virtual. Además, los estudiantes pudieron realizar lecturas integrales con gran satisfacción. Todo lo anterior, sumado a la novedosa implementación en la institución, docentes y estudiantes, se motivan para lograr mejores resultados.

Cabe anotar que la actitud de los estudiantes frente a las diversas actividades de comprensión lectora, después de la implementación, fue diferente ya que se mostraron muy motivados, manifestaron que fue algo nuevo y diferente de trabajar la lectura, además que fue muy fácil la asimilación de la temática y la comprensión de los textos.

Finalmente se puede deducir que las tecnologías de la información y la comunicación, ayudan al proceso de comprensión lectora, siempre y cuando el docente intervenga en la escogencia de la herramienta tecnológica que se requiera, la temática que se quiera abordar, las

actividades que sé que van a utilizar teniendo en cuenta los estudiantes, los recursos, el contexto y las dificultades académicas presentadas.

## **9. LIMITACIONES**

Se ha escrito mucho sobre el tema de los cambios tecnológicos en los procesos educativos, las diferentes miradas sobre la realidad y las consecuencias que estos cambios producen y van a producir al desarrollo del proceso educativo a su vez en el fortalecimiento del trabajo interdisciplinario y multidisciplinario dentro de la institución educativa, por tal motivo se debe tener en cuenta, lo que estamos viviendo en la actualidad como docentes a causa de la pandemia COVID 19, nos lleva a establecer una metodología organizativa diferente, donde cada alumno está trabajando a su ritmo, con el apoyo del padre de familia, en sus hogares, con condiciones que pueden ser limitadas o no, reforzando las ideas que se están trabajando en cada documento de estudio que se envía, y afirmando que podemos lograr cambios en los procesos formativos que nos corresponde estructurar como docentes, y desde la institución educativa debemos responder a unas necesidades específicas y cambiantes que exige el medio actual, en donde esta situación nos ha invitado a un replanteamiento de dichas prácticas educativas en donde se implemente y se innove en cuanto a la tecnología ya que puede ser algo muy novedoso en la utilización de plataformas educativas, pero si las aprovechamos al máximo y fortalecemos el proceso formativo que está exigiendo cada día la sociedad y teniendo en cuenta que hay temas específicos que son ajenos a nuestra realidad al no poseer las competencias necesarias para impartir instrucciones en este nuevo paradigma educativo.

Debido a esto el desarrollo del proyecto con los estudiantes se llevó a cabo de manera virtual, a través de la plataforma google meet, en la ejecución de algunas de las sesiones didácticas se presentaron dificultades de conexión de algunos estudiantes, que no podían ingresar a la hora pactada.

Las Herramientas tecnológicas por parte de algunos estudiantes no tenían cámara o solo contaban con un solo celular en casa que impedía tomar fotos en el desarrollo de las actividades, para la toma de evidencias.

Debido a que nos encontrábamos en paro de docentes, fue reducido el tiempo para desarrollar las secuencias didácticas. En vista del poco tiempo que se podía aprovechar se tuvo que desistir del paro, para iniciar con el desarrollo de las actividades y así poder aprovechar el tiempo al máximo y abordar hasta dos sesiones en un día.

## **10. IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS**

En el presente trabajo de investigación “” Propuesta de aprendizaje basado en retos, mediada por gamificación para el fortalecimiento de la competencia lecto-escrita en estudiantes del grado 5° de primaria” se pudo identificar el impacto que se esperaba al realizar la implementación de la investigación y el proceso de exploración.

Por tal motivo los efectos de este estudio, dieron a conocer el contexto social y familiar en el que se encuentran los estudiantes del grado 5° de la Institución educativa y las condiciones existentes en cuanto al empleo de la tecnología de la informática y la comunicación en los diferentes procesos escolares, esto con el fin de realizar reformas en cuanto a las estrategias pedagógicas que se implementan en los distintos métodos de enseñanza aprendizaje.

Las sesiones didácticas que se implementaron para abordar los contenidos podrán servir de base para emplearlas en las diferentes áreas del saber en cuanto a su preparación, desarrollo y evaluación, además ayudará como guía para un mejoramiento de la comprensión lectora utilizando las Tics y la gamificación en las diferentes asignaturas del conocimiento.

Los docentes pueden darse cuenta que, es mejor jugar juntos que jugar por separado, por lo que la cooperación es la columna vertebral del trabajo de todos desde diferentes ángulos, el objetivo es realizar una formación integral para la Institución Educativa Pedro Octavio Amado, considerando la tecnología como un aliado en la labor docente para estar a la vanguardia y así estar más cerca de los intereses de los estudiantes; por lo tanto hay una necesidad urgente de actualizar los conocimientos.

Los docentes deben encontrar y elegir estrategias específicas de acuerdo con la edad de los estudiantes las cuáles deben ser innovadoras y llamativas para hacer de las clases momentos agradables y de disfrute para ellos. Además, es de suma importancia ser conscientes de que las clases deben tener unos pasos a seguir de preparación: exploración, estructuración, transferencia, evaluación y cierre, con el fin de que los estudiantes puedan asimilar mejor los contenidos, ya que por más que se implementen software y hardware estos por sí solos no alcanzaran las metas deseadas en cuanto a adquirir una mejor comprensión lectora.

Los resultados obtenidos en esta investigación pueden usarse como insumos para próximas investigaciones desde diferentes aspectos y perspectivas en campos de conocimiento, no solo en comprensión lectora y en utilización de la tecnología de la información y la comunicación sino en tener una variedad de estrategias que se puedan implementar para cualquier área del conocimiento.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arboleda, j. c. (2005). Estrategias para la comprensión significativa. Didácticas cognitivas y socioafectivas. Bogotá: Didácticas Magisterio.
- Ardila, I. (2006). Fortalecimiento de los procesos de lectura mediadas por las Tics para el desarrollo de competencias. Obtenido de [https://www.academia.edu/8254040/fortalecimiento\\_de\\_los\\_procesos](https://www.academia.edu/8254040/fortalecimiento_de_los_procesos)
- Ávila. Font. (2003). Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios.  
Recuperado de: [Http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las\\_TIC\\_como\\_herramienta.pdf](Http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf)
- Bermúdez, I., & González, I (2011). La competencia comunicativa: elemento Clave en las organizaciones. Quorum Académico. 95-100.
- Cáceres, A, Donoso, P. y Guzmán González, J. (2012). Significados que atribuyen las y los docentes al proceso de comprensión lectora en Nivel Básico 2 (NB2) en la comuna de Talagante. (Trabajo de grado), Universidad de Chile, Santiago De Chile. Recuperado de [http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cscaceres\\_a/pdfAmont/cs-](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cscaceres_a/pdfAmont/cs-)
- Castaño Lora, Alice. (2015). Prácticas de escritura En el aula: orientaciones didácticas para docentes. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles341021>
- Cavadia, N y Quijano, M. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura. Pensamiento Psicológico, 12, (1), 23-38.  
Recuperado de <http://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article>
- Educaplay como plataforma para la creación de actividades educativas.  
<http://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf>
- Gialdino, I. (2007). Estrategias de investigación cualitativa. Argentina: Gedisa S.A.  
Gómez, M. (2015). Introducción a la metodología de la investigación científica. Editorial Brujas. Recuperado de <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=2674>.

- (Gómez p. 2011). Comprensión lectora y rendimiento Escolar. Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, 2, (2), 27- 36. Recuperado de [file:///D:/Downloads/Dialnet-ComprensionLectoraYRendimientoEscolar3801085%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/Dialnet-ComprensionLectoraYRendimientoEscolar3801085%20(1).pdf)
- González a., González P, Rodríguez, E., Pino, H. Y Pereira, J. (2009). Cómo mejorar la lecto escritura a través de la recreación de cuentos utilizando las TICS. Recuperado de <ftp://ftp.unicauca.edu.co/cuentas/cpe/docs/Valle/Ponentes/Palmira/I.E%20Sebastin%20de%20Belalcazar/LA%20LECTOESCRITURA%20a%20TRAV%20C9S%20%2>
- Hernández, Fernández y Baptista et al., (2010). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
- (Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. 2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamerican  
Recuperado de <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443>.
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación ICFES. (2015). Recuperado de <http://www.icfes.gov.co/examenes/pruebas-saber/antecedentes-saber-5-y-9>
- López, C. (2010). Desarrollo de la comprensión lectora en contextos virtuales, II congreso internacional comunicación 3.0 (pp.1-9). Salamanca, España.  
Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4495466.pdf>
- (Ministerio de Educación Nacional. 2006a). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. Recuperado de [http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042_archivo_pdf.pdf)
- (Ministerio de Educación Nacional. 2006b). Estándares básicos de competencias del lenguaje. Recuperado de [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-116042\\_archivo\\_pdf1.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf)
- SANDRA PATRICIA RONDÓN R. 2018 *Incidencia de una secuencia didáctica en la comprensión de lectura inferencial de textos narrativos y expositivos de estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa La Anunciación* (Cali, Colombia), maestría en educación, Pontificia Universidad Javeriana.

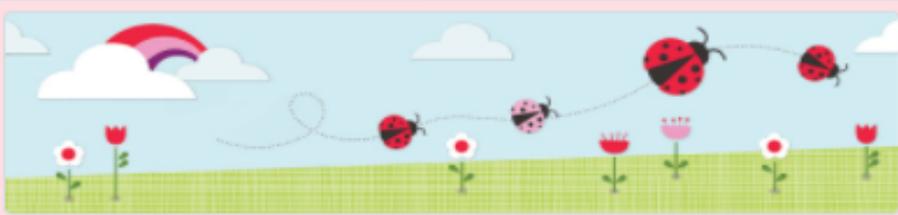
STRAUS y CORBIN. Categorización. Citado por TORRES MESIAS, Álvaro. Et al.  
Investigar en educación y pedagogía. Pasto: Universidad de Nariño, 2002. p. 110.

## ANEXO A

Encuesta inicial google form

<https://forms.gle/BXPDJgRJdnPKnppM9>

Preguntas Respuestas 15 Puntos totales: 10



### ENCUESTA DIAGNÓSTICA DESDE LO TECNOLÓGICO

Grado 5° Básica primaria Institución Educativa Pedro Octavio Amado

**OBJETIVO:** Obtener información sobre la utilización e implementación de la tecnología de información y la comunicación con los estudiantes del grado 5° de básica primaria de la institución educativa Pedro Octavio Amado.

1. Debes darle solución a todas las preguntas para que lo puedas enviar, puedes apoyarte en toda la teoría que haz escrito en el cuaderno, e ir resolviendo la actividad punto por punto.
2. Recuerda la fecha y hora máxima de entrega de la actividad, no te puedes pasar de la fecha establecida ya que no llegaría la solución a la profesora. (Ya que la plataforma esta programada para cerrarse en la fecha máxima)
3. Luego de resolver todas las preguntas le das enviar.
4. Al darle enviar inmediatamente te llegará la respuesta de la valoración de tu actividad.

RECUERDA que lo puedes enviar solamente una vez y de un solo correo electrónico.

Correo \*

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

Código de identificación del estudiante \*

Texto de respuesta corta

Edad del estudiante \*

Texto de respuesta corta

Edad del estudiante \*

Tu respuesta

---

Grado al cual perteneces \*

5°1

5°2

5°3

¿Le agrada utilizar las Tecnologías digitales en el desarrollo de su aprendizaje? \*

NO

SI

¿Le han puesto actividades en lengua castellana usando los juegos en línea? \*

Poco

Nunca

Bastante

¿Tiene conocimientos de juegos en línea que puedas utilizar en comprensión lectora? \*

SI

NO

¿Ha jugado con alguno de los siguientes juegos en línea que se presentan a continuación? \*

- Celebrity
- Educaplay
- Aplicaciones.info
- Mundo primaria

¿Le gustaría que se implementaran juegos en línea en las clases de Lengua castellana para tener una mejor comprensión lectora? \*

- SI
- NO

Marca con una x, las actividades que más le agraden para incluirlas en la utilización de las TIC dentro de las clases de Lengua castellana. \*

- Completar textos
- Crucigramas
- Dictados
- Sopas de letras
- Construcción de cuentos
- Ordenar oraciones y palabras
- Compresión de lecturas divertidas

---

¿Para que utiliza usted con mayor frecuencia la internet? \*

- Jugar y escuchar música
- Consultar tareas
- No la utiliza
- Chat y redes sociales

---

¿Cree que el uso de la tecnología le puede ayudar a avanzar mejor en sus clases?

\*

- Bastante
- Poco
- Nunca

---

¿Cuándo requiere resolver actividades académicas usted emplea con mayor frecuencia? : \*

- Ninguna
- Libros o enciclopedias
- Aparatos tecnológicos (Computador, Tablet, celular)
- Pregunta a un adulto

## ANEXO B

### Evaluación diagnóstica de conocimientos

Enlace: <https://forms.gle/5rsHnNXquedNd7e7A>



**Evaluación diagnóstica de conocimientos Grado 5° Básica primaria**  
**Institución Educativa Pedro Octavio Amado**

**OBJETIVO:** Diagnosticar los niveles de competencia lecto-escrita en estudiantes de grado 5°

1. Debe darle solución a todas las preguntas para que lo puedas enviar, puede apoyarse en toda la teoría que haz escrito en el cuaderno, e ir resolviendo la actividad punto por punto.
2. Recuerde la fecha y hora máxima de entrega de la actividad, no se puede pasar de la fecha establecida ya que no llegaría la solución a la profesora. (Ya que la plataforma esta programada para cerrarse en la fecha máxima)
3. Luego de resolver todas las preguntas le das enviar.
4. Al darle enviar inmediatamente te llegará la respuesta de la valoración de tu actividad.

**RECUERDA** que lo puedas enviar solamente una vez y de un solo correo electrónico.

**\*Obligatorio**

Escriba su código de identificación \*

Tu respuesta

Señale el grado al que pertenece \*

5°1

5°2

5°3

Responde las preguntas 1, 2 y 3 según el texto que se presenta a continuación. 1. El siguiente texto tiene como propósito fundamental: \*

5 puntos



GUÍAS

RESPONDE LAS PREGUNTAS 1 A 3 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO:

### ¿JAGUAR O LEOPARDO?

Los jaguares y los leopardos son tan parecidos que es difícil distinguirlos. Sin embargo, los jaguares son en general más grandes que los leopardos. Tienen cuerpo muscular robusto, cabeza ancha, piernas cortas y macizas, y grandes orejas. Las manchas del jaguar forman anillos circulares con un punto en el centro. A estos patrones se los llama rosetas. Las manchas de los leopardos son más chicas y no tienen el punto central.

Los jaguares son los mejores felinos del mundo, en tamaño. Más los leones y los tigres son más grandes que ellos. El jaguar macho puede pesar entre 120 y 200 libras (de 54 a 90 kg), mientras la hembra por lo común pesa entre 80 y 100 libras (de 36 a 45 kg). Su cuerpo puede llegar a medir más de 7 pies (2 metros) de la cabeza a la cola. El leopardo es el miembro más pequeño de la familia de "gatos felinos": gatos que rugen y no maúllan. Los leopardos pueden pesar entre 60 y 100 libras (de 27 a 45 kg). Su longitud suele ser de 5 y 7 pies (de 1,5 a 2 metros). En general, los machos son dos veces más grandes que las hembras.

Tanto los jaguares como los leopardos tienen cadenas que parecen agujas al nacer. En vez de la piel sencilla de los adultos, la de ellos es más gruesa, con manchas negras. El pelaje de manchas doradas de los jaguares y leopardos adultos los ayuda a confundirse con su entorno. Cuando brilla el sol a través de pastos y hojas, produce un patrón moteado de oscuridad y luz, semejante al que se ve en el pelaje de los grandes felinos. Esto ayuda a los gatos a ocultarse, tanto de depredadores como de su presa.

El leopardo y el jaguar tienen largas bigotas que les permiten sentir su camino mientras andan al acecho de la presa en la oscuridad. El blando acolchado de sus patas y la piel que tienen entre los dedos de los pies les ayudan a caminar con agilidad entre ramas y hojas. Pueden recoger sus garras mortales dentro de bolsitas especiales de las patas, para conservarlas afiladas.

La cola, tanto del jaguar como del leopardo, es larga y gruesa, y esto les ayuda a conservar el equilibrio cuando se abalanzan sobre la presa. Estas prácticas colas son blancas por abajo, y eso ayuda a los cachorros pequeños a seguir a su madre a través de la espesura de la maleza.

\*Tomado de Cole, Mike (2002). Los jaguares y los leopardos. Ohio Thomson Gale.

- D. argumentar la razón por la cual se considera salvaje al leopardo.
- A. describir las diferencias y semejanzas entre el jaguar y el leopardo.
- B. definir los aspectos del hábitat natural de los felinos.
- C. informar sobre el tiempo de apareamiento de los felinos.

2. Según el texto anterior, los jaguares y los leopardos se pueden confundir con el entorno, gracias a su \*

5 puntos

- C. piel y su cola larga.
- B. pelaje de manchas doradas.
- A. peso y tamaño.
- D. cuerpo grande y robusto.

3. Según el texto, el jaguar y el leopardo se diferencian en \*

3 puntos

- C. la longitud de sus colas.
- D. el color de sus cachorros.
- A. el peso y tamaño de sus cuerpos.
- B. la extensión de sus bigotes.

4. Juliana debe escribir un texto en el que liste cosas que hace regularmente en el colegio. El texto que está escribiendo Juliana dice: "En el colegio, por lo general...". ¿Qué debe seguir escribiendo Juliana? \*

3 puntos

- C. ceno, leo, investigo, duermo, expongo, camino.
- B. leo, trabajo en grupo, expongo un tema, escribo.
- D. escribo, juego fútbol, desayuno, duermo, corro.
- A. me baño, desayuno, cojo el bus, llego al colegio.

5. Un amigo te pide que le señales la idea que hay repetida en esta nota, antes de publicarla en el periódico del colegio: \*

3 puntos

*"El día 8 de agosto se dañó uno de los columpios del patio grande y aún no lo han arreglado. Tenemos entonces un riesgo que perjudica la seguridad de los alumnos y hace poco segura la diversión y la vida escolar".*

Tú le dices que la idea repetida es:

- D. la fecha.
- B. la vida escolar.
- A. la diversión.
- C. la poca seguridad.

6. El director del periódico escolar te pidió informar de manera clara y completa sobre los eventos de la próxima semana cultural. Para que los estudiantes asistan a las actividades de su interés, lo fundamental es incluir información sobre \*

3 puntos

- A. la importancia que tiene la semana cultural.
- d. la historia de la semana cultural en tu colegio.
- B. el lugar, la fecha y la hora de cada evento.
- C. los patrocinadores que presentan cada evento.

7. Tú estás lejos de casa y tu mamá te ha pedido que por medio de un escrito le cuentes detalladamente las características del pueblo al que fuiste de paseo con tus amigos del colegio. Para hacerlo necesitas redactar un texto.\*

3 puntos

- B. argumentativo.
- d. descriptivo.
- A. expositivo.
- C. Instructivo.

8. Un extraterrestre vino a visitar el planeta Tierra y se asombró al ver que los humanos nos bañábamos. Él también quería bañarse y le pidió a Fredy, un estudiante de quinto, que le dijera por escrito los pasos para uno bañarse. Fredy señaló los siguientes pasos:\*

3 puntos

1. abrir la ducha;
2. quitarse la ropa;
3. secarse con una toalla;
4. enjabonarse y enjuagarse;
5. mojarse;

Para que el extraterrestre pueda bañarse correctamente, el orden adecuado de los pasos sería:

- A. 1,5,2,3,4.
- C. 2,1,5,4,3.
- B. 2,3,4,1,5.
- D. 4,3,2,1,5.

9. Mario Díaz, estudiante de 6º, quiere vender sus textos escolares de grado cuarto para poder comprar los de quinto. Como primero debe ofrecer sus textos, puso el siguiente aviso clasificado en la cartelera del colegio: \*

5 puntos

*Vendo textos de ciencias y lenguaje de 4º.  
Interesados, buscarme en el salón de 5º.  
Mario Díaz.*

Frente al texto de Mario tú dirías que

- A. no es adecuado porque no se dirige a nadie.
- B. cumple con el tema y el propósito propuesto.
- C. no cumple con el propósito y no es clara la información.
- D. se le debe quitar la segunda línea porque no es importante.

10. ¿SABES QUÉ ES LA CORRIENTE ELÉCTRICA? \*

5 puntos

La corriente eléctrica es el paso de la electricidad de unos cuerpos a otros. Este paso de la electricidad puede ser casi instantáneo y en forma de descarga, como sucede con las chispas que se generan cuando se produce un corto circuito; o bien puede circular durante algún tiempo, como sucede con la electricidad que pasa por un bombillo.



Los cuerpos pueden ser conductores o aislantes de la electricidad. Los cuerpos conductores permiten el paso de la corriente eléctrica; por ejemplo, los objetos metálicos. Los cuerpos aislantes impiden el paso de la corriente eléctrica; por ejemplo, los objetos de plástico o de madera. Por lo anterior, ¡ten cuidado con la electricidad! y recuerda que antes de tocar, siempre debes preguntar!

Tomado y adaptado de Benavides, G. (1996). Ciencias Naturales 7. Bogotá: Santillana, p. 144.

- A. narrativo.
- B. explicativo.
- C. argumentativo.
- D. publicitario.

Enviar

## ANEXO C

### EVALUACION FINAL DE CONOCIMIENTOS

Enlace: <https://forms.gle/qfhtGkZvcdNZNfzY8>



**Evaluación final de conocimiento**  
**Grado 5° Básica primaria Institución Educativa**  
**Pedro Octavio Amado**

OBJETIVO: Diagnosticar los niveles de competencia lecto-escrita en estudiantes de grado 5°

1. Debe darle solución a todas las preguntas para que lo puedas enviar, puede apoyarse en toda la teoría que haz escrito en el cuaderno, e ir resolviendo la actividad punto por punto.
2. Recuerde la fecha y hora máxima de entrega de la actividad, no se puede pasar de la fecha establecida ya que no llegaría la solución a la profesora. (Ya que la plataforma esta programada para cerrarse en la fecha máxima)
3. Luego de resolver todas las preguntas le das enviar.
4. Al darle enviar inmediatamente te llegará la respuesta de la valoración de tu actividad.

RECUERDA que lo puedes enviar solamente una vez y de un solo correo electrónico.

Escriba su código de identificación \*

Texto de respuesta corta

Señale el grado al que pertenece \*

5°1

5°2

Responde las preguntas desde la 1 a la 5 de acuerdo con el siguiente texto.

1. En la \*

expresión "En el mundo SUBTERRANEO aplican otras normas (...)", la palabra que esta en mayúscula puede reemplazarse por

### LAS CUEVAS SE DEBEN PROTEGER

Las cuevas son objetos naturales altamente sensibles. En el mundo subterráneo aplican otras normas diferentes a las de la superficie. Los seres vivos existen en su mayoría bajo condiciones tan difíciles, que incluso un ligero empeoramiento los lleva a la extinción. Las cuevas necesitan miles de años para crecer y los desechos en éstas tardan mucho más en descomponerse que bajo el sol. Múltiples peligros amenazan al mundo subterráneo. Los productos químicos tóxicos entran, a veces por descuido, a las cuevas y dañan el ecosistema. También, los visitantes de cuevas se comportan a veces como vándalos al contaminar las galerías subterráneas, pintarrajeando las paredes y contaminando con antorchas a pesar de las prohibiciones.

Por lo mismo, muchos clubes espeleológicos se ven forzados a cerrar sus cuevas con llaves. Esto es especialmente importante para las cuevas hábitat de murciélagos, porque no se debe molestar a estos animales durante la temporada de frío, cuando hibernan. Entre el 15 de noviembre y el 15 de abril se prohíbe la entrada a estas cuevas. Los visitantes de cuevas deberían apegarse siempre a esta regla: No llevarte más que fotos y recuerdos. No dejar atrás más que las huellas de tus zapatos.

Tomado de: RóBiger (2004). *El cerebro*. México: Altea. pp. 38-39.

- a. de los animales.
- b. de los murciélagos.
- c. de la protección.
- d. de las cuevas.



2. Según el texto anterior, el ecosistema de las cuevas se ve amenazado por \*

- a. las condiciones atmosféricas.
- b. la alta sensibilidad que poseen.
- c. el tiempo que duran para crecer.
- d. la acción de productos tóxicos.



3. En el texto anterior se habla principalmente de cómo \*

- a. se deben cuidar las cuevas.
- b. se han formado las cuevas.
- c. se han extinguido los ecosistemas.
- d. se hace turismo en las cuevas.

4. Por la forma como se presenta la información en el texto anterior, es posible afirmar que este \* es de carácter

- a. argumentativo.
- b. narrativo.
- c. literario.
- d. instructivo.

5. Después de la lectura del texto, el autor esperaría que el lector desarrolle un sentido de \*

- a. cuidado hacia los animales salvajes.
- b. aislamiento de todas las cuevas.
- c. protección a todas las cuevas.
- d. defensa al turista de las cuevas.



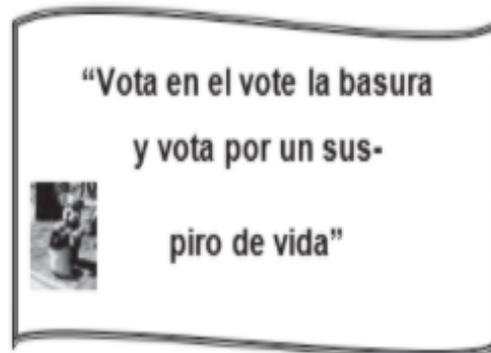
6. Te pidieron escribir un texto sobre las características de las fábulas y necesitas investigar para hacer la tarea. En la biblioteca escogerías un libro que trate sobre \*

- A. relatos con moraleja.
- B. los dioses de la mitología.
- C. la biografía de un escritor.
- D. historietas para niños.

7. Juliana vive con su gata Pelusa. La gata sabe que cuando su ama se demora, viene el vecino y le sirve la leche que toma a la una de la tarde, en su plato azul; pero mañana el vecino no podrá venir. Juliana le ha pedido el favor a su amiga Margarita que se haga cargo de la gata, para lo cual piensa dejarle una nota sobre la mesa. La nota que debe escribir Juliana, para lograr que Margarita alimente de manera adecuada y oportuna a su gata debería ser:

- A. Margarita, Pelusa almuerza a la una en punto y después se pone a jugar con el gato del vecino. Gracias...
- B. Margarita, en el plato que dejo sobre la mesa sirve leche fría y colócalo al lado de la cama. Pelusa almu...
- C. Margarita, en el plato azul que hay sobre la mesa mi gata Pelusa siempre toma su leche y después se a...

8. Los estudiantes de un colegio elaboran el siguiente afiche para una campaña publicitaria sobre las basuras. En él se encuentra la siguiente frase: \*



En la frase se presentan errores de ortografía y de mala utilización de palabras. Al corre- girlos tú escribirías:

- A. "Bota en el vote la basura y bota por un suspiro de vida".
- B. "Arroja en el bote la basura y vota por un suspiro de vida".
- C. "Arroja en el vote la basura y vota por un suspiro de vida".
- D. "Vota en el bote la basura y bota por un suspiro de vida".

9. Le piensas escribir a un familiar que fuma todo el tiempo, para explicarle por qué el cigarrillo es malo para la salud. La idea que te permitiría lograr lo que te propones es: \*

- a. "Fumar es la causa del 90% del cáncer de pulmón en el mundo".
- b. "En el mundo más de 50% de personas consumen cigarrillo".
- c. "La nicotina que contiene el cigarrillo es una sustancia adictiva".

- B. "Arroja en el bote la basura y vota por un suspiro de vida".
- C. "Arroja en el bote la basura y vota por un suspiro de vida".
- D. "Vota en el bote la basura y vota por un suspiro de vida".

9. Le piensas escribir a un familiar que fuma todo el tiempo, para explicarle por qué el cigarrillo es malo para la salud. La idea que te permitiría lograr lo que te propones es: \*

- a. "Fumar es la causa del 90% del cáncer de pulmón en el mundo".
- b. "En el mundo más de 50% de personas consumen cigarrillo".
- c. "La nicotina que contiene el cigarrillo es una sustancia adictiva".
- d. "Habitualmente se comienza a fumar durante la juventud".

10. Quieres ir a la excursión planeada por el colegio a uno de los nevados del país. Como tú sabes que tu padre es un amante de la naturaleza, para convencerlo que te dé permiso le escribes: \*

- a. "Por favor, papá, déjame ir al paseo, es una excursión a uno de los nevados".
- b. "Necesito que me dejes ir a la excursión; esto es muy importante para mí".
- c. "La excursión al nevado enriquecerá mis conocimientos de ecología".
- d. "Papá, debo ir a la excursión pues los demás compañeros van a ir".

Fuente ICFES SABER 3°, 5° y 9° 2009-2016

Lenguaje 5o. grado

## ANEXO D

### Herramienta EDUCAPLAY

The screenshot shows the Educaplay interface for the activity "Elementos de la comunicación". The top navigation bar includes the Educaplay logo, a search bar with "Ej.: Ríos de Europa...", and buttons for "Todas las actividades", "Crear actividad", and "Inicia sesión". The main content area features a green header with "Elementos de la comunicación", a score of 100 PUNTOS, and a timer at 00:26. Below the header, there are two columns of boxes. The left column contains boxes for "Ruido", "Emisor", "Comunicación", "Código", "Canal", and "Receptor". The right column contains boxes with descriptions: "Medio físico por el que se transmite el mensaje.", "Persona que recibe la información que se quiere comunicar.", "Sistema de signos o señales que se usan para transmitir un mensaje. Por ejemplo, el idioma.", "Persona que emite o envía la información que se quiere comunicar.", and "Acción de emitir (enviar) y recepción un mensaje entre dos o más personas." At the bottom left, there is a button labeled "Relacionar Columnas". On the right side, there are two promotional cards: "Crea tu propia actividad gratis desde nuestro creador de actividades" with a "Crear relacionar columnas" button, and "Compite contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad" with a "Crear reto" button. Below these is a "Top 10 resultados" table.

Rango	Nombre	Fecha	Tiempo	Puntuación
1	Isabella	2 de Septiembre de 2020	00:28	100
2	andre vic	16 de Abril de 2020	00:31	100
3	Elizabeth Sánche...	7 de Mayo de 2021	00:32	100
4	FRIKA VAI BIUFNA		00:42	100

The screenshot shows the Educaplay interface for the activity "medios de comunicación". The top navigation bar is similar to the previous screenshot. The main content area features a green header with "medios de comunicación", a score of 100 PUNTOS, and a timer at 01:41. Below the header, there is a large dark grey box with the text "ordena los siguientes elementos" and a play button icon. Below this, there is a section titled "Forma la frase con estas palabras" with a row of word boxes: "La", "Televisión,", "radio", "la", "medios", "comunicacion", "son", "el", "celular,", "de", "algunos". Below the word boxes is a dashed-line rectangular area for the answer. At the bottom of the browser window, there are two tabs: "tutorial gmail (4)" and "tutorial gmail (3)".

educaplay Actividades Ej.: La revolución francesa...

TEXTO INSTRUCTIVO

6 /20 NUM. INTENTOS

76 PUNTOS

06:00 TIEMPO RESTANTE

RECETA DE COCINA

Soichichas con queso

educaplay by ADR Formación

Escribe aquí para buscar

es.educa.../recursos-educativos/6466151-los\_conectores\_en\_el\_cuento.html

Tipos de actividades

educaplay Actividades Ej.: La revolución francesa...

LOS CONECTORES EN EL CUENTO

Los conectores son palabras o grupo de palabras que sirven para unir o conectar ideas, palabras, frases incluso párrafos completos, pueden utilizarse tanto en textos orales o escritos. Debes ocupar conectores para producir tu propio cuento.

3 NUM. INTENTOS

Pulsa aquí para identificarte

Comenzar

← → ↻ es.educaplay.com/recursos-educativos/7637248-oracion\_sujeto\_y\_predicado.html Tipos de actividades

educaplay Actividades ▾ Ej.: Ríos de Europa...

## ORACIÓN: SUJETO Y PREDICADO

RELACIONA CADA SUJETO CON EL PREDICADO QUE LE CORRESPONDE.



# 2

NUM. INTENTOS

[Pulsa aquí para identificarte](#)

## Comenzar

Autor: ADRIANA FERNANDA REVELO SUAREZ

← → ↻ es.educaplay.com/recursos-educativos/8216692-conectores.html Tipos de actividades

educaplay Actividades ▾ Ej.: La revolución francesa...

**CONECTORES**

1

NUM. INTENTOS

93

PUNTOS

05:21

TIEMPO RESTANTE

?	?	ADEMÁS	?	?	?	?	?
?	?	?	?	ADEMÁS	?	?	?

## ANEXO E

### COMPRESION LECTORA EL REY DE LA PIZARRA

Aplicaciones.info

The image shows two screenshots from the website 'aplicaciones.info'. The top screenshot is the lesson page for 'Lección de 14. El país de la pizarra'. The bottom screenshot is the corresponding questionnaire page.

**Lección de 14. El país de la pizarra**

Moncho y Pelusa eran dos niños muy amigos de una Princesa que no sabía sumar, y van en su ayuda porque está castigada en la Ciudad de la Tabla de Multiplicar.

La Ciudad de la Tabla de Multiplicar era una ciudad comercial. Las calles eran rectas y ordenadas, las casas altas, construidas de sólidos números, y por todas partes llegaban sonidos de máquinas de calcular. Por las calles circulaban nueves de bien formada y altiva cabeza, sietes de nariz orgullosa y ceros redondos.

Los cincos y los ochos se dedicaban al transporte, y los cuatro se ofrecían muy a menudo como escaleras y sillones, pues allí todos son muy prácticos y sencillos, y a nadie rebaja cualquier trabajo.

En aquél momento oyeron un gran tumulto, voces irritadas y un choque violento de cincos, seises y ochos en medio de la calle.

- ¡La Princesa no debe andar lejos! -dijo Pelusa, con alegría.

Echaron a correr, y, verdaderamente, al final de la calle estaba la pobre Princesa, con un trocito de yeso en la mano intentando salir del fondo de la suma.

Derramaba de cuando en cuando una lágrima, que la ayudaba a borrar sus equivocaciones.

- ¡Princesa! -gritó Moncho, asomándose al pozo de la suma-. ¡Princesa, valen que venimos a liberaros!

**14. El país de la pizarra cuestionario**

Por favor, matricúlate en [curso](#) antes de realizar este cuestionario.

**La Princesa estaba castigada en la Ciudad de**

- la Tabla de Sumar
- la Tabla de Multiplicar
- la Tabla de Restar

**Tenían la nariz orgullosa**

- los cincos
- los seises
- los sietes

**Los cincos y los ochos se dedicaban**

- a ser escaleras
- al transporte
- a ser sillones

**En la calle hubo voces, choques y**

- un gran tumulto
- un atasco
- un accidente de tráfico

**¿Quién dijo que era la Princesa?**

- Pelusa
- Moncho
- María

**Treinta y cinco y me llevo**

- cuatro
- dos
- tres

**¿Qué le dio la Princesa a Moncho y a Pelusa?**

- un saquito
- una canica
- un beso



## Lengua y Literatura

Ortografía

Morfología

Sintaxis

Redacción

Lectura  
pequeños

Lectura mayores

Poesías de  
pequeños

Poesías de  
mayores

Cuentos  
infantiles

## ANEXO F

### COMPRENSIÓN LECTORA EL REY FERNANDO

← → 🔄 No es seguro | aplicaciones.info/lectura/lecmay12.htm ☆ 📄 ⚙️ 👤

#### EL REY FERNANDO

Conoce todos los asuntos graves o insignificantes del reino, y todos pasan por su mano, y aún cuando aparente oír de buen grado los pareceres de todos, él es quien los resuelve y todo lo dispone... Es diestro en las armas, y así lo ha mostrado antes y después de ser rey. Parece ser muy religioso, hablando con gran reverencia de las cosas de Dios, y refiriéndolo todo a El. Manifiesta gran devoción en los oficios y ceremonias religiosas, lo cual es, por cierto, común a toda la nación. Es iliterato, pero muy urbano. Es fácil llegar hasta él, y sus respuestas son gratas y muy atentas, y pocos son los que no salen satisfechos de sus palabras. Pero dice la fama que en sus obras se aparta muchas veces de sus promesas, o porque las hace con ánimo de no cumplirlas, o porque cuando los sucesos que ocurren le hacen mudar de propósito, no tiene en cuenta lo que antes prometiera...

Observé, cuando era embajador en España cerca del rey don Fernando de Aragón, príncipe prudente y religioso, que, cuando meditaba en empresa nueva o algún negocio importante, lejos de anunciarlo primero para justificarlo en seguida, se arreglaba hábilmente de modo que se dijera por las gentes: "El rey debería hacer tal cosa por estas y aquellas razones", y entonces publicaba su resolución, diciendo que quería hacer lo que todo el mundo consideraba necesario, y parece increíble el favor y los elogios con que se acogían sus proyectos.

Una de las mayores fortunas es tener ocasión de mostrar que la idea del bien público ha determinado acciones en que se está empeñado por interés particular. Esto es lo que daba tanto lustre a las empresas del rey. Hechas siempre con la mira de su propia grandeza o de su seguridad, parecía que tenían por objeto la defensa de la Iglesia o la propagación de la fe cristiana.

Guicciardini.

---

**Instrucciones:** Pulsa uno de los botones con las letras a, b y c. La letra acertada se pone de color rojo.

---

#### PRUEBA DE COMPRENSIÓN INTERACTIVA

← → 🔄 No es seguro | aplicaciones.info/lectura/lecmay12.htm

#### PRUEBA DE COMPRENSIÓN INTERACTIVA

1.- Ante los asuntos de su reino, Fernando el Católico:

- a) Se desentendía de ellos.
- b) Los encomendaba a otros.
- c) Los conocía y resolvía personalmente.

a  b  c

---

2.- Las decisiones importantes:

- a) Las tomaba él después de oír a los demás.
- b) Las tomaban sus consejeros.
- c) Las tomaba su esposa Isabel.

a  b  c

---

3.- ¿Cómo hablaba de las cosas de Dios?

- a) Con naturalidad

## ANEXO G

### ADIVINANZAS

arbolabc.com/adivanzas-dificiles

¿Qué cosa es que cuanto más le quitas más grande es?



¿Qué es lo que se hace de noche, que no se puede hacer de día?

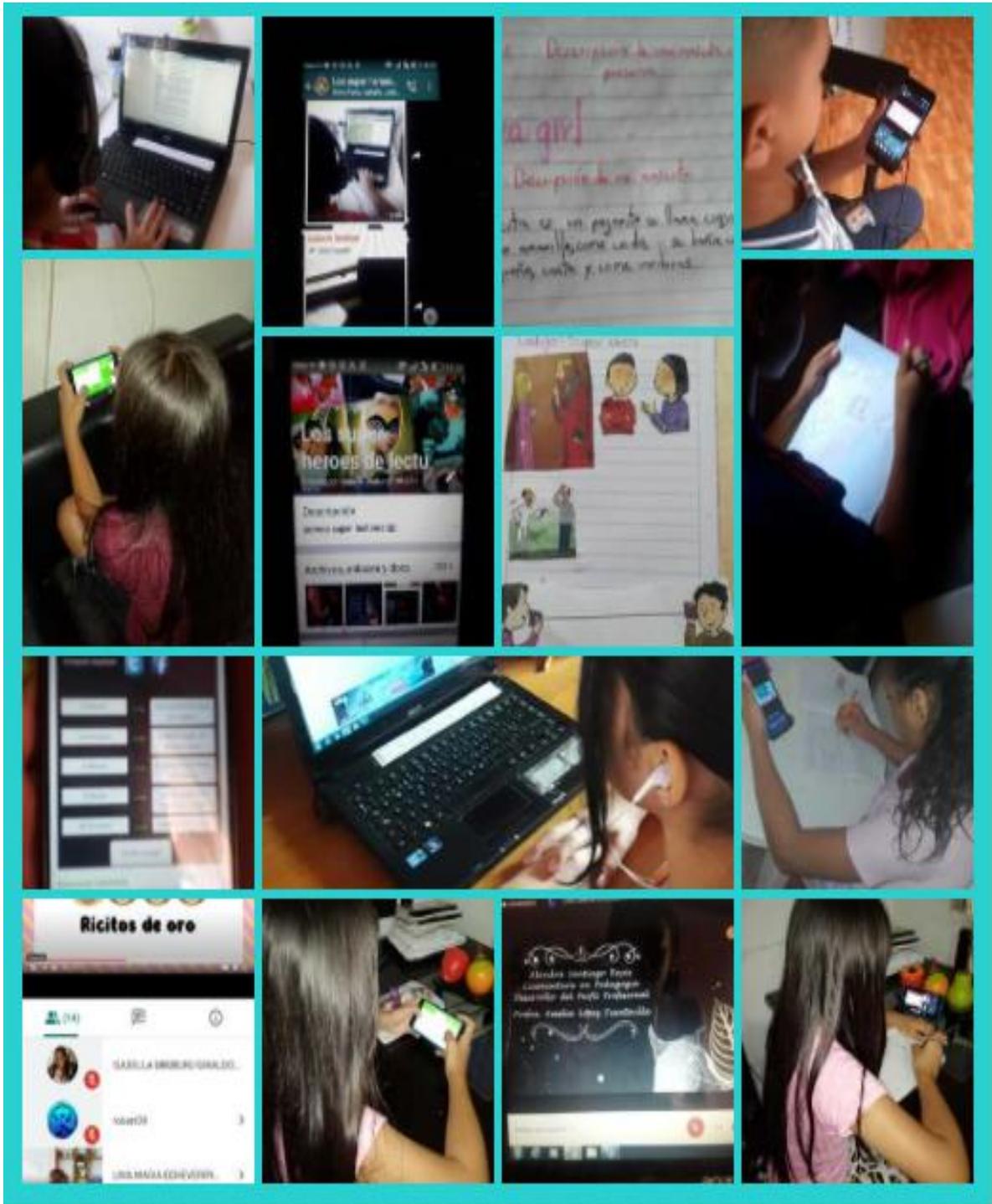


Van siempre en la sopa, pero nunca has de comerlos.



## ANEXO H

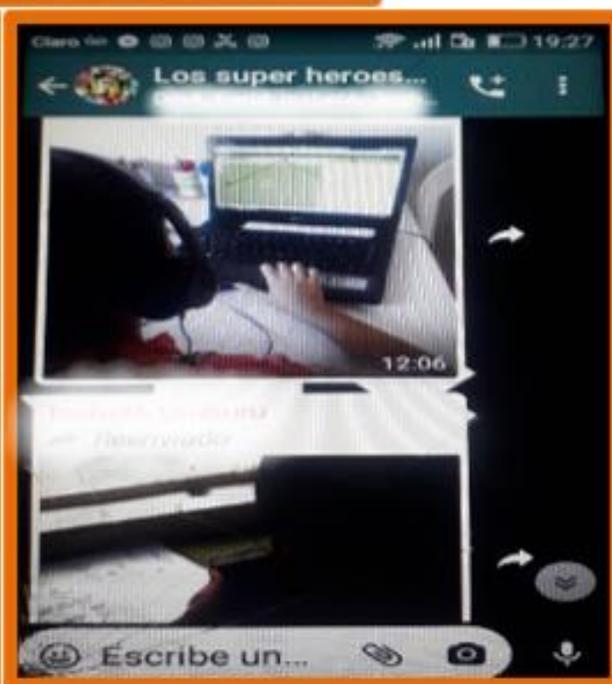
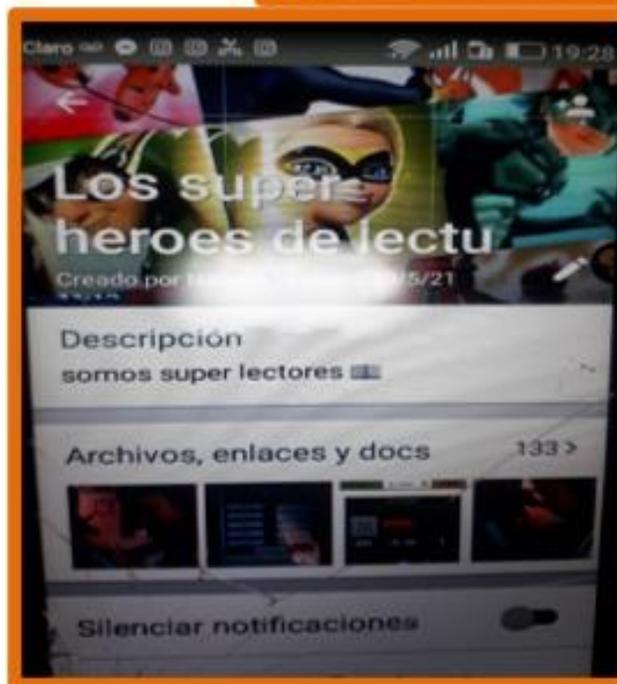
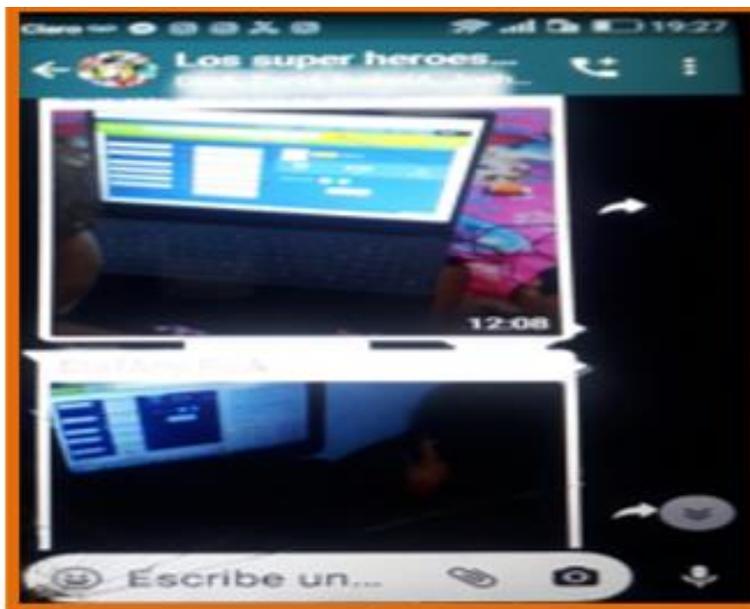
### Evidencias fotográficas





## ANEXO I

### Grupo de WhatsApp los super héroes de la lectura



## ANEXO J

### Códigos de Super Héroes

Preguntas Respuestas **15**

Puntos totales: 50

6. El director del periódico escolar te pidió informar de manera clara y completa sobre los eventos de la próxima semana cultural. Para que los estudiantes asistan a las actividades de su interés, lo fundamental es incluir información sobre

5/15

Escriba su código de identificación

15 respuestas

Super chica

Supergato

Batman

La roca

elastigirl

Lava girl

Supergirl

malefica

Fenix

## ANEXO K

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) OTORGADO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO OCTAVIO AMADO Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA: PEDRO OCTAVIO AMADO**

**CÓDIGO DANE: 105001006181 MUNICIPIO: MEDELLÍN ANTIOQUIA**

**DOCENTE(S) DIRECTAMENTE RESPONSABLE(S) DEL TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES (ART. 3 LEY 1581 DE 2012): LINA MARÍA ECHEVERRY GIL CC/CE 39354411**

Los abajo firmantes, mayores de edad, madre, padre o representante legal del estudiante menor de edad relacionado(s) 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 PEDRO OCTAVIO AMADO de la ciudad de MEDELLIN 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 Pedro Octavio Amado de la ciudad de Medellín (ubicada en Cr88 A 18 A-15, con [iepoa@yahoo.es](mailto:iepoa@yahoo.es) y (+57) 4 2385168 y a la Universidad de Santander (ubicada en Calle 70 No 55-210 Bucaramanga---, con correo [coordinacion.academica@cvudes.edu.co](mailto:coordinacion.academica@cvudes.edu.co) y teléfono (7) 6318179), 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.** He(hemos) sido informado(a)(s) acerca de la grabación del video y/o registro fotográfico que utilizará el(los) docente(s) 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(a) 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 el(los) docente(s) 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 autoricemos 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 Magister 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 adhieren los abajo firmantes:

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
1027809398	Susana Arango Riaza	1152448581	Mayra Alexandra Riaza Gallego	X		Mayra Alexandra Riaza Gallego
1027808694	Andrés Farid Ardila Muñoz	43209906	Edith Natalia Muñoz Ardila	X		Edith Natalia Muñoz Ardila
1027810285	Matías Ardila Saldarriaga	1032012543	Deisy Alejandra Saldarriaga Álvarez	X		Deisy Alejandra Saldarriaga Álvarez
1032019580	Jhosellyn Dayana Atehortúa Ramírez	43268027	Johanna Marcela Ramírez López	X		Johanna Marcela Ramírez López
1031145194	Mateo Bermúdez Mendoza	1020733404	Livia Alejandra Mendoza perilla	X		Johanna Marcela Ramírez López
33307277	Victoria Viviana Córdoba Marrugo	21149342	Yesica Marrugo Quintero	X		Elizabeth Garcia J.
1033262129	Stefany Correa Buitrago	43742861	Claudia Elena Buitrago Soto	X		Claudia Buitrago
1033261945	María Paulina Palacios	1041326597	Elizabeth Garcia	X		Elizabeth Garcia J.
1015191642	Litzi Estefany Hurtado Quintero	39388041	Mary Luz Quintero	X		Mary Luz Quintero

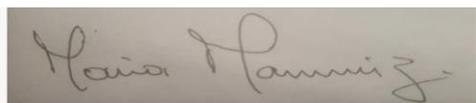
N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
1033262653	Salome Orrego Gallego	1128275116	Bibiana Gallego Arango	X		Bibiana Gallego
1040878404	Juliana Ramírez Henao	43788882	Diana Maryuri Henao Duque	X		Diana Henao
1013367732	Robert Enrique Rengifo Santa Martín	1013365235	Aneth María San Martín Acosta	X		Aneth San Martín
1027809807	Isabella Uruburu Giraldo	1036641789	Paula Andrea Giraldo Úsuga	X		Paula Giraldo
102030964	Salome Valencia Juez	43997325	Ofir Juez Romero	X		Ofir Juez Romero
1027809595	Dina Valeria Velásquez Usma	1042061908	Mónica Liliana Usma Cardona	X		Mónica Usma

Lugar y fecha: Medellín 26 de abril de 2021

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

Nombre: María Maruvenny Zapata Guisao CC/CE: 43521486

Firma:



**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: Luz Marina García Buriticá CC/CE: 43494929

Firma: *Luz Marina García Buritica*