

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LECTURA INFERENCIAL EN GRADO NOVENO

DIANA MARCELA MONTENEGRO JEREZ



UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
PIEDRECUESTA
15 de junio 2020

**EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EL
FORTALECIMIENTO DE LECTURA INFERENCIAL EN GRADO NOVENO**

DIANA MARCELA MONTENEGRO JEREZ

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

Director

SERGIO ANDRÉS ZABALA VARGAS

Magister en Administración de Proyectos - Énfasis Electrónica y Telecomunicaciones

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES

CAMPUS VIRTUAL CV-UDS

PIEDRECUESTA

15 de junio 2020

	UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO	
---	--	---

ACTA DE SUSTENTACIÓN N°.TGMTDAE-2-2019-0402-ASF1		
FECHA	2-Septiembre-2.020	
DATOS DEL ESTUDIANTE		
TITULO DEL TRABAJO DE GRADO	APELLIDOS Y NOMBRE Montenegro Jerez Diana Marcela	CÉDULA 1098645407
	EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LECTURA INFERENCIAL EN GRADO NOVENO	

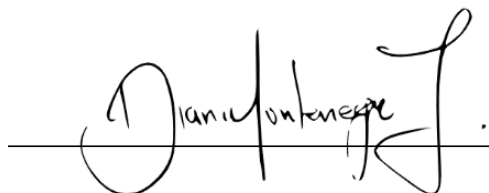
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO		
APELLIDOS Y NOMBRES	CEDÚLA	CORREO ELECTRÓNICO
Zabala Vargas Sergio Andres	91514641	sergio.zabala@cvudes.edu.co
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO		
APELLIDOS Y NOMBRES	CEDÚLA	CORREO ELECTRÓNICO
Luna Pineda Javier Ricardo	13745286	javier.luna@cvudes.edu.co

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN		
Sección	Criterios de evaluación	Comentarios
Análisis de los resultados y conclusiones	Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	Se presentaron los aportes más significativos del proyecto
Aporte y originalidad del trabajo	Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	Es un proyecto interesante y su temática es de actualidad
Organización de la presentación y recursos audiovisuales	Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales.
Habilidades de comunicación	Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	Se responde de forma clara las inquietudes sobre el proyecto

Calificación Director : 4.7 (Número) CUATRO PUNTO SIETE (Letra)
Calificación Evaluador: 4.6 (Número) CUATRO PUNTO SEIS (Letra)
Calificación Definitiva: 4.7 (Número) CUATRO PUNTO SIETE (Letra)
OBSERVACIONES GENERALES
Un buen proyecto

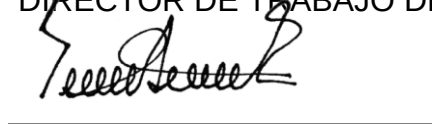
ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):



(Firma)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:



(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:



(Firma)

Nota de Aceptación

Evaluador

Ciudad, Fecha de sustentación (con Día de Mes de año).

Dedicatoria

Ha sido un camino en el que mi familia fue mi bastón y motor para continuar, pues no sólo fue un reto académico, sino familiar y en algunos casos hasta espiritual. Por eso mi corazón emana hoy un agradecimiento a ellos; mi mamá, esposo e hija, por ustedes esta noche escribo las últimas líneas de este trabajo... GRACIAS

Diana Montenegro J.

Agradecimientos

A la Universidad de Santander, UDES, por la formación académica y de calidad que me otorgó, en este proceso de formación para escalar académicamente. Al magister Sergio Zabala por las orientaciones que desde el inicio le dio al presente proceso investigativo. A los directivos del Colegio Facundo Navas Mantilla que siempre estuvieron prestos a entregar la información requerida y brindar los espacios para la ejecución del proyecto. A mis compañeros de trabajo y estudiantes de grado noveno por su apoyo incondicional durante la investigación.

CONTENIDO

Pág

INTRODUCCIÓN	1
1 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	2
1.1 PROBLEMA	2
1.1.1 Descripción de la situación problema	5
1.1.2 Identificación del problema	7
1.1.3 Pregunta problema	8
1.2 ALCANCE	8
1.3 JUSTIFICACIÓN	8
1.4 objetivos	10
1.4.1 Objetivo general.	10
1.4.2 Objetivos específicos.	10
2 BASES TEÓRICAS	11
2.1 ESTADO DEL ARTE	11
2.2 MARCO REFERENCIAL	15
2.2.1 Marco Teórico	15
2.2.2 Marco Conceptual	19
2.2.3 Marco legal	22
2.2.4 MARCO TECNOLÓGICO	25
3 DISEÑO METODOLÓGICO	28
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	28
3.2 HIPÓTESIS	28
3.3 VARIABLES	29
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS	29
3.5 POBLACIÓN	33
3.6 PROCEDIMIENTO	34
3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN	36
3.7.1 Encuesta.	36
3.7.2 Pre-test	37
3.7.3 Post-test	37
3.7.4 Cuestionario.	37
3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS	38
4 CONSIDERACIONES ÉTICAS	39
5 DIAGNÓSTICO INICIAL	41
5.1 ENCUESTA	41

5.2	PRE TEST	56
6	ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	59
6.1	PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	59
6.1.1	UNIDAD 1 Clase virtual, Explicación lectura inferencial.....	59
6.1.2	UNIDAD 2 Juego digital herramienta Genially.	61
6.1.3	UNIDAD 3 Juegos no digitales.....	65
6.1.4	UNIDAD 4 Juego digital herramienta Genially.	69
6.2	COMPONENTE TECNOLÓGICO.....	72
6.2.1	Clase virtual.	72
6.2.2	Juegos digitales.....	74
6.3	IMPLEMENTACIÓN.....	93
6.3.1	Unidad 1 Clase virtual, Explicación lectura inferencial.	101
6.3.2	Unidad 2 Máquina del tiempo-Juego de misiones.....	103
6.3.3	Unidad 3 Construye, juega y aprende.	104
	Unidad 4 Disfruta tu aventura- Recorre el mundo de las historietas	110
7	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	118
7.1	CONSISTENCIA INTERNA (COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH) PRE TEST Y POST TEST	118
7.2	COMPARACIÓN DE MEDIAS ENTRE EL PRE-TEST Y POST-TEST...120	
7.3	COMPARACIÓN DE MEDIAS DE LOS INDICADORES ENTRE LAS PRUEBAS DEL GRUPO	121
7.3.1	Pruebas de T.....	121
7.4	ANÁLISIS DE FRECUENCIA RESULTADOS EN LOS QUIZ por unidad. 129	
7.4.1	Quiz unidad 2- texto narrativo, herramienta kahoot.....	129
7.4.2	Quiz unidad 3- texto poético, herramienta formularios de drive.	130
7.4.3	Quiz unidad 4- texto icónico, herramienta quizizz.	130
7.5	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL CUESTIONARIO	131
7.5.1	Consistencia interna (Coeficiente Alfa de Cronbach.)	133
8	CONCLUSIONES.....	134
9	LIMITACIONES.....	138
10	IMPACTO / recomendaciones / TRABAJOS FUTUROS	139
	BIBLIOGRAFÍA.....	140

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Estudiantes que no alcanzan los niveles mínimos de las competencias en lectura y matemáticas por región	3
Figura 2: Descripción general de la competencia de lenguaje de los estudiantes de grado noveno de la I.E. Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.	5
Figura 3: Aprendizajes de la competencia lectora de los estudiantes de grado noveno de la I.E. Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón	6
Figura 4 Árbol de problemas.....	7
Figura 5 Interfaz Genialy.....	27
Figura 6: Esquema de experimento y variables.	34
Figura 7 Pregunta 1 Encuesta.	41
Figura 8 Pregunta 2 Encuesta.	42
Figura 9 Pregunta 3 Encuesta.	42
Figura 10 Pregunta 4 Encuesta.	43
Figura 11 Pregunta 5 Encuesta.	43
Figura 12 Pregunta 6 Encuesta.	44
Figura 13 Pregunta 7 Encuesta.	44
Figura 14 Pregunta 8 Encuesta.	45
Figura 15 Pregunta 9 Encuesta.	45
Figura 16 Pregunta 10 Encuesta.	46
Figura 17 Pregunta 11 Encuesta.	47
Figura 18 Pregunta 12 Encuesta.	47
Figura 19 Pregunta 13 Encuesta.	48
Figura 20 Pregunta 14 Encuesta.	48
Figura 21 Pregunta 15 Encuesta.	49
Figura 22 Pregunta 16 Encuesta.	50
Figura 23 Pregunta 17 Encuesta.	50
Figura 24 Pregunta 18 Encuesta.	51
Figura 25 Pregunta 19 Encuesta.	51
Figura 26 Pregunta 20 Encuesta.	52
Figura 27 Pregunta 21 Encuesta.	53
Figura 28 Pregunta 22 Encuesta.	53
Figura 29 Pregunta 23 Encuesta.	54
Figura 30 Pregunta 24 Encuesta.	54
Figura 31 Pregunta 25 Encuesta.	55
Figura 32 Fotografía con una muestra de 4 sujetos realizando la actividad.	57
Figura 33 Resultado Pre-Test.....	58
Figura 34 Definición de lectura inferencial.	73
Figura 35 Características de lectura inferencial.	73
Figura 36 Ejemplo de ejercicio de lectura inferencial.....	74
Figura 37 Modo edición del Software Genially.....	74
Figura 38 Introducción y descripción del objetivo general.	75
Figura 39 Lista de misiones.	76

Figura 40. Ejemplo de una de las misiones del juego.	76
Figura 41. Presentación del texto misión segunda guerra mundial.	77
Figura 42. Visualización de texto y acceso a la prueba.	77
Figura 43. Ejemplo de pregunta y opciones de respuesta.	78
Figura 44. Página de respuesta errada.	78
Figura 45. Mini juego de concentración.	79
Figura 46. Entrega de código al final de la misión.	79
Figura 47. Ingreso de código de acceso para la misión final.	80
Figura 48. Prueba final.	81
Figura 49. Prueba final plataforma Kahoot.	81
Figura 50. Pantalla de inicio juego unidad 4.	82
Figura 51. Introducción del juego.	83
Figura 52. Mapa de ruta.	83
Figura 53. Ejemplo de la presentación de la fase.	84
Figura 54. Simulación de portada.	85
Figura 55. Ejemplo de índice.	85
Figura 56. Ejemplo de viñeta.	86
Figura 57. Apéndice de la caricatura.	86
Figura 58. Ejemplo de pregunta y opciones de respuesta juego 2.	87
Figura 59. Página de respuesta errada opción uno.	88
Figura 60. Página de respuesta errada opción dos.	88
Figura 61. Entrega de código de etapa.	89
Figura 62. Reto temporizador.	90
Figura 63. Reto búsqueda del tesoro.	90
Figura 64. Acceso a la etapa final.	91
Figura 65. Código de acceso a etapa final.	91
Figura 66. Presentación prueba final.	92
Figura 67. Prueba final en Quizizz.	92
Figura 68. Clase virtual, explicación concepto lectura inferencial.	101
Figura 69. Clase virtual, Ejercicio de comprensión de lectura.	102
Figura 70. Participación estudiante en clase virtual.	102
Figura 71. Fotografía de tres sujetos realizando el juego de misiones.	103
Figura 72. Juego sopa de letras desarrollada.	108
Figura 73. Juego crucigrama desarrollado.	109
Figura 74. Percepción de los participantes de los juegos.	109
Figura 75. Cuatro sujetos realizando el juego de la unidad 4.	111
Figura 76. Estudiantes presentado el Post test.	112
Figura 77. Pantallazo de finalización de post test.	113
Figura 78. Respuesta registrada del cuestionario.	116
Figura 79. Estudiantes respondiendo el cuestionario.	116
Figura 80. Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas en la Pre prueba y post prueba por el grupo de evaluación.	120
Figura 81. Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 1 en el pre test y el post test en el grupo.	124

Figura 82 Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 2 en el pre test y el post test en el grupo.	125
Figura 83. Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 3 en el pre test y el post test en el grupo.	126
Figura 84 Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 4 en el pre test y el post test en el grupo.	127
Figura 85 Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 5 en el pre test y el post test en el grupo.	128
Figura 86 Distribución de frecuencias de la nota obtenida por lo estudiantes evaluados en la unidad 2.	129
Figura 87 Distribución de frecuencias de la nota obtenida por lo estudiantes evaluados en la unidad 3.	130
Figura 88 Distribución de frecuencias de la nota obtenida por lo estudiantes evaluados en la unidad 4.	131

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Variables e indicadores.....	29
Tabla 2 Operacionalización de las variables.....	31
Tabla 3 SIE Colegio Facundo Navas M.	58
Tabla 4 Unidad 1.....	59
Tabla 5 Percepciones de los participantes del proyecto.	117
Tabla 6 Estadística descriptiva de las evaluaciones de los grupos pre-test y post-test.....	118
Tabla 7 Indicadores de la variable dependiente.....	119
Tabla 8 Estadística descriptiva como promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones pre test y post test para cada uno de los indicadores.	119
Tabla 9 Resultados para las pruebas de Levene y la prueba de t.	123
Tabla 11 Respuestas de cuestionario.....	132
Tabla 12 Resultados de las pruebas de fiabilidad del Alfa de Cronbach aplicado al cuestionario.....	133

TÍTULO: EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LECTURA INFERENCIAL EN GRADO NOVENO

Autor: Diana Marcela Montenegro Jerez

Palabras claves: Lectura, inferencial, juego, Genially.

El eje principal de la investigación es el uso del juego como mediación lúdico pedagógica para la enseñanza. En este proyecto se estudia la influencia del uso de la adaptación de juegos digitales y no digitales para fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial con los estudiantes de grado noveno, temática que se presenta como uno de los problemas más comunes en el ámbito educativo. Las dificultades para interpretar de los alumnos a diario, la importancia del tema para un buen desempeño académico y la infortunada, pero innegable dejadez de los jóvenes hacia la lectura, son algunas de las motivaciones para desarrollar este estudio. Igualmente, el uso de métodos convencionales en el aula de clase que no dan resultados impulsa a explorar en las TIC diversas posibilidades, recursos y herramientas para hacer de temáticas que resultan complejas, procesos eficaces de aprendizaje. Así pues, a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se busca estimular y suscitar el interés de los educandos hacia el aprendizaje, desarrollo y fortalecimiento de la competencia interpretativa. En este sentido, se desarrollan unidades didácticas basadas en juegos no digitales y digitales en el software de Genially con una serie de ejercicios de comprensión, dando como resultado que el aprendizaje basado en juegos como mediación lúdica mejora de forma significativa la lectura inferencial y motivan al educando en el proceso de aprendizaje.

Abstract

TITLE: Game-based learning as pedagogical mediation in the strengthening of ninth-graders' inferential Reading competence.

Author(s): Diana Marcela Montenegro Jerez

Keyword: Reading, inferential, game, Genially.

The major factor for this investigation is the use of the play as a playful and pedagogical mediation for teaching. In this project is studied the influence of the use of digital and non-digital games to strengthen the comprehension of the readers in an inferential level with the students in grade 9th. This is a topic that shows up as a very common problem in the education system. The difficulties to understand student's behaviors in a daily basis, the importance of having a good academic process, and unfortunately the little interest that children have in the lecture process are the main reasons to do this project. Additionally, the use of the conventional methods of education don't give any results, reason why we have to explore the new learning strategy known as TIC (Technologies of Information and Communication) to find a variety of possibilities, resources and tools, to make of some topics that are complex, very easy and efficient learning process. Through, the use of the new technology we look to motivate, and captivate the interest of the students to lead them in a very efficient, and better way to help them to improve, and develop their interpretation process. In order to accomplish that goal, there has been developed on the genially app didactic units that include digital and non-digital games, with different comprehension tasks. As a result, the learning process that is based on play as a playful mediation improves significantly the reading act, and the inferential process in each child motivating them into a better and more complete learning experience.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se basa en el estudio de la comprensión de lectura interpretativa en un grupo de estudiantes de noveno grado del Colegio Facundo Navas Mantilla de Girón, quienes hacen parte de un proyecto que utiliza el juego como mediación y se apoya en las TIC para el diseño de juegos digitales en el software Genially, como una herramienta tecnológica. El objetivo general de la investigación es comprobar si el desarrollo de dicha propuesta contribuye como estrategia para el fortalecimiento de la lectura inferencial. Así pues, este estudio de enfoque cuantitativo, compara con pruebas estadísticas los resultados en el nivel de aprendizaje del tema señalado, tras la implementación de la intervención pedagógica.

En el desarrollo del proyecto se encontraron algunas limitaciones respecto al cumplimiento del cronograma de actividades y aspectos de su desarrollo puesto que se realizó la intervención de forma virtual por el cierre de las instituciones educativas a nivel nacional; sin embargo, y gracias al uso de las TIC de manera general se conformó un grupo de estudiantes y el estudio se pudo llevar a cabo de forma exitosa.

Referente a la organización del presente trabajo de investigación este inicia con el planteamiento y la descripción del problema, alcance, la justificación, el objetivo general y los específicos. Después se establecen las bases teóricas que presentan los antecedentes de investigaciones realizados sobre el tema. Posteriormente se concretan los marcos teórico, conceptual, legal y tecnológico. Seguidamente se encuentra el diseño metodológico, los instrumentos de recolección de datos y la ingeniería del proyecto. Después la interpretación de datos, apoyada en resultados estadísticos y para finalizar las conclusiones que se pudieron extraer a lo largo de este proyecto, las limitaciones y el impacto.

1 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PROBLEMA

Las habilidades comunicativas de la lectura y la escritura han generado gran interés e inquietud en cuanto a su adquisición, fortalecimiento y perfeccionamiento dentro de las culturas contemporáneas; más aún, dichas habilidades han sido tratadas, con preocupación constante, en los distintos círculos académicos, políticos y sociales de la actualidad, en tanto que es indispensable ostentar las competencias básicas en lectura y escritura para lograr un desenvolvimiento pertinente en un mundo cada vez más globalizado y globalizante.

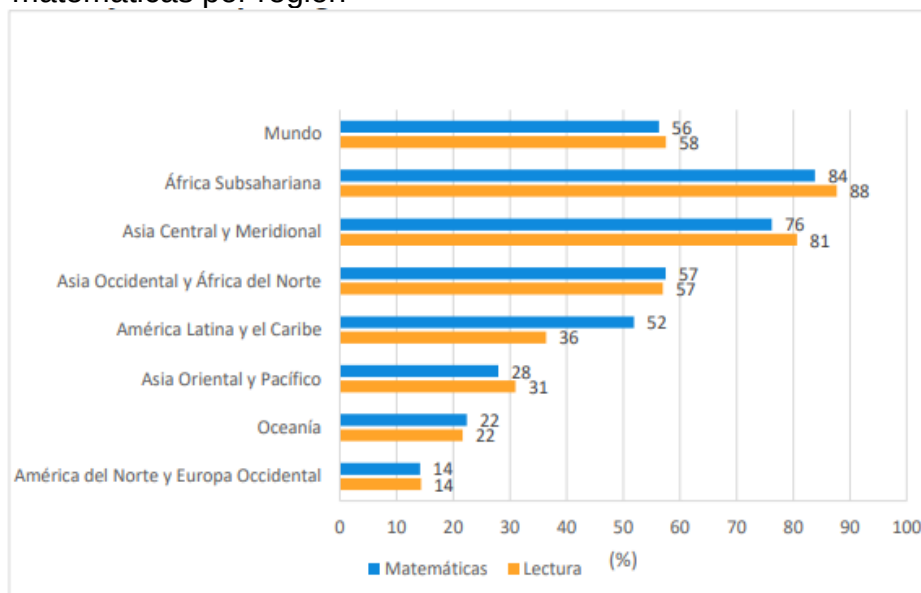
En relación con lo anterior, el Instituto de Estadísticas de la UNESCO (2017), señala que, “más de 617 millones de niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencia (NMCs) en lectura y matemáticas” (p.1), lo que indica que seis de cada diez estudiantes no están consiguiendo las competencias mínimas en estas habilidades.

De otra parte, se indica también que más de la mitad de los niños no estarán con la capacidad suficiente para leer y desarrollar procesos matemáticos con competencia, esto al finalizar su primaria (UNESCO, 2018). Adicionalmente, en dicho informe se menciona que más de la mitad de los jóvenes en América Latina y el Caribe no alcanzan los niveles de suficiencia requerida en capacidad lectora para el momento en el que concluyen la educación secundaria. Se señala también que:

“La tasa total de niños y adolescentes que no leen competentemente es 36%. La situación es más extrema para los adolescentes, con más de la mitad (53% o 19 millones), que no están en la capacidad de alcanzar niveles mínimos de competencia, para cuando debieran estar completando la escuela secundaria baja. Este es el caso para 26% de los niños en edad de cursar la primaria.”. (UNESCO, 2017, p.8).

En la figura 1 expone el porcentaje de estudiantes que no alcanzaron los niveles mínimos de competencias en lectura y escritura por región según los objetivos de desarrollo sostenible. Para el caso de América Latina se muestran, sobre todo en lectura, bastantes puntos porcentuales por debajo de la media lo que sería positivo y no negativo. Se puede decir que las competencias de lectura están relacionadas con el nivel de desarrollo del país. Lo que da una visión general del problema y la situación actual de los estudiantes que se pretender mejorar con este trabajo.

Figura 1: Estudiantes que no alcanzan los niveles mínimos de las competencias en lectura y matemáticas por región



Fuente: Instituto de Estadística de la UNESCO (2017)

Como se puede apreciar, el nivel de competencias en lectura, para América Latina, es limitado, lo que pone de manifiesto que los estudiantes no desarrollan las destrezas necesarias según lo señalado por los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

Así mismo, las pruebas PISA (2015), en sus resultados, manifiestan que “Cerca del 20% de los estudiantes de los países de la OCDE no obtiene, de media, las competencias lectoras básicas. Esta proporción se ha mantenido estable desde 2009”. (p.4). Según el reporte, Colombia se ubicó por debajo de la media trazada, 493 puntos, al obtener obtuvo un puntaje de 425, en lo concerniente a la comprensión de lectura, lo que indica que la problemática en cuanto a la adquisición y fortalecimiento de las competencias lectores requeridas continúa presentándose en la escuela y requiere ser intervenida para lograr mejores desempeños.

Si bien es cierto que la lectura y la escritura son habilidades comunicativas de gran relevancia en los procesos cognitivos, afectivos, sociales y culturales del ser humano, también lo es que se requiere de un aprendizaje, desarrollo y fortalecimiento de las mismas, en términos de competencias lingüísticas y pragmáticas, a partir de recursos que permitan la adquisición y perfeccionamiento de las distintas destrezas particulares de manera contextual y concreta.

No obstante, los procedimientos empleados en la enseñanza y aprendizaje de la comprensión de lectura inferencial han sido limitados en la educación básica, debido a la complejidad que ostenta, bien a nivel conceptual, particularmente por la centralidad en teorías, que la han configurado como una práctica tradicional, más que en una tendiente al desarrollo y potenciación de los niveles semántico, sintáctico y pragmático, que permitan su comprensión, puesto que “comprender un texto, poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable no solo para superar con éxito la escolaridad obligatoria, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades letradas” (Solé, 1987, p. 1); por un lado, o, por la complejidad pedagógica misma, en tanto medios y mediaciones que coadyuven con el mejoramiento de las competencias necesarias en lectura: análisis, interpretación y comprensión.

Partiendo de lo anterior, en lo que respecta a la enseñanza y al aprendizaje de la comprensión de lectura inferencial, en los estudiantes de grado noveno de la institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón, el interés de abordaje se ha visto limitado, ya que ha sido presentada de manera abstracta, poco funcional, de difícil acceso, nada motivante y no como una posibilidad promotora de habilidades interpretativas y deductivas contextualizadas que permitan la potenciación de destrezas cognitivas y metacognitivas, ya que “para comprender es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos: anticipar lo que dirá un escrito, aportar nuestros conocimientos previos, hacer hipótesis y verificarlas, elaborar inferencias para comprender lo que sólo se sugiere, construir un significado” (Cassany, 2006, p.21).

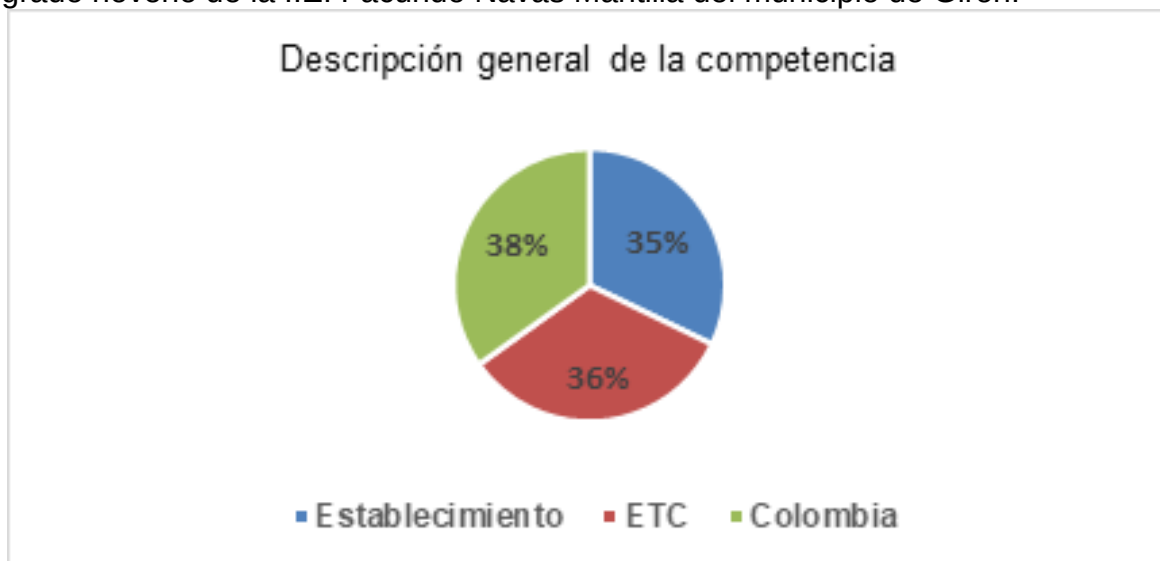
Así mismo, la falta de una mediación lúdico-pedagógica, que desde una óptica dinámica promueva la comprensión inferencial, en cuanto aprehensión de textos, ha suscitado el desinterés y la desmotivación hacia el abordaje y la promoción de la lectura en el aula de clase y por ende ha imposibilitado el desarrollo y fortalecimiento sistemático, procesual y reflexivo de esta destreza comunicativa en los estudiantes; en ese sentido, los recursos empleados para tratar esta habilidad, en el aula de clase, han sido limitados a los tradicionales; es más, la incorporación de tecnologías y juegos es muy reducida, en los procesos didácticos de la lectura, no sabiendo que estas potencian y enriquecen los procesos de enseñanza y de aprendizaje de contenidos. En ese sentido, investigaciones como las efectuadas por Montoya (2017), *Uso didáctico del video en la lectura inferencial de textos narrativos*, o por Cifuentes (2015), *Uso del MINECRAFT como estrategia de gamificación para*

desarrollar la competencia lectora en el área de lengua castellana, entre otras, han contribuido de manera significativa en los procesos de mejoramiento de la comprensión lectora y de motivación hacia la misma en los estudiantes de educación básica, lo que muestra la incorporación tanto de tecnologías como de la gamificación-Aprendizaje basado en juegos se convierten en mediaciones pertinentes para lograr procesos didácticos pertinentes y apropiados en relación con la lectura.

1.1.1 Descripción de la situación problema

Ahora bien, revisando el desempeño específico de los estudiantes de grado noveno obtenido en las pruebas SABER 2016 y reportados en el 2017, en cuanto a la competencia comunicativa lectora, se mostró que el 35% no contestó correctamente las preguntas de esta competencia, lo cual evidencia una actuación limitada en lo referente a la comprensión e interpretación de textos. Si bien es cierto que el resultado obtenido no es desalentador, también lo es que, se debe prestar atención a la realidad registrada en el informe, para evitar bajos niveles en esta competencia por parte de los estudiantes. La figura 2 muestra la descripción general de los porcentajes de desempeño de la competencia de lenguaje de los estudiantes de grado 9 de la Institución y su relación con los de la Entidad Territorial Certificada (ETC) y Colombia.

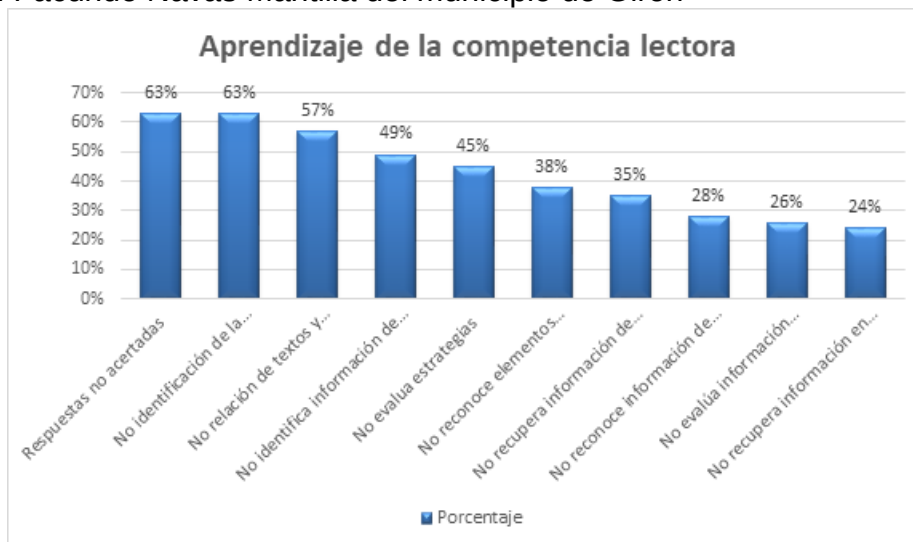
Figura 2: Descripción general de la competencia de lenguaje de los estudiantes de grado noveno de la I.E. Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.



Fuente: Pruebas Saber (2016). Informe por Colegio 2017 –Resultados-

En cuanto los aprendizajes de esta competencia, en la figura 3, muestra que el informe reportó que el 63% de los estudiantes no contestó correctamente las preguntas correspondientes al primer aprendizaje. Además, se reportó que el 63% no identifica la estructura explícita del texto (silueta textual); el 57% de los estudiantes no relacionan textos ni moviliza saberes previos para ampliar referentes y contenidos ideológicos; el 49% no identifica información de la estructura explícita del texto; el 45% no evalúa estrategias explícitas o implícitas de organización, tejido y componentes de los textos; el 38% no reconoce elementos implícitos de la situación comunicativa del texto; el 36% no relaciona, identifica ni deduce información para construir el sentido global del texto; el 35% no recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos; el 28% no reconoce información explícita de la situación de comunicación; el 26% no evalúa información explícita o implícita de la situación de comunicación; y el 24% no recupera información explícita en el contenido del texto.

Figura 3: Aprendizajes de la competencia lectora de los estudiantes de grado noveno de la I.E. Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón



Fuente: Pruebas Saber (2016). Informe por Colegio 2017 –Resultados-

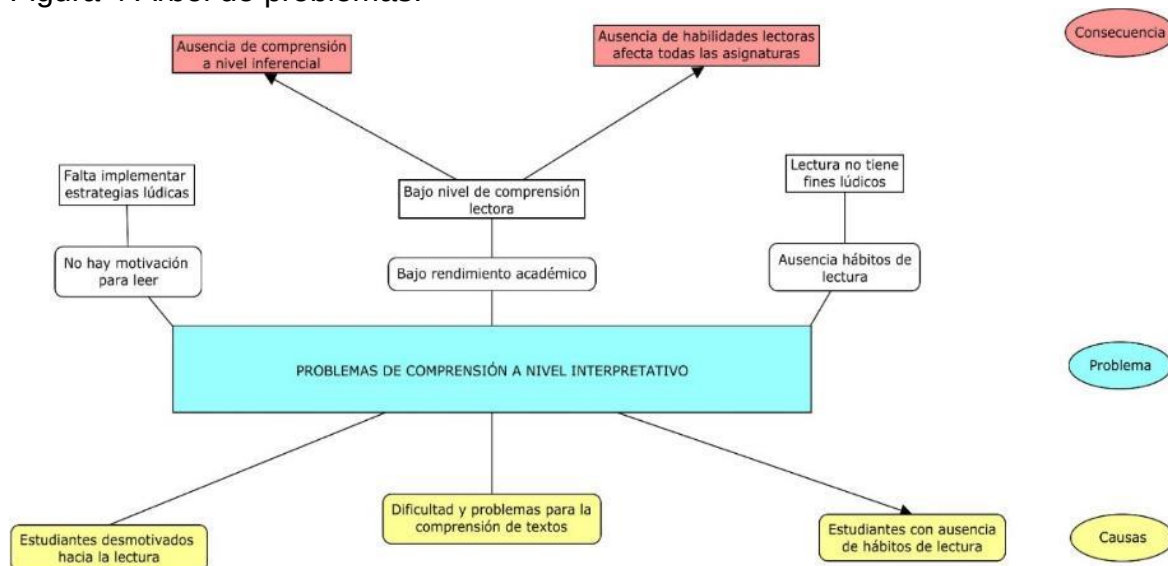
Adjunto a lo anterior, se puede señalar que la metodología, en lo que respecta al abordaje de la lectura de textos, se ha visto reducida al tratamiento de ejercicios limitados que no promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, ni metacognitivas en torno al nivel inferencial de la comprensión lectora. En ese sentido, la pedagogía imperante, en la mayoría de veces, ha sido dada desde el enfoque tradicional, más que desde el crítico, el cual implica procesos cognitivos,

ejecutivos y de regulación que favorecen la comprensión e interpretación de textos; también se puede evidenciar que las estrategias didácticas empleadas en la docencia de la lectura comprensiva no son lo suficientemente pertinentes en cuanto a que no generan motivación e interés hacia los estudiantes en lo que al abordaje de esta habilidad comunicativa se refiere.

1.1.2 Identificación del problema

La situación referente a la problemática de comprensión de textos de los estudiantes de grado noveno deja ver que los educandos tienen dificultades para abordar, determinar, identificar, completar, suponer y hacer conclusiones a un nivel interpretativo. Les hace falta tener habilidades que les permitan identificar y codificar la información y las relaciones implícitas de un texto. Por tanto, sería apropiado abordar los procesos lectores de forma significativa para hallar un sentido real en el acto de lectura y determinar estrategias que sigan corrientes como el aprendizaje significativo para dinamizar y evitar en la enseñanza procesos repetitivos y mecánicos que no ayudan a los jóvenes a ser lectores con capacidad interpretativa. “Cuando aprendemos significativamente, la información que hemos asimilado se retiene por más tiempo; por el contrario, si el aprendizaje es mecánico, nuestra única posibilidad de uso es reproductiva y en un corto periodo de tiempo (lo que ocurre ante un examen y al día siguiente se olvida”. (Rodríguez, 2011) Para desarrollar lo anterior, el presente trabajo propone fortalecer el nivel de lectura inferencial a partir de una metodología basada en el juego.

Figura 4 Árbol de problemas.



Fuente: Autor del trabajo

1.1.3 Pregunta problema

Se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo el aprendizaje basado en juegos como mediación lúdico pedagógica aporta al fortalecimiento de los procesos de comprensión de lectura inferencial de textos en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón?

1.2 ALCANCE

Este proyecto tiene como propósito implementar una herramienta digital y la adaptación de juegos digitales y no digitales para fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial con los estudiantes del Colegio Facundo Navas Mantilla de Girón. Así mismo, mejorar el rendimiento académico del área de lengua castellana y en las demás asignaturas, igualmente ver el resultado de las estrategias implementadas en las pruebas saber.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Si bien es cierto que, el fortalecimiento de la lectura, en tanto comprensión inferencial, en el ambiente escolar, se justifica por la capacidad que a través de esta se adquiere para interpretar textos, también lo que es, dicha competencia debe direccionarse desde una óptica que permita responder a las necesidades de los sujetos a partir de estrategias que promuevan el desarrollo de capacidades cognitivas y metacognitivas adecuadas para abordar un texto desde lo semántico, lo sintáctico y lo pragmático, por un lado, al igual que para dar respuesta la exigencia de la sociedad actual en lo referente a la apropiación, transformación y divulgación del conocimiento.

Desde esta perspectiva, el tratamiento de la comprensión lectora inferencial debe concebirse como una posibilidad a través de la cual el estudiante no sólo sea capaz de crear y recrear significados contextuales y sentidos más profundos de los textos que circulan en su cotidianidad, sino de perfeccionar sus procesos de comprensión textual a partir de la aprehensión de estrategias que coadyuven en el fortalecimiento de su competencia lingüístico-comunicativa en lo que respecta a la lectura misma.

En tal sentido, la lectura, como habilidad cognitiva esencial en la educación, es considerada como plataforma primordial de acceso a la información y al conocimiento e incide en el aprendizaje y en los procesos intelectuales de quienes

la desarrollan; leer, entonces, puede considerarse como una actividad sociocognitiva que facilita la aprehensión de la realidad desde una interacción entre el lector y el texto como lo plantea Solé (1992), puesto que “esta habilidad implica comprender para dar sentido a lo que hace, lo que sucede y como se construye significado desde el mundo que los rodea. (p.17).

A partir de lo anterior, se puede mencionar siguiendo a Cassany (2006), la importancia que registra conocer un texto en tanto requerimiento de estrategias cognitivas y metacognitivas que permitan su abordaje progresivo desde lo literal, lo inferencial y lo analógico, con el fin de obtener niveles de desempeño adecuados en cada uno de tales estadios, y que a la vez se dé respuesta a los requerimientos señalados por las políticas educativas en termino de desarrollo de competencias propias de esta habilidad, para lo cual es necesario integrar medios y mediaciones que generen, por un lado, su fortalecimiento y, por el otro, el mejoramiento de sus prácticas de enseñanza y aprendizaje en los contextos escolares.

En ese orden de ideas, la presente propuesta de investigación se justifica en tanto que es relevante subsanar las dificultades que presentan los estudiantes en relación con el proceso de comprensión lectora inferencial en cuanto al tratamiento de las estrategias procesuales, cognitivas y metacognitivas propias de este nivel. Así, con el fortalecimiento del proceso de lectura inferencial en lengua materna, los estudiantes estarán en capacidad de generar y perfeccionar sus habilidades metareflexivas, al igual que las demás operaciones que intervienen en los procesos de comprensión de lectura. En este sentido, se reconoce, entonces, la necesidad que los estudiantes asciendan del nivel de comprensión literal al inferencial, para que estén en capacidad de deducir, reconocer y rastrear información dada en los textos, desde la predicción e interpretación, que los conduzcan a lograr procesos cognitivos de orden superior.

Para hacer efectivo lo anterior, se hace necesario el diseño, implementación y evaluación de actividades didácticas desde la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, como estrategia lúdico pedagógica, que promueven el fortalecimiento de los procesos de comprensión de lectura inferencial de textos en los estudiantes de grado noveno del Colegio Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón. Para esto, la presente propuesta tomará la secuencia didáctica, que de acuerdo con Orejarena (2018), es una manera de estructurar los contenidos en torno a un tema, facilitando su comprensión a partir del conjunto de elementos que se derivan de él,

a modo de estrategia, donde los juegos digitales y no digitales, se conciben como mediación coadyuvante en el perfeccionamiento de los procesos de comprensión lectora inferencial en los estudiantes.

Ahora bien, en lo que atañe a los beneficios otorgados por esta propuesta, se pueden mencionar de índole personal, académico e institucional. Así entonces, a nivel personal se potenciarán las habilidades cognitivas, metacognitivas y procedimentales de los estudiantes para poder aprehender los distintos textos que acaecen en su cotidianidad y con esto lograr mejores y mayores niveles de comprensión lectora. En lo académico, se puede señalar que, con el perfeccionamiento de los niveles de comprensión lectora, los estudiantes mejorarán sus procesos de abordaje textual, lo cual redundará en las actividades escolares futuras en cuanto a la interpretación de textos. A nivel institucional, una propuesta orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora institucional, a través de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, conllevará al mejoramiento de las prácticas pedagógicas, efectuadas por los docentes de lengua castellana y por ende la posibilidad de repensar la pedagogía de la lectura en la educación básica.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general.

Implementar un conjunto estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón, a partir del Aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica.

1.4.2 Objetivos específicos.

- Determinar línea base de comprensión lectora inferencial de textos de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.
- Diseñar un conjunto de estrategias didácticas recurriendo al aprendizaje basado en juegos, que permitan a los estudiantes el fortalecimiento de sus procesos de comprensión de lectura inferencial de textos.

- Implementar un conjunto estrategias didácticas, a partir del Aprendizaje Basado en Juegos, que coadyuven en el mejoramiento de los procesos de comprensión lectora inferencial de textos.
- Evaluar el efecto del Aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica, en el fortalecimiento de la comprensión lectora inferencial de textos en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

En la literatura revisada se abordan artículos, tesis y trabajos de investigación para lograr una aproximación a la manera en la cual los investigadores han estudiado y abordado la problemática relacionada con el mejoramiento de los procesos de lectura en la escuela. Igualmente hace relación a estrategias y métodos que se pueden utilizar en el aula para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. En primer lugar, los trabajos revisados señalan elementos comunes de la situación problema; en ese sentido, los investigadores afirman que dentro de las principales causas para que los procesos lectores no sean pertinentes acaece en la didáctica con la que se trata la lectura en el ambiente escolar, en tanto metodologías tradicionales y modelos descontextualizados, que no permiten el desarrollo ni el fortalecimiento de las competencias propias de esta habilidad en tanto comprensión literal e inferencial. Así mismo, sostienen que las mediaciones empleadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura no son las más apropiadas, ya que no generan interés hacia la lectura y esto hace que el estudiante no esté motivado para llevar a cabo tareas relacionadas con la comprensión de textos y, por lo tanto, su desempeño académico se vea afectado, particularmente en lo que tiene que ver con las pruebas estandarizadas SABER y PISA.

Es primordial dar a los procesos de lectura la importancia que merecen en la enseñanza, pues en la falta de sentido acaece la problemática, debido a que el educando no encuentra un sentido real cuando lee, más bien se pierde y resulta siendo un espectador que no logra interactuar con lo leído. “Los estudiantes son pasivos frente a esta pues se limitan a repetir lo que dice el autor. En la escuela no se les dan las herramientas necesarias para que elaboren inferencias, indaguen e

interactúen con el texto”. (Lizarazú, 2018). Otro punto que se encuentra en uno de trabajos analizados es la labor que debe hacer el maestro para acercar al educando desde lo cotidiano, teniendo en cuenta su entorno sociocultural para mejorar la comprensión lectora. Contreras (2016) afirma:

“La concepción sobre el proceso de comprensión con un enfoque sociocultural y los propósitos que se plantean frente al tratamiento de la lectura en el aula, en conjunto con las estrategias implementadas que se relacionan con un enfoque psicolingüístico se pueden relacionar positivamente con el desarrollo de la habilidad para la comprensión de lectura”.

Otro aspecto que se evidencia en las investigaciones está relacionado a la importancia de los procesos metacognitivos en los procesos de lectura, qué tan consciente es el estudiante de sus fortalezas y debilidades al leer y eso qué incidencia logra. Madero & Gómez (2013) refieren “los alumnos que han logrado un buen nivel de comprensión lectora utilizan conscientemente la planeación, el monitoreo y la regulación de su proceso para lograrlo; es decir, no sólo toman estrategias cognitivas, sino que, además, muestran pensamiento metacognitivo”. Se relaciona también, en otra investigación la importancia de reconocer la efectividad que resulta de los procesos de lectura. Álvarez. (2016) afirma “un lector eficiente puede seleccionar rápidamente lo que le interesa, pero su lectura no será efectiva si no entiende lo que el texto dice o si no reflexiona y evalúa el contenido”.

Igualmente, se encuentra en la revisión la importancia de implementar secuencias didácticas para mejorar los procesos de comprensión lectora haciendo énfasis específicamente en las inferencias, y se evidencia que “los estudiantes desconocen la importancia y función de la inferencia al momento de leer un determinado texto. Les cuesta trabajo alejarse de lo que el texto expone literalmente; tanto así, que repiten y reproducen lo explícito en el texto”. (Cayón, Almeida & Mahecha, 2015)

Otro aspecto primordial de la lectura, es la vinculación que se puede hacer del juego como estrategia para mejorar los procesos de comprensión, es de vital importancia que el maestro lo tenga presente, pues en ocasiones se deja de lado que los educandos son menores y que ven los procesos de aprendizaje como una obligación que los desmotiva, que los cansa y sobre todo les genera frustración. Cadavid, Quijano, Tenorio & Rosas (2014) afirman “una alternativa para contrarrestar la desmotivación presente en el aprendizaje lector de estos niños, es emplear el juego como actividad principal y mediadora para la adquisición de

la lectura y sus procesos relacionados”. De igual modo, en el trabajo (Timing Game-Based Practice in a Reading Comprehension Strategy), se presenta como las prácticas basadas en juegos dentro de los Sistemas de Tutoría Inteligente (ITS) influyen en los resultados del aprendizaje y la motivación hacia la comprensión de lectura. “Las (ITS) se puede optimizar al examinar cómo las propiedades de las actividades de práctica influyen en los resultados del aprendizaje y la motivación” (Metthew & Jacovina, 2016)

La importancia de la implementación de juego en el aula radica en la motivación que se genera en los educandos, más en los procesos de lectura porque los jóvenes son muy pasivos y mecánicos, no asumen la lectura de forma espontánea y no se interesan. Como punto común en los textos analizados se destacan experiencias significativas que logran mejorar procesos de comprensión lectora y de inferencias a través del juego y la tecnología. Frederick (2010) afirma “los juegos educativos digitales en conjunto con la instrucción tradicional se vislumbran como una posibilidad en el mejoramiento del vocabulario y en el desarrollo de la motivación por la comprensión de lectura”. Así mismo, Ronimus, Eklund, Pesu, & Lyytinen (2019) en el trabajo (Supporting struggling readers with digital game-based learning) afirman:

“El presente estudio muestra que el rendimiento en el juego es un mediador potencial entre el compromiso y el aprendizaje del jugador, y este proceso debe investigarse más a fondo utilizando muestras más grandes. Parece que, si el juego apoya el compromiso cognitivo de los jugadores, alentándolos a tener un buen rendimiento en el juego”.

Se puede apreciar como en los trabajos analizados el uso de los juegos digitales en el aula mejora los procesos de comprensión lectora. Otros autores se han centrado en herramientas específicas y el uso de la gamificación. Cifuentes (2018) refiere que:

“Aplicar actividades educativas a través del uso de videojuegos como MINECRAFT permite mayor dinamismo de las prácticas de aula ya que responde a las expectativas y requerimientos tecnológicos de los sujetos educandos de la actualidad por lo que su inclusión se convierte en una necesidad que permita la transformación de los modelos tradicionales educativos y el proceso de mejora continua en el área de Lengua castellana y otras en las cuales sea aplicado”.

Igualmente, Montoya (2017) en su trabajo afirma “usar videos en clase para la elaboración de inferencias de textos narrativos, despierta el interés de los estudiantes frente a la lectura, incrementa la habilidad para percibir información por medio de sus sentidos: vista y oído, y experimentar emociones”. Es deber entonces del maestro integrar los juegos digitales y las herramientas que motiven y potencien en los estudiantes habilidades para mejorar la comprensión lectora.

Otro aspecto que se analiza en las investigaciones, es como el trabajo en grupo puede llevar a fortalecer la lectura inferencial. León & Prieto (2015) refieren “El aprendizaje cooperativo enfocado en la lectura, es una herramienta útil de aplicar, ya que requiere la participación del alumno a nivel individual y sobre todo a nivel grupal, fortaleciendo el proceso de comprensión lectora”. Igualmente, Cruz (2017) afirma “La aplicación del juego cooperativo como estrategia didáctica incidió en el desarrollo de la comprensión de lectura inferencial de los estudiantes quienes fortalecieron sus microhabilidades a partir de la construcción de inferencias relacionadoras y optativas”. Los autores también coinciden en que el aprendizaje y juego cooperativo inciden en el mejoramiento de habilidades sociales, afectivas y por tanto las actitudes en el aula son más positivas.

Según lo tratado es pertinente afirmar que, para mejorar los procesos de lectura inferencial en el aula, hoy en día se trabajan distintas metodologías que se apoyan en el aprendizaje cooperativo y juegos digitales y no digitales que presentan resultados positivos. Ellas están al alcance de los maestros y son herramientas que, apoyan y fortalecen las prácticas pedagógicas. Es una realidad que el maestro debe potenciar en su práctica pedagógica el uso y manejo de las Tecnologías de la Información. Romero (2014) afirma “las Tecnologías de Información y la Comunicación deben usarse como herramienta de apoyo en el aprendizaje de los alumnos. Permite desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo, creativo y la autorregulación del aprendizaje”. El maestro debe dejar de lado lo tradicional e incursionar en nuevas formas que fortalezcan el conocimiento y le permitan llevar al educando a estar a la vanguardia y hacer que los procesos de lectura sean dinámicos y actuales, Córdón & Jarvio (2015) refieren “el vértigo de una era digital como la actual implica transformaciones en las relaciones sociales, culturales y económicas, así como cambios en las formas comunicativas posibilitadas por el desarrollo de la tecnología y en los soportes o instrumentos utilizados”.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Marco Teórico

2.2.1.1 Aprendizaje significativo

David Ausubel planteó un modelo de enseñanza/aprendizaje asentado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y afirmaba que se aprende aquello que se descubre. Importante y relevante lo que promulgaba este autor, lamentablemente no se aplica y en muchos casos la escuela actualmente resulta trabajando con metodologías se rigen por actividades mecánicas en las que, los estudiantes terminan siendo sólo espectadores con vacíos en su proceso de aprendizaje. “No es posible desarrollar aprendizajes significativos si no se cuenta con una actitud significativa de aprendizaje; sin ésta, el aprendizaje que se produce será repetitivo y mecánico”(Rodríguez, 2011). Tener en cuenta los principios que se manejan en esta corriente es partir de los conocimientos que tiene educando y crear el estímulo adecuado para que el aprendiz ancle lo que sabe y haya una producción de un nuevo conocimiento, lo que se llama significativo porque se logra a través de un proceso de búsqueda. Por esta razón, es primordial trasladar el concepto significativo a los fines de este proyecto y trazar metodologías con actividades encaminadas a evitar lectores autómatas, por el contrario, crear el estímulo adecuado para activar en ellos esos conocimientos previos, Rodríguez (2011) afirma “el material tiene que tener significatividad lógica, pero eso no basta. Una vez que el significado potencial se convierte en un contenido cognitivo nuevo para el alumno, como resultado de un aprendizaje significativo, entonces habrá adquirido para él significado psicológico”. Lo anterior para propender en el aula el desarrollo de procesos de lectura resulten significativos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.2.1.2 Constructivismo

Para J. Piaget (1978), por medio del constructivismo se obtiene un aprendizaje activo, completo, auténtico y real; en su proceso dinámico la información se comparte para hallar en ella soluciones a problemas, es decir, la equivocación propicia la búsqueda de la solución. Por ello es importante implementar en el aula de clase un aprendizaje basado en juegos pues en el desarrollo de este, el estudiante va mejorando a través de un proceso que él mismo genera. Ahora bien, el aprendizaje es completo, auténtico y real cuando las actividades no son aisladas, sino contextualizadas, atractivas, pertinentes, significativas y reales, de tal forma que el educando aprende desde el mundo que le rodea y que le es natural. Igualmente, se deja del lado dar prioridad al currículo o programa de aprendizaje,

para vislumbrar a una persona que construye su propio conocimiento, que no es solo un receptor pasivo que sólo está en el aula para escuchar y ser guiado, sino que a través de sí mismo es activo y el protagonista en su proceso de aprendizaje.

Para Vygotsky, el ser humano como ente social, construye y se desarrolla culturalmente, lo que le permite crear significados primero a nivel social y después de manera individual; afirma que el desarrollo del ser humano tiene la siguiente estructura: actividad colectiva y comunicación - cultura (signos) - apropiación de la cultura (enseñanza y educación) actividad individual - desarrollo psíquico del individuo (Lupita & Salas, 2001). Por eso los entornos constructivistas deben ser de la vida cotidiana, de los aspectos culturales que rodean al estudiante, más no de actividades abstractas y fuera del contexto que él conoce. De esta manera se puede hablar de pertinencia para los contenidos trabajados en el aula, pues se hace énfasis en desarrollar experiencias de aprendizaje relacionadas a su contexto. Jonassen (1994) afirma “los educadores deben propiciar la construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento”, esta dinámica para trabajar en el aula propicia y fomenta la reflexión, el auto aprendizaje y el uso de la experiencia en la cimentación del aprendizaje de forma social o grupal y no sólo a nivel individual.

En tal sentido, se puede afirmar que el propósito esencial de las teorías educativas es el de entender e identificar los procesos de aprendizaje para encaminarse a describir los métodos más efectivos en el aprendizaje. De tal forma que el docente puede guiar y desarrollar su trabajo con más claridad, pertinencia y sobre todo con estrategias significativas en el aula. Bajo estos fundamentos es como se construyen las actividades de esta investigación, de tal forma que el aprendizaje sea significativo y de carácter constructivista para que así pueda cumplir con el propósito formativo y que paso a paso, de manera progresiva, mejore la comprensión a nivel inferencial.

2.2.1.3 Lectura

A través de la lectura el ser humano se transforma, leer es una acción que se desarrolla desde las primeras etapas de la vida. Se parte decodificando, es decir, entendiendo la correspondencia entre letras y símbolos, después se practica hasta hacerlo de manera mecánica y práctica. Finalmente, se debería dar inicio al verdadero desarrollo de la comprensión lectora que es entender, trascender lo leído, pero sobre todo vivirlo, descubrirlo y permitir que codifique y permee en el ser.

Pareciera que la escuela sigue en las dos primeras fases y leer es codificar y automatizar, pero en ningún sentido transformar, “conseguir que los alumnos aprendan a leer correctamente es uno de los múltiples retos que la escuela debe afrontar”. (Solé, 1992)

La lectura vista como proceso significativo tiene implícitos procesos en los que el lector participa activamente en la construcción del significado, a partir de ese dialogo se genera nuevos conocimientos. Este ejercicio de ningún modo puede entenderse como una actividad mecánica y aburrida, pues cada vez que se aborda de manera correcta un texto, transforma e inquieta al individuo. “Aquí el acto de leer se entenderá como un proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado, complejo, que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector” (MEN, 1998).

Igualmente se resalta el nivel inferencial que es el que se va a desarrollar en el presente trabajo, “el lector realiza inferencias cuando logra establecer relaciones y asociaciones entre los significados”, lo cual conduce a formas dinámicas del pensamiento, como es la construcción de relaciones de implicación, causación, temporalización, especialización, inclusión, exclusión, agrupación, etc., inherentes a la funcionalidad del pensamiento y constitutivos de todo texto”. (MEN, 1998) Pues la importancia de potenciar el nivel inferencial con los estudiantes, radica en llevarlos a ese nivel en el que hay una construcción real de significados y de relaciones en el texto, Durango (2015) Refiere

“El objetivo de la lectura inferencial es la elaboración de conclusiones y se reconoce por inferir detalles adicionales, inferir ideas principales no explícitas en el texto, inferir secuencias de acciones relacionadas con la temática del texto, inferir relaciones de causa y efecto (partiendo de formulación de conjeturas e hipótesis acerca de ideas o razones), predecir acontecimientos sobre la lectura, e interpretar el lenguaje figurativo a partir de la significación literal del texto”.

El educando es un individuo que trae consigo experiencias y aprendizajes previos, los cuales activa cuando desarrolla procesos lectores. Por esto, se hace necesario en el aula potenciar estrategias que guíen correctamente el uso del conocimiento previo y las conexiones, intenciones, implicaciones y conclusiones que subyacen en el texto y el lector reconstruye. Ese nivel que es el esperado, en el cual reconoce la información que no está explícita en los textos, como se ha venido relacionando en los párrafos anteriores es el inferencial.

2.2.1.4 Competencia Lectora y Aprendizaje

Es indispensable entender que la base del aprendizaje está intrínsecamente relacionada en los procesos de comprensión lectora. Por ello se debe tener en cuenta que los procesos de aprendizaje implican a modo personal que el educando asimile realmente la información que recibe y tenga el control para auto regularse. Se hace énfasis sobre todo cuando los procesos de aprendizaje no son pura reproducción y en ellos se exige un alto grado de comprensión de lo que se quiere aprender. Solé (1992).

Lo que sucede en el aula es que para los educandos no hay pertinencia en las lecturas y lo tratado en las clases, de ahí parte la situación, pues no logran interiorizar lo aprendido, Solé (1992) indica “para comprender necesitamos atribuir un significado personal al nuevo contenido, relacionarlo con nuestro conocimiento previo. Si se trata de información escrita, será imprescindible identificar las ideas clave y las que tienen un carácter secundario para los propósitos que se persiguen”. Es decir que el proceso sería exitoso en la medida que se llegue a un nivel en que se logre realizar inferencias, relacionar e integrar la información que aparece en un texto.

De ahí que se debe dotar al educando de las estrategias adecuadas a través de actividades realizadas en el aula puede garantizar que mejoren los procesos de comprensión lectora. Sobre todo, hacer énfasis en la importancia del nivel inferencial, pues es allí donde el sujeto reconoce información implícita y crea relaciones que le permiten reconstruir el sentido del texto. En la mediación pedagógica, Solé (1992) refiere que estos procesos se dan de forma progresiva a través de tres fases: en la primera fase de prelectura o de anticipación, el lector establece objetivos, indaga sus conocimientos previos, formula predicciones y se establece interrogantes sobre la estructura y contenido del texto. Es primordial establecer estas condiciones pues a partir de las verificaciones que el lector hace a medida que progresa en la lectura es que puede relacionar sus conocimientos previos, los objetivos propuestos y la información que lo proporciona el texto para construir una interpretación. En la segunda fase, denominada fase de construcción, el lector se centra en los contenidos principales y a partir de indicadores textuales como títulos, subtítulos, gráficos; identifica afirmaciones, formular hipótesis y las valora, realizar inferencias y busca estratégicamente ayudas si se le presentan problemas de interpretación. Por último, entra en la fase de evaluación en la que el lector debe dar cuenta de todo el proceso y por tanto de las construcciones que

realizó sobre el significado del texto, a partir de resúmenes, mapas conceptuales y mentales, reseñas, entre otros.

2.2.2 Marco Conceptual

2.2.2.1 Leer

Leer es un proceso lingüístico que requiere de un sujeto para decodificar los símbolos que se presentan ante él, ya sea que se encuentren en un libro, en una imagen o cualquier otro instrumento. Sin embargo, hoy en día se habla de lectura desde una dimensión y habilidad más extensa que apela a ser más significativa, “el Ministerio de Educación define el acto de leer como un proceso significativo que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector” (MEN, 1998).

Según lo anterior, el acto de la lectura exige una comprensión que va mucho más allá de mecanizar una serie de símbolos. Se trata de poner en juego unas habilidades con el fin relacionar los saberes propios y los presentados, interactuar con el texto, reconocer los implícitos, tomar posturas y no menos importante el gozar de la misma. Cassany (2006) refiere “leer es comprender. Para comprender es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos: anticipar lo que dirá un escrito, aportar nuestros conocimientos previos, hacer hipótesis y verificarlas, elaborar inferencias para comprender lo que sólo se sugiere, construir un significado”.

2.2.2.2 Comprensión lectora

Es una competencia y el principal pilar en el proceso de aprendizaje de un individuo. Aquí el lector pone en juego las destrezas y prácticas para comprender en todas las dimensiones los textos que aborda. Pérez & Zayas (2009) afirman: “la competencia lectora supone la concepción de la lectura como un proceso, donde el lector pone en juego habilidades, estrategias y conocimientos para generar significados de acuerdo con sus propósitos concretos dentro de situaciones de lectura específica”. Entonces, si se tiene en cuenta lo anterior, siempre el imperativo debe ser que el docente quien es el responsable de los procesos de enseñanza en el marco de la escuela, cree y haga de sus prácticas educativas un abordaje significativo en los procesos de comprensión lectora.

2.2.2.3 Niveles comprensión de lectura

Leer requiere de varias etapas que le permiten al estudiante avanzar de forma escalonada en su proceso de comprensión; estas se realizan entre tres niveles: Literal, inferencial y crítico valorativo, cada una de ellas es importante y primordial para que el lector logre un entendimiento a nivel global, “la comprensión lectora es un proceso de elaboración de significados depende simultáneamente de tres factores: los datos proporcionados por el texto, los conocimientos previos y las actividades de macroprocesamiento y microprocesamiento que realiza el lector en transacción con el texto”. (García, 2015).

2.2.2.4 Nivel inferencial de la lectura

En esta segunda etapa de los tres niveles de lectura se busca que el lector sea capaz de leer aquello que no está explícito en el texto y aporte interpretaciones e inferencias al significado, es decir, que el nivel de lectura inferencial es

“Es la capacidad de establecer interpretaciones y conclusiones sobre las informaciones que no están dichas de manera directa en el texto. El lector reconstruye el significado implícito del mensaje mediante su experiencia y conocimiento cultural sobre el tema; reconoce lenguaje figurado y completa lo implícito del texto con proposiciones o elementos lógicos. La inferencia tiene un carácter conector, complementario y globalizante” (García,2015).

En el presente trabajo, se busca fortalecer y trabajar específicamente en este nivel de lectura para que los educandos fortalezcan sus procesos de comprensión. Desde la perspectiva pedagógica se busca potenciar en el estudiante los procedimientos cognitivos de nivel inferencial que propone García (2015), y son los siguientes:

- Inferir la intencionalidad y el propósito comunicativo del autor.
- Discriminar la información relevante de la complementaria.
- Analizar las causas y efectos que no están explícitos.
- Interpretar el doble sentido y comprende globalmente los significados subyacentes del texto.
- Reconocer relaciones, funciones y nexos a partir de los datos explícitos y formula conclusiones.

Lograr una aprehensión real y significativa de la lectura inferencial llevará no sólo a tener mejor rendimiento en la clase de español y demás áreas, sino también a formar individuos apasionados por la lectura, seres que disfrutan estas inmersos en

la infinidad de mundos y conocimientos que ofrece ser buenos lectores, que serán sin duda ciudadanos más críticos y elocuentes en la sociedad.

2.2.2.5 Constructivismo y educación

El éxito en el proceso de aprendizaje de un individuo toma relevancia en cuanto él, se hace consciente y toma la responsabilidad y accionar que le corresponde, esto es, “se hace constructor de su propio conocimiento y capacidad creativa. Lo que aprende no es una copia de lo que está a su alrededor, sino el resultado de su propio razonamiento e influenciado por su mundo afectivo, social y cultural” (García, 2015). Igualmente, el docente tiene un papel primordial para mediar en este proceso, que es evitar que las clases y las metodologías estén centradas en procesos pasivos y repetitivos, por el contrario, se debe buscar desarrollar y potenciar las habilidades y destrezas del aprendiz en la construcción de nuevos conocimientos, tal como refiere Rosas (2008) “lo que pretende rescatar y defender el constructivismo es que, en realidad el sujeto es un “constructor” activo de sus estructuras cognitivas”. Entonces, el educando activa procesos cognitivos para construir su conocimiento.

2.2.2.6 Aprendizaje significativo

En la escuela por lo general en las prácticas educativas el maestro se ubica en el centro del aprendizaje y se toma al educando como un ente pasivo que está sólo para recibir conocimiento y seguir las instrucciones que le imparten. Por ende, para los jóvenes el proceso de aprender resulta siendo impositivo, se sienten obligados, limitados y se preocupan sólo por responder en lo inmediato, ósea por una nota. Para superar e ir subsanando lo anterior en el aula, se debe posibilitar prácticas educativas que se enmarquen desde corrientes como las del aprendizaje significativo Ausubel postuló

“Los estudiantes no comienzan su aprendizaje de cero, esto es, como mentes en blanco, sino que aportan a ese proceso de dotación de significados sus experiencias y conocimientos, de tal manera que éstos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y manipulados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y para hacerlo significativo. El papel del docente está, pues, en llevar a cabo esa manipulación de manera efectiva” (Rodríguez, 2011).

Entonces, se aborda el aprendizaje significativo como esa unificación, en la que el estudiante aprende integrando los nuevos conocimientos a esos que él tiene como base ya elaborados, para finalmente asignar un significado propio y de esta manera, permear esa mediación en los procesos de enseñanza aprendizaje para

que haya un aprendizaje significativo en el presente proyecto haciendo énfasis en la comprensión lectora.

2.2.2.7 Aprendizaje basado en juego y comprensión lectora

El juego es una experiencia en la que el individuo se entretiene, divierte y sobre todo disfruta. Es una actividad lúdica que siempre genera emoción y empatía, se desarrolla principalmente en las edades tempranas y está asociada a buenos recuerdos y experiencias. Si se enfocara lo anterior a los procesos de aprendizaje, para este caso la enseñanza de la lectura, posiblemente los jóvenes podrían sentirse atraídos y alcanzar a vislumbrar que leer es más que un proceso repetitivo y aburrido, “la lúdica también es estrategia didáctica centrada en el educando para el descubrimiento y la apropiación de conocimiento”. (Barboza,L., Romero, M., Ziritt,G & Hernández,J, 2016) Es decir que, cuando el estudiante aborde un texto; lo lea, lo disfrute, lo explore, lo interprete y lo haga de forma lúdica y divertida, así asociará los procesos de comprensión lectora a esos sentimientos descritos al inicio de este párrafo y leer no será una experiencia ajena, por el contrario, hallará una relación para consigo mismo.

2.2.2.8 Gamificación y comprensión lectora

Resulta trascendental que el maestro utilice los medios tecnológicos que tiene a su disposición y promueva en el aula prácticas de aprendizaje interactivas, aquéllas pueden ser atractivas para el aprendiz a la hora de abordar la lectura de textos y capacitarlos para ser ciudadanos capaces de asumir retos académicos y productivos en su futuro, Escalamina (2016) manifiesta “ de acuerdo con los elementos del juego que se incorporen la Gamificación brinda beneficios en el aprendizaje como: incrementa la motivación, genera cooperación, provee un ambiente seguro para aprender, informa al estudiante sobre su progreso, favorece la retención del conocimiento y un autoconocimiento sobre las capacidades que se poseen”. Por tanto, se busca que a través de la implementación de estas actividades los estudiantes se acerquen de manera espontánea a la lectura e identifiquen inferencias a partir de sus destrezas y habilidades en el rol de jugadores.

2.2.3 Marco legal

2.2.3.1 Constitución Política de Colombia.

Artículo 67. La educación es un derecho y un servicio público que tiene una función social; con la cual se busca el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto por los derechos humanos, por la paz y la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del medio ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son corresponsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve años de educación básica.

La educación será gratuita en instituciones del estado, sin ningún tipo de cobro por derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

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

2.2.3.2 Ley General de Educación

Artículo 5. Fines de la Educación

Según la Ley General de Educación, la educación tiene como fin el pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le ponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

La formación en el respeto por la vida, los derechos humanos, la paz, los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad., así como por el ejercicio de la tolerancia y la libertad.

La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos, y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales, adecuados para el desarrollo del saber.

El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional, y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

La creación y el fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico, y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural, y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y de la defensa del patrimonio cultural de la nación. La formación de la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación el deporte y la utilización del tiempo libre.

La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Ley 1341 de 2009. Principios y conceptos sobre la Sociedad de la Información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - TIC

Artículo 6. Definición de TIC: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: Voz, datos, texto, vídeo e imágenes.

Artículo 39. Articulación del plan de TIC: El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación

de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en TIC desde los establecimientos educativos, con innovación.
2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.
5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños.

2.2.3.3 Derechos Básicos de Aprendizaje

Los Derechos Básicos de Aprendizaje expresan los aprendizajes que deben adquirir los estudiantes en cada grado de la educación básica, según lo dispuesto por el Ministerio de Educación Colombiano. Para el grado noveno en lo referente a la competencia de lectura expone: “El estudiante interpreta textos atendiendo al funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, a partir del uso de estrategias de lectura; Infiere significados implícitos y referentes ideológicos, sociales y culturales en los textos que lee”. Se espera que a partir de la intervención pedagógica realizada sea fortalecido el segundo nivel de lectura, el inferencial

2.2.4 MARCO TECNOLÓGICO

La educación hoy se desarrolla en la era digital en donde las tecnologías permean diferentes contextos, en donde el conocimiento y la información que circula transforman la sociedad; por tanto, el docente es el encargado de crear universos y ambientes con estrategias que generen aprendizajes en una nueva generación de estudiantes que hacen parte de esta sociedad. Hernández (2008), afirma que cuando el educador hace uso de medios tecnológicos interactivos para la enseñanza ejecuta una transformación de la educación tradicional hacia la innovación; por lo tanto “aporta una nueva manera de aprender, que crea en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento”

Entonces, en un mundo cambiante y globalizado, constantemente sorprendido por los avances, nuevas herramientas y metodologías para el desarrollo de diferentes procesos, la educación no puede quedarse estática frente a esta tendencia por lo que es necesario que inicie un proceso de transformación que pueda responder a las necesidades sociales, culturales y principalmente, a las necesidades y expectativas de los sujetos protagonistas de los procesos de aprendizaje: los estudiantes.

Las nuevas generaciones que navegan en ambientes interactivos y gamificados en donde el juego hace parte fundamental de la vida cotidiana y académica de los

estudiantes desde diversos dispositivos digitales, donde escenarios, metas, reglas, personajes, narrativas y roles se coordinan para generar espacios propicios para el aprendizaje.

Desde esta mirada es importante utilizar los elementos del juego en ambientes que favorezcan el aprendizaje de forma creativa e innovadora y partiendo de los intereses de los estudiantes para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Preliminarmente se propone Genially que es una herramienta innovadora que permitiría utilizar la gamificación en el desarrollo de habilidades que mejoren la lectura inferencial, sin embargo, se siguen revisando otras herramientas que puedan ser implementadas en el proyecto.

2.2.4.1 Genially

Desde la mirada de Hernández del Toro (2017) Genially es una herramienta web que facilita la labor docente gracias a su sencilla e intuitiva interfaz, con gran interactividad y animación. Requiere registro directo con las cuentas de Facebook, Twitter, Google o LinkedIn. En la versión gratuita permite desarrollar creaciones ilimitadas y recibir visualizaciones ilimitadas, en la versión de pago ofrece funcionalidades como control de privacidad, visualización sin conexión, plantillas premium, creación de carpetas para tener todo organizado y cargar tu propio logo. Genially es una herramienta con la que puede crear todo tipo de recursos online, se trata de un gestor de contenidos digital capaz de hacer creaciones atractivas. Se caracteriza por trabajar en la nube, es decir, desde cualquier ordenador con conexión a internet con sólo darte de alta en www.genial.ly.

El gran potencial de esta herramienta a nivel educativo radica en cuatro pilares que, en conjunto, facilitan que cualquier persona pueda crear contenidos espectaculares sin tener grandes conocimientos de diseño ni de programación: La interactividad para explorar información, el Storytelling para narrar historias, la animación para transformar contenidos estáticos y la gamificación que le da emoción al aprendizaje. La gamificación es el pilar más importante para este proyecto ya que los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje, el juego incrementa la motivación, mejora la concentración y favorece la resolución de problemas. Por tanto, Genially complementa la gamificación al incluir elementos que permitan tocar, explorar y descubrir.

Figura 5 Interfaz Genially



Fuente: www.genial.ly

3 DISEÑO METODOLÓGICO.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se lleva a cabo bajo el enfoque cuantitativo; El enfoque cuantitativo es el que presenta un orden riguroso, que no se puede pasar de una etapa sin validar la anterior y que parte de la idea se va acotándose para delimitar y plantear los objetivos, pregunta de investigación, revisión de literatura, construcción de marcos de sustentación, establecimiento de hipótesis, generación de diseño metodológicos, medición de variables (Sampieri, 2014). Es importante resaltar que este tipo de estudio parte de la delimitación de una idea de donde se establece finalmente una pregunta de investigación.

Sampieri (2014) afirma que este enfoque “ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre los fenómenos y un punto de vista basado en conteos y magnitudes”. Según lo anterior, se espera que con la selección de este método investigativo se logre obtener resultados estadísticos precisos para tener un análisis confiable y preciso de los resultados. Se selecciona este tipo de enfoque porque el proyecto va a utilizar la recolección y análisis de datos de forma cuantitativa. Igualmente, esta clase de investigación permite describir, explicar y corroborar fenómenos presentados, para este caso el desarrollo de estrategias aplicadas a estudiantes de grado noveno del colegio Facundo Navas Mantilla, se busca revisar qué efectos tendrá la metodología propuesta. Adicionalmente, para tener un enfoque más amplio de la investigación se va a tener en cuenta algunos aspectos de la ruta cualitativa, como la observación del grupo en torno a la motivación y percepción de los estudiantes en el proceso desarrollado. Este enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni completamente predeterminados. Este tipo de estudio pretende ante todo situar y contextualizar los descubrimientos (Sampieri, 2014).

Puede decirse entonces que la presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, con componentes cualitativos.

3.2 HIPÓTESIS

La hipótesis es un enunciado no probado, la cual es el punto de partida de una investigación. Sampieri (2014) Afirma “son proposiciones tentativas acerca de las posibles relaciones entre dos a más variables”. Se plantea entonces para encaminar la investigación un enunciado que será la guía de lo analizado en el presente trabajo. Se debe tener en cuenta que “la hipótesis se caracteriza por hacer referencia a una situación real, y las variables definidas deben ser precisas,

compresibles, observables y medibles; al igual que las relaciones entre las variables; las cuales deben ser verosímiles” (Sampieri, 2014).

Para este proyecto de investigación se busca comprobar la siguiente hipótesis:

El desarrollo de actividades a partir del aprendizaje basado en juego como propuesta pedagógica, fortalece la lectura inferencial al en estudiantes de grado noveno.

3.3 VARIABLES

Las variables son importantes en los proyectos puesto que hacen parte una hipótesis y deben tener relación con otras variables. Sampieri (2014) Refiere “una variable corresponde a una propiedad que puede fluctuar y que tiene una variación que puede ser observada y medida a través de pruebas estadísticas”. Entonces es pertinente describir las variables, explicar sus relaciones, los cambios a establecer y las relaciones de causalidad que estas generan. Es pertinente aclarar el tipo de variables que se va a tener en cuenta en esta investigación, Sampieri (2014) refiere:

“Al hablar de hipótesis, a las supuestas causas se les conoce como variables independientes y a los efectos como variables dependientes. Únicamente es posible hablar de variables independientes y dependientes cuando se formulan hipótesis causales o hipótesis de la diferencia de grupos, siempre y cuando en estas últimas se explique cuál es la causa de la diferencia supuesta en la hipótesis”.

Se presenta a continuación las posibles variables para esta investigación

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Tabla 1 Variables e indicadores

INDICADORES QUE MIDEN LA VARIABLE DEPENDIENTE	
Variable dependiente (El efecto) Fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial y generar mayor interés por los mismos, en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón, a partir del Aprendizaje Basado en Juegos- como mediación lúdico-pedagógica.	Indicador 1. Conoce las clases de inferencias del segundo nivel de lectura. Indicador 3. Clasifica las inferencias de un texto según su naturaleza. Indicador 2. Realiza inferencias en los textos leídos. Indicador 4. Usa la gamificación y el juego como vehículo de aprendizaje.

Reconocer el resultado que tiene el juego-como mediación lúdico-pedagógica en la motivación de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.	
INDICADORES PARA MANIPULAR LA VARIABLE INDEPENDIENTE	
Variable Independiente (La causa) El desarrollo de actividades de Aprendizaje Basado en Juegos como propuesta pedagógica.	Indicador 1. La información suministrada acerca del tema fue suficiente. Indicador 2. Las actividades creadas en Genialy desarrollan las habilidades de lectura inferencial. Indicador 3. Las actividades creadas en Genialy permiten que el juego sea una estrategia efectiva de aprendizaje. Indicador 4. Se desarrollaron juegos no digitales que propendieron el desarrollo de lectura inferencial. Indicador 5. Las actividades digitales y no digitales son llamativas y novedosas. Indicador 6. Las actividades presentadas en Genialy permiten una mejorar la comprensión de lectura a nivel inferencial. Indicador 7. Las actividades ejecutadas permiten mayor concentración en el proceso de comprensión lectora. Indicador 8. Los juegos digitales y no digitales creados son claros y fáciles de comprender. Indicador 9. El uso de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos interesa y motiva a los estudiantes en el aula de clase. Indicador 10. Culminación de todas las actividades dentro de los tiempos establecidos para hacerlo

Fuente: Autor del trabajo

Tabla 2 Operacionalización de las variables

Variable	Tipo de variable	Operacionalización	Categorías o dimensiones	Definición
Fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón, a partir del Aprendizaje Basado en Juegos- como mediación lúdico-pedagógica.	Dependiente	Explicación de lectura inferencial y desarrollo de ejercicios de lectura en las herramientas de gamificación y juegos no digitales.	Clases de inferencias	Apropiación del concepto de lectura inferencial, identificación de las características de lectura del nivel inferencial y aplicación de conocimientos a los ejercicios de lectura planteados.
Indicador	Nivel de medición	Unidad de medida	Índice	Valor
Indicador 1. Infiere ideas principales no presentes explícitamente; así como la visión o punto de vista del autor. Indicador 2. Completa detalles que no aparecen en el texto. Indicador 3. Formula interpretaciones y conclusiones. Indicador 4. Interpreta lenguaje figurado. Indicador 5. Identifica el tema principal o la idea básica del texto (proposiciones).	De razón	Cuantitativa: En medias y promedios.	Índice de aprendizaje de cada uno de los indicadores.	Se toman los 5 indicadores con el mismo nivel de importancia.
Variable	Tipo de variable	Operacionalización	Categorías o dimensiones	Definición
El desarrollo de actividades en el software Genialy y aprendizaje basado en juegos como propuesta pedagógica	Independiente	Es un entorno para la creación de materiales educativos no digitales y en lo digital está formado por un editor de actividades o programa de autor llamado Genialy.	Juegos no digitales y Genialy como herramienta educativa.	Autonomía, participación y agilidad en el desarrollo de las actividades no digitales y en Genualy, así como su completa realización.
Indicadores	Nivel de medición	Unidad de medida	Índice	Valor

Indicador 1. La información suministrada acerca del tema fue suficiente. Indicador 2. Las actividades creadas en Genialy desarrollan las habilidades de lectura inferencial. Indicador 3. Las actividades creadas en Genialy permiten que el juego sea una estrategia efectiva de aprendizaje. Indicador 4. Se desarrollaron juegos no digitales que propendieron el desarrollo de lectura inferencial. Indicador 5. Las actividades digitales y no digitales son llamativas y novedosas. Indicador 6. Las actividades presentadas en Genialy permiten una mejorar la comprensión de lectura a nivel inferencial. Indicador 7. Las actividades ejecutadas permiten mayor concentración en el proceso de comprensión lectora. Indicador 8. Los juegos digitales y no digitales creados son claros y fáciles de comprender. Indicador 9. El aprendizaje basado en juegos interesa y motiva a los estudiantes en el aula de clase. Indicador 10. Culminación de todas las actividades dentro de los tiempos establecidos para hacerlo.	De razón	Cuantitativa: En medias y promedios.	Muy poco (1), Poco (2), Regular (3), Mucho (4) y Completamente (5).	Se toman los 10 indicadores con el mismo nivel de importancia.
---	----------	--------------------------------------	---	--

Fuente: autor del trabajo

3.5 POBLACIÓN

En el departamento de Santander, en el municipio de Girón se encuentra ubicado el Colegio FACUNDO NAVAS MANTILLA. Es un establecimiento público, regida por los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN), y las directrices de la secretaría de Educación. Cuenta con 1930 estudiantes, institución mixta cuenta con 2 sedes. El colegio hace poco pasó a ser un Megacolegio y a la implementación de la jornada única. Se articula con el SENA en las modalidades de joyería y sistemas. La institución educativa tiene una población ubicada los estratos socio económicos 1, 2 y 3, los ingresos de algunas familias provienen de su trabajo en empresas públicas o privadas, sin embargo, la mayoría vive en condiciones precarias y obtienen el sustento diario de empleos informales como el trabajo en construcción, el moto taxismo y las ventas ambulantes. Este contexto familiar, económico y social desencadena problemáticas como la delincuencia y la drogadicción que son situaciones a las que a diario se enfrentan los educandos, así mismo se suma la mala alimentación, la falta de recursos, el escaso compromiso y apoyo que reciben de sus familias para la formación académica y en valores humanos. A pesar de que están inmersos en un contexto de violencia, delincuencia y desplazamiento, fenómeno que se ha vuelto neurálgico en Girón, se logra hacer un trabajo significativo en la parte académica, pues en general se esfuerzan por participar y desarrollar las actividades en el aula.

En cuanto al tema de comprensión de lectura, es preciso afirmar que, aunque en todos los años lectivos se trabaja esta habilidad, los estudiantes que cursan el grado noveno en el Colegio Facundo Navas Mantilla de Girón, continúan presentando un desempeño deficiente. Se puede decir que, mediante la observación y las actividades relacionadas a comprensión lectora, específicamente en el nivel inferencial son muy pocos los estudiantes que tienen un desempeño medio o superior en esta competencia.

Ahora, en cuanto a la motivación de los educandos frente al desarrollo de actividades haciendo uso de las TIC y de actividades lúdicas, se puede ver mediante observación directa que existe un gusto, pues siempre anhelan la clase de tecnología en la que tienen posibilidad de aprender utilizando medios como los computadores y las Tablet. Al contrario, para las clases tradicionales se muestran ajenos, desmotivados y con poco interés por las actividades que tienen que ver con la lectura.

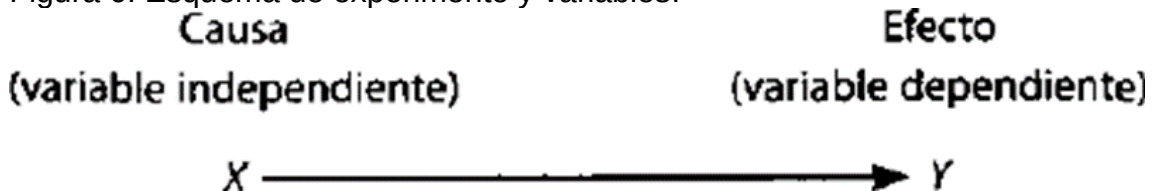
Finalmente, se enuncia que la población inicial objeto de estudio era de 60 estudiantes de grado noveno, debido al cierre de las instituciones educativas por pandemia COVID 19, se trabaja ahora con una muestra 31 estudiantes que cuentan con las posibilidades tecnológicas y de manera voluntaria se comprometieron a realizar lo propuesto en el proyecto de investigación.

3.6 PROCEDIMIENTO

A la estrategia planeada para obtener la información necesaria para realizar la comprobación de si es cierta o no la hipótesis se le denomina diseño; para la presente investigación de tipo cuantitativa se selecciona el diseño de tipo experimental, por ello es importante definir para tener claridad en el procedimiento; cuando se habla de experimental se hace referencia a experimentos, definidos por Sampieri et al (2010) como:

“Estudios de intervención, porque un investigador genera una situación para tratar de explicar cómo afecta a quienes participan en ella en comparación con quienes no lo hacen.... Los experimentos manipulan tratamientos, estímulos, influencias o intervenciones (denominadas variables independientes) para observar sus efectos sobre otras variables (las dependientes) en una situación de control. (p.160). La figura 6 muestra la relación entre las variables”.

Figura 6: Esquema de experimento y variables.



Fuente: (Sampieri, 2010).

La investigación se lleva a cabo de la siguiente manera:

Fase 1. Diseño: En este primer momento del proyecto se busca generar una línea base de la población objetivo, midiendo el nivel de comprensión lectora inferencial de textos y dando el norte de lo que se va a desarrollar. Para llevar a cabo esta fase se requiere:

Etapa 1.1: Diseño de material que retome una explicación del concepto de la lectura inferencial y de sus diferentes niveles.

Etapa 1.2: Establecimiento del número y el tipo de ejercicios que se van a elaborar para cada uno de los niveles de lectura que se desean fortalecer.

Etapa 1.3: Revisión de los ejercicios de comprensión lectora de acuerdo a ciertos contenidos y habilidades de lectura inferencial.

Etapa 1.4: Diseño encuesta.

Fase 2. Desarrollo: Se aclara que por contingencia nacional del virus del COVID19, las instituciones educativas públicas están cerradas, por lo que, para la aplicación del presente proyecto, se establecerán con los estudiantes diferentes canales de comunicación como: correo electrónico, mensajería instantánea y plataforma educativa del colegio. Ahora bien, en este segundo momento del proyecto se busca poner en marcha las actividades y estrategias diseñadas, comprobar si los instrumentos son adecuados y están bien elaborados. Igualmente, se realizan pruebas de las actividades que permiten al docente investigador realizar ajustes y correcciones de ser necesarias. Para llevar a cabo esta fase se requiere:

Etapa 2.1: Se contactará a los estudiantes vía plataforma institucional para conformar el grupo y poder realizar las actividades propuestas.

Etapa 2.2: Conformación de grupo de WhatsApp para el establecimiento de un canal de comunicación con los estudiantes.

Etapa 2.3: Se realizará un sondeo para revisar de qué manera los estudiantes pueden responder la encuesta, la entrevista y según las respuestas que se tengan se ejecutará esta parte y las etapas siguientes del proyecto.

Etapa 2.4: Aplicación de la encuesta.

Etapa 2.5: Análisis de datos de la encuesta y el pre-test, para determinar las problemáticas comunes en los procesos de comprensión lectora inferencial y la incidencia en factores asociados a motivación.

Etapa 2.6: Diseño de las unidades didácticas utilizando como referencia instrumento formato CANVAS.

Etapa 2.7: Implementación de las unidades didácticas.

Etapa 2.8: Diseño de los post- test y cuestionario.

Fase 3. Validación: Tras desarrollar las dos primeras fases y finalizar el proceso de implementación se hacen los respectivos análisis. Para llevar a cabo esta fase se requiere:

Etapa 3.1: Revisar en cada una de las unidades didácticas la fase de seguimiento para analizar qué unidad didáctica presentó mejores resultados.

Etapa 3.2: Aplicación de post- test, allí se mide nuevamente la variable dependiente, es decir, el efecto después de la propuesta pedagógica; en esta parte se analizan los indicadores que miden dicha variable para establecer finalmente el nivel de aprendizaje obtenido del tema propuesto y poder realizar la comparación en la fase de análisis de resultados.

Etapa 3.3: Aplicación de instrumento, técnica de recolección de información IMMS al grupo de la investigación.

Etapa 3.4: Análisis de resultados arrojados del pre- test y pos-test e instrumento IMMS.

Etapa 3.5: Registro de percepciones de los participantes por parte del investigador.

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN

Para esta investigación se diseñan en total cuatro instrumentos de recolección de datos: Encuesta, pre-test y post-test y cuestionario IMMS. Esta etapa inicial en el desarrollo de un proyecto investigativo es primordial, Sampieri (2014) refiere “la recolección de datos implica elaborar un plan detallado de procedimientos que conduzcan a reunir datos con un propósito específico. En la ruta cuantitativa esta recolección debe cumplir tres requisitos: confiabilidad, validez y objetividad”. Así pues, el objetivo es que, los instrumentos escogidos sean pertinentes para que se mida y capte las debilidades en el nivel inferencial que tienen los estudiantes de grado noveno del colegio Facundo Navas Mantilla y así trazar la línea base de la investigación para que el diseño de la propuesta de la intervención sea apropiado. Se describen a continuación los instrumentos utilizados y el momento investigativo de su aplicación

3.7.1 Encuesta.

Este instrumento es una encuesta tipo escala Likert, se aplica en la etapa de identificación y se relaciona con la variable independiente. Contiene un encabezado y 5 categorías, cada una con cinco preguntas. Con la información recolectada se busca conocer qué aspectos sociales y conductuales podrían interferir en los

procesos de comprensión lectora de los estudiantes del Colegio Facundo Navas mantilla. La información recolectada se usará para hacer un reconocimiento más detallado del grupo de estudiantes que hacen parte del proyecto, pues empezar un proceso investigativo sin tener en cuenta el contexto de los participantes, puede ser perjudicial, “usar instrumentos inadecuados; es decir desconocer la población objeto de estudio puede generar apatía y llegar a afectar la validez y confiabilidad de los datos” (Sampieri, 2010).

3.7.2 Pre-test.

Este instrumento se aplica en la etapa de identificación y se relaciona con la variable dependiente. Contiene un encabezado con la información acerca de la investigación, tiene tres textos con un total de 20 preguntas que buscan indagar, si los estudiantes tienen dificultades para abordar en los textos preguntas a nivel interpretativo. La información recolectada se usará para observar, si efectivamente hay problemas de comprensión, y de ser así, identificar específicamente en qué tipo de inferencia presentan mayor índice de error para desarrollar unidades didácticas que fortalezcan la lectura inferencial en los estudiantes.

3.7.3 Post-test.

Este instrumento se aplica cuando finaliza la intervención de las unidades didácticas y se relaciona con la variable dependiente. Contiene un encabezado con la información acerca de la investigación, tiene tres textos con un total de 20 preguntas que buscan indagar si los estudiantes mejoraron su capacidad lectora para abordar en los textos preguntas a nivel interpretativo. La información recolectada se usará para observar, si después de la aplicación de la propuesta pedagógica los estudiantes fortalecieron sus habilidades de lectura inferencial; es decir abordan y comprenden lo que no está explícito en un texto. Igualmente, revisar qué unidades didácticas presentaron mejores resultados a nivel cuantitativo.

Es pertinente aclarar que las pruebas pre-test y post-test no son idénticas, pero sí equivalentes y que las preguntas medirán al inicio y final los mismos indicadores para tener un resultado más certero de si hubo un avance y mejoría en los procesos de comprensión lectora.

3.7.4 Cuestionario.

Se aplica en la etapa final de la intervención y se relaciona con la variable independiente. El instrumento utilizado es el IMMS, **INSTRUMENTO CIF37205ATÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**. El tipo de cuestionario que se elige lo define

Hernández (2010) como un cuestionario de preguntas cerradas, los cuales contienen opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas para facilitar su análisis. Las preguntas tienen respuestas en grados crecientes o decrecientes y tiene como finalidad indagar la aceptación de la propuesta pedagógica. La información recolectada se usará para evaluar el impacto de la incorporación del juego en los procesos de comprensión lectora.

3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

El presente proyecto de investigación utiliza la recolección y análisis de datos de forma cuantitativa a partir de estudios estadísticos con la intención de dar respuesta a la hipótesis planteada. Se determina utilizar el programa SPSS (Paquete estadístico para las ciencias sociales) para realizar el estudio estadístico de los datos recolectados; Según Vilà (2006) el SPSS es un paquete de programas para llevar a cabo el análisis estadístico de los datos, constituye una aplicación estadística muy potente y es utilizado para realizar la captura y análisis de datos para la creación de tablas y gráficas con data compleja. Este permitirá evaluar la confiabilidad de los instrumentos de medición haciendo una aplicación del coeficiente Alfa de Cronbach. Igualmente, se aplica estadística descriptiva para analizar cada una de las variables señaladas. Adicionalmente para establecer las diferencias significativas entre las pruebas pre-test y post-test se aplica la prueba de t (basada en la distribución t de Student) y así comparar los resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta pedagógica. También se realizan gráficas de frecuencia para observar los resultados de los seguimientos en cada unidad. Finalmente, Los resultados del cuestionario buscarán evaluar la propuesta por parte del grupo de estudiantes y son analizados como el pre test y post test para establecer el nivel de aceptación de las actividades desarrolladas.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Es primordial tener en cuenta que como profesionales para el desarrollo de una investigación debe primar el respeto por el trato de la información de los individuos involucrados, en este caso los estudiantes de la institución educativa Facundo Navas Mantilla. En la presente investigación, se va informar a los sujetos los objetivos y fases de todo el proceso y si bien es cierto que para las ciencias humanas no hay un lineamiento específico, se toma entonces desde otras disciplinas y se aplica el concepto por sí mismo. “El CI describe un proceso interactivo en el cual el individuo (o su representante legal) accede voluntariamente y sin coerción a participar en un estudio, luego de que los propósitos, riesgos y beneficios de este han sido cuidadosamente expuestos y entendidos por las partes involucradas” (Cañete et al., 2012). Para el caso, como se va a trabajar con menores de edad, el consentimiento informado será diligenciado por los padres de familia.

En relación a la práctica del plagio, se debe evitar a la hora de escribir trabajos de investigación y se considera un hecho cuando se realiza alguna de las practicas enunciadas a continuación

“Se puede cometer plagio tanto de forma deliberada (intencionalmente), o de manera inconsciente (por desconocimiento apropiado del concepto o formas de prevenirlo). La siguiente es una lista de definiciones y situaciones comunes en las cuales se comete este delito: a) El plagio ocurre cuando se toman ideas o palabras escritas por otros sin reconocer de forma directa el haberlo hecho, (b) Se produce también al presentar como propio un trabajo de forma parcial o total sin ser el autor o autora de dicho trabajo, (c) Al actuar de mala fe deliberadamente al copiar la propiedad intelectual de otros para producir un daño a los autores originales, (d) Se considera que se comete plagio al copiar cualquier objeto de fondo o de forma, ya sea una situación, un desarrollo o incluso una simple frase, (e) Inclusive se comete plagio al copiar lo dicho por otro en un discurso o dictado sin hacer referencia a la persona que lo dijo y al imitar un modelo y reproducirlo de forma idéntica de nuevo se incurre en este delito” (Rodríguez, 2012).

Se da por sentado que en el presente trabajo todos los autores consultados están citados de forma adecuada, reconociendo así la propiedad intelectual de cada uno de ellos.

Así mismo que el desarrollo de la presente investigación se enmarca en las consideraciones éticas requeridas, tales como informar al rector de la institución educativa, enterar a los estudiantes involucrados y explicarles del proceso de investigación las etapas y su rol dentro del mismo. Igualmente se cuenta con el permiso y firmas de los respectivos acudientes para hacer partícipes de las actividades. Así mismo, se declara que todo el tratamiento de los datos y resultados

del trabajo deberán propender a mejorar las estrategias utilizadas en el aula de clase y nunca con fines destructivos o que perjudiquen al estudiantado.

Para concluir, se expresa que en esta investigación el primordial objetivo es desarrollar e implementar estrategias para que los estudiantes sean los protagonistas y gestores de sus procesos de aprendizaje. No se perderá de vista que los acudientes firmaron su autorización para que los menores hagan participe de este proceso, por tanto, se debe hacer honor a la confianza depositada en la docente para el tratamiento de los resultados de lo implementado. Igualmente, a nivel institucional todo lo analizado en relación al resultado de pruebas, se tomará para fines analíticos y no para juzgar un desempeño y siempre propender a enaltecer a la institución educativa y a sus estudiantes.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

Para determinar aspectos sociales y conductuales relacionados a los procesos de comprensión lectora y la línea base del nivel inferencial de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla se utilizaron dos instrumentos; la encuesta (Ver anexo A) y el pre- test (Ver anexo B), debido a contingencia de la pandemia del virus COVID 19, se hizo la aplicación de forma virtual. Respectivamente aparecen a continuación el instrumento utilizado y su análisis.

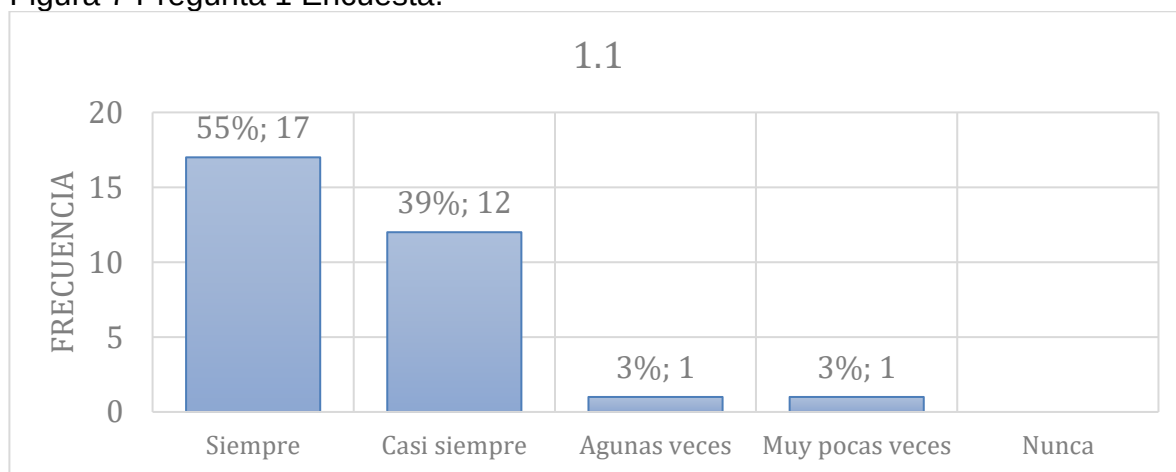
5.1 ENCUESTA

A continuación, aparecen las gráficas y el respectivo análisis al final de cada categoría que evidencian los resultados de la prueba aplicada a 31 estudiantes de grado noveno del colegio Facundo Navas Mantilla ubicado en Girón Santander.

CATEGORÍA 1: CLIMA INSTITUCIONAL

Pregunta **1.1** ¿La Institución Educativa es un lugar agradable y disfruta asistir a diario?

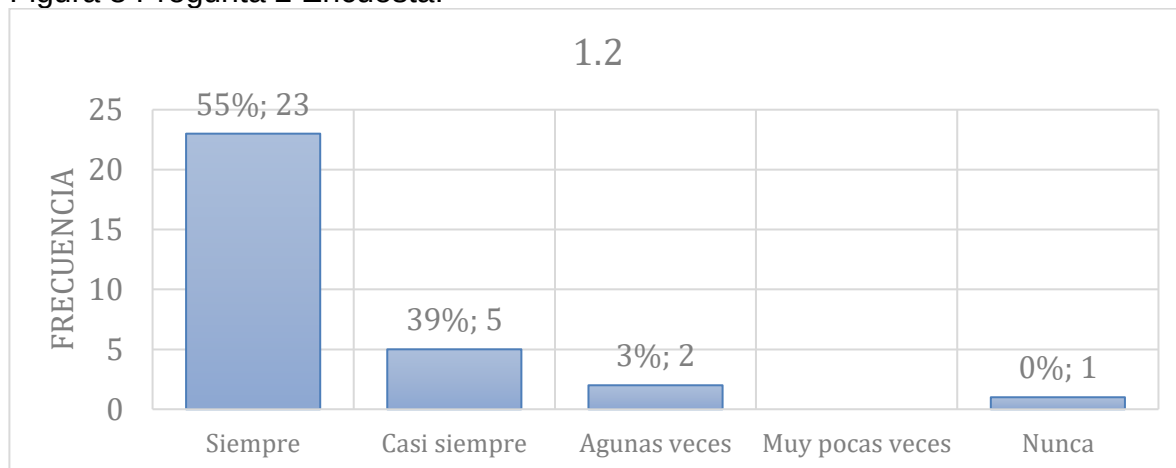
Figura 7 Pregunta 1 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta **1.2** Las relaciones entre directivos docentes, docentes y estudiantes son cordiales.

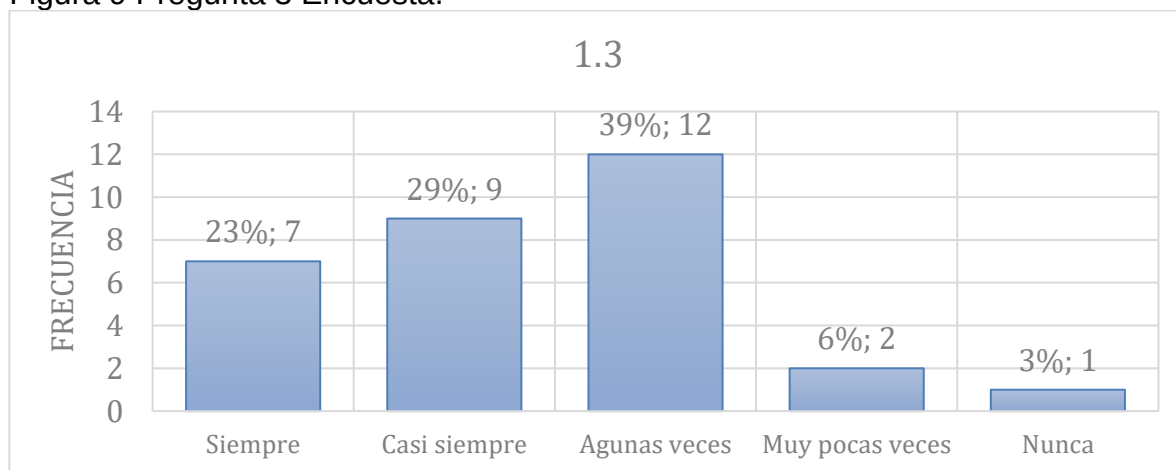
Figura 8 Pregunta 2 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta **1.3** Las relaciones entre compañeros de clase y del colegio son respetuosas.

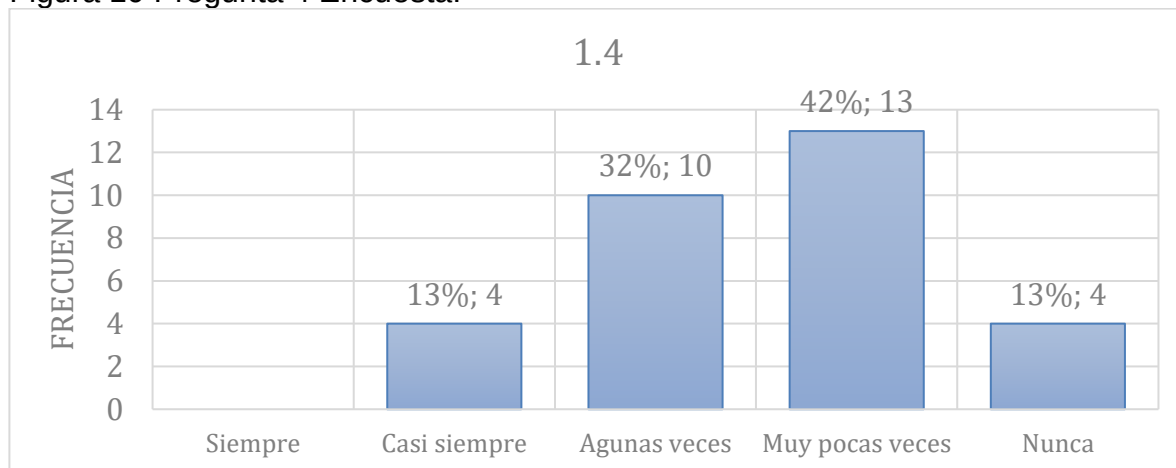
Figura 9 Pregunta 3 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta **1.4** Hay maltrato verbal y/o físico entre compañeros de clase y del colegio.

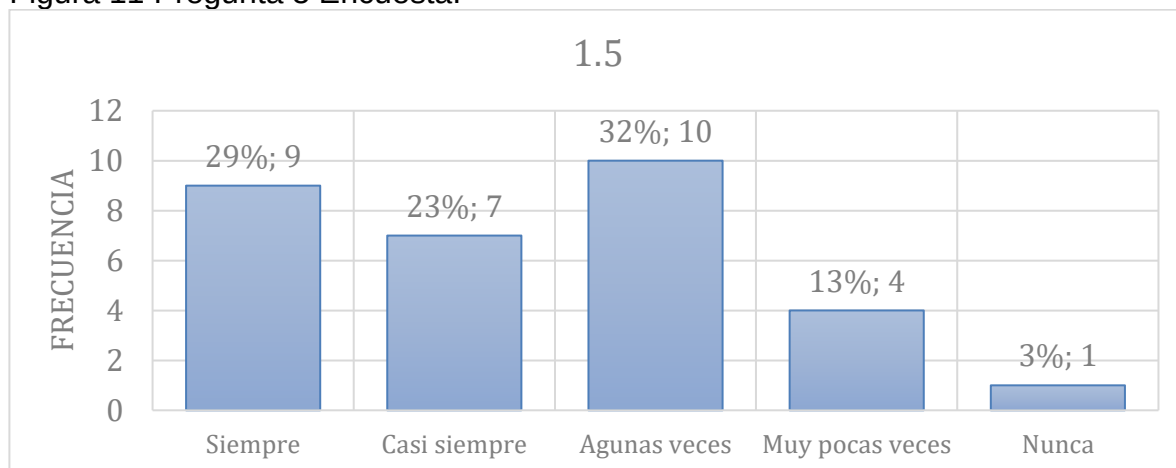
Figura 10 Pregunta 4 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 1.5 Siente que es una parte importante del curso al que pertenece.

Figura 11 Pregunta 5 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

ANÁLISIS CATEGORÍA CLIMA INSTITUCIONAL

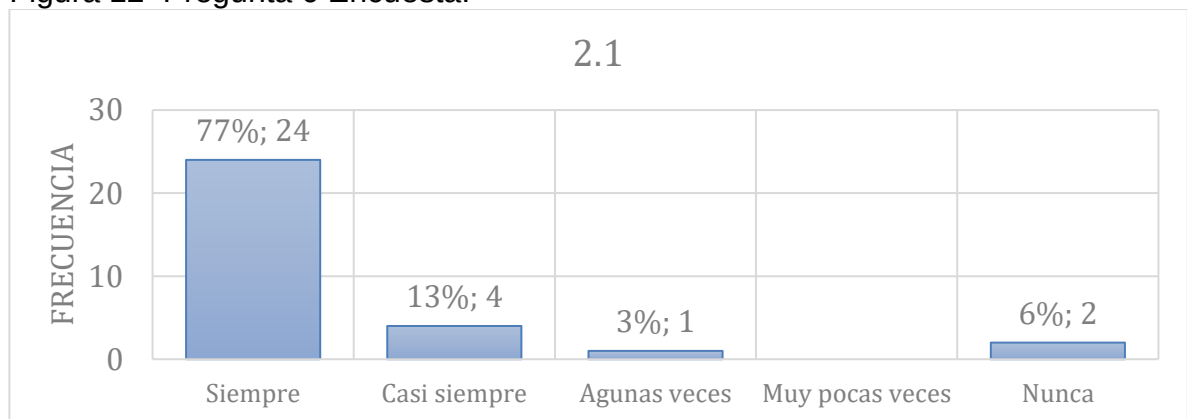
Según la encuesta, los estudiantes en su gran mayoría (94%) consideran que el colegio es un lugar agradable, que las relaciones entre docentes y estudiantes son cordiales. Sin embargo, se refleja que casi la mitad de los encuestados ve que en la institución educativa hay irrespeto y maltrato verbal entre los estudiantes. Este fenómeno, no es manifestado por parte de los jóvenes, por tanto, es ignorado por las directivas de la I E, “en particular, rara vez se puede generar conciencia en el

ámbito educativo que la violencia tiene una existencia en dicho contexto. Esto no se hace consciente, no es un tema de reflexión y muchas veces se niega su existencia” (Sierra, 2013). A parte, un grupo considerable, el (32%) considera que no es un elemento importante del grupo. Así pues, se debe trabajar la favorabilidad que tiene los educandos por el colegio y sus docentes para aportar en la mejora del clima institucional.

CATEGORÍA 2: AMBIENTE FAMILIAR

Pregunta **2.1** Vive con mamá, papá y hermanos.

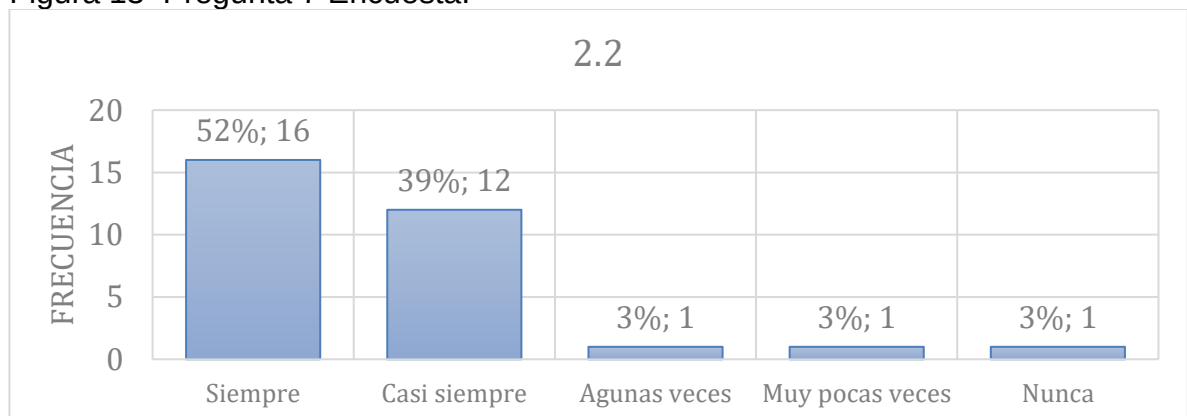
Figura 12 Pregunta 6 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta **2.2** Las relaciones familiares son respetuosas, cordiales y afectuosas.

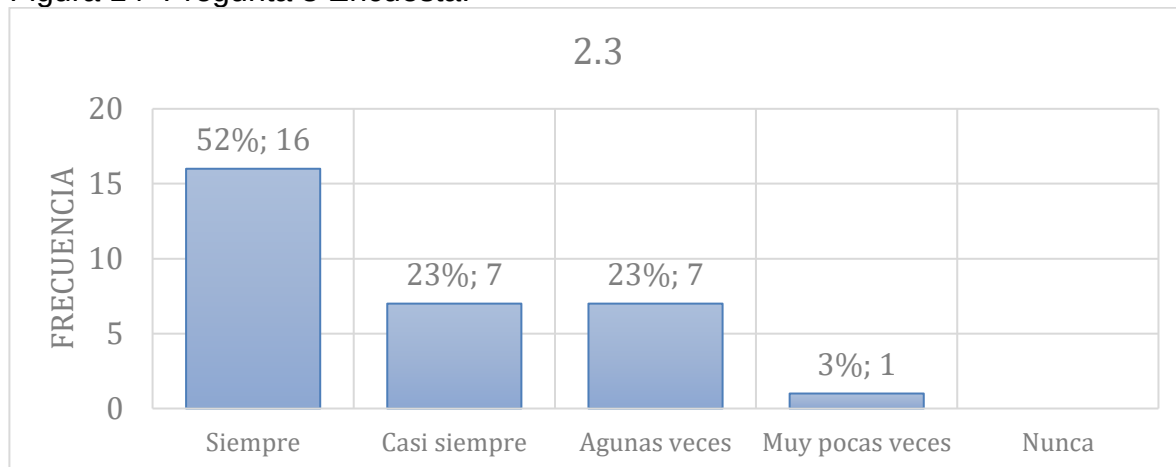
Figura 13 Pregunta 7 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta **2.3** Su hogar es un lugar tranquilo, agradable y disfruta estar en familia.

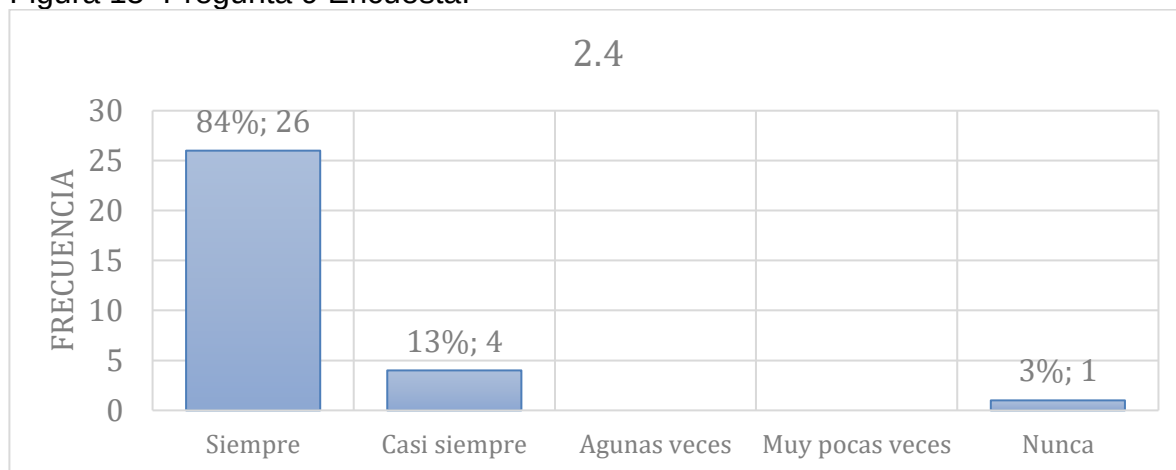
Figura 14 Pregunta 8 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

2.4 Sus padres o acudientes le suministran todos los materiales e implementos que necesita para las actividades escolares.

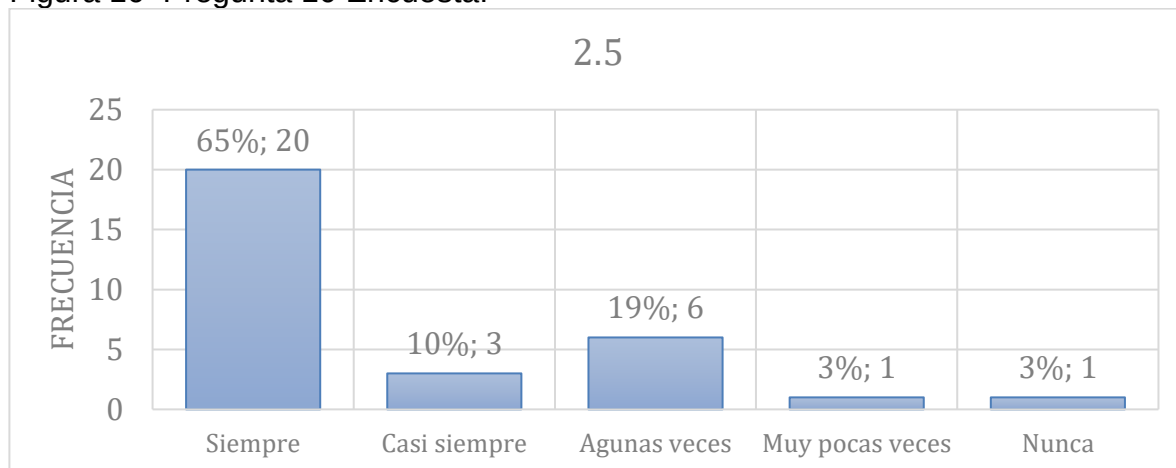
Figura 15 Pregunta 9 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta **2.5** Se siente respetado, valorado e importante en su familia.

Figura 16 Pregunta 10 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

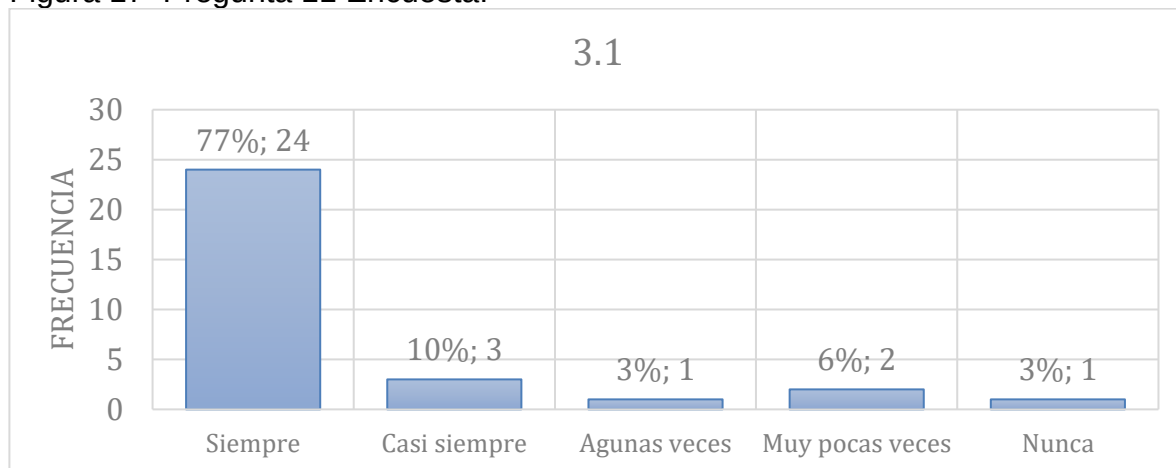
ANÁLISIS AMBIENTE FAMILIAR

Esta dimensión es relevante en el sentido que el joven que llega al aula de clase es el resultado de la formación que se ha hecho en el hogar, la familia es considerada como la base fundamental para el primer proceso de socialización del niño, allí se adquieren conductas que más adelante reproducirá en otros contextos, para el caso, el colegio (PEREA, 2006). Según la encuesta, los jóvenes en su gran mayoría están en contextos familiares donde les suministran lo necesario, tienen relaciones respetuosas, viven con todos los integrantes de su familia y se sienten respetados y valorados. Aun así, se confirma la observación que se hizo en la descripción de la población, pues el (53%) manifestó en una de las preguntas no siempre vive en ambientes tranquilos y agradables.

CATEGORÍA 3: USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

Pregunta 3.1 Dispone de teléfono celular para uso personal.

Figura 17 Pregunta 11 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 3.2 Cuenta con computador en casa.

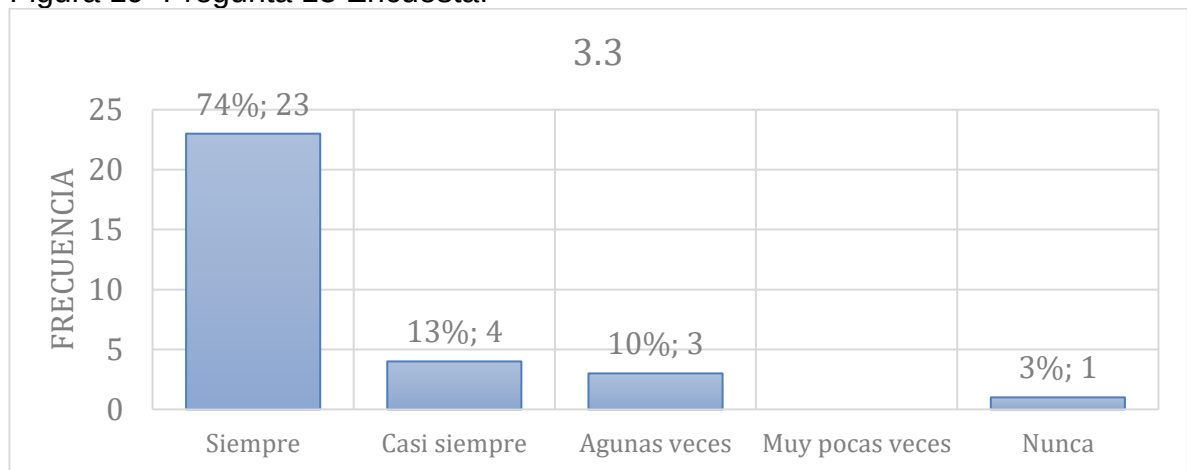
Figura 18 Pregunta 12 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 3.3 Usa herramientas como computador y celular para actividades escolares.

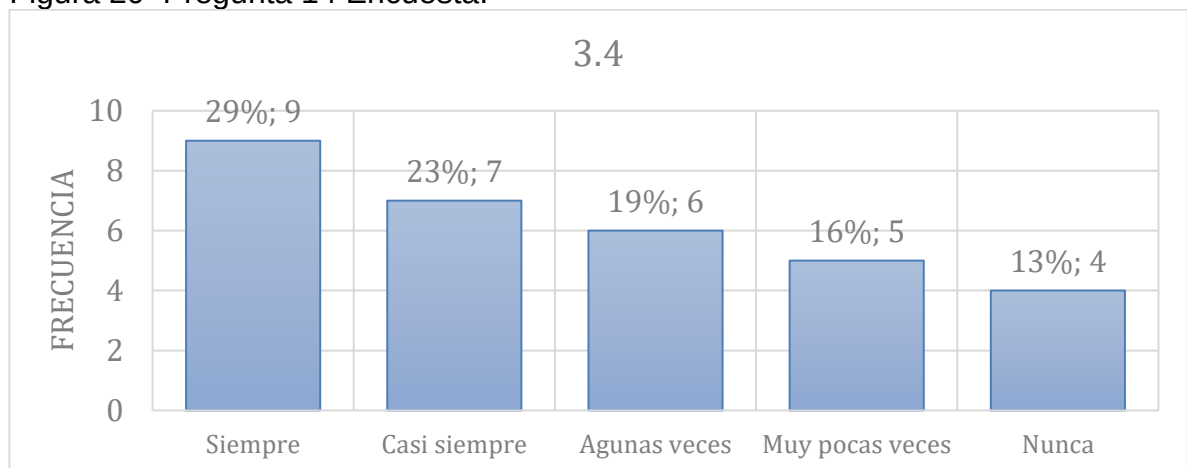
Figura 19 Pregunta 13 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 3.4 Usa video juegos y aplicaciones de juegos.

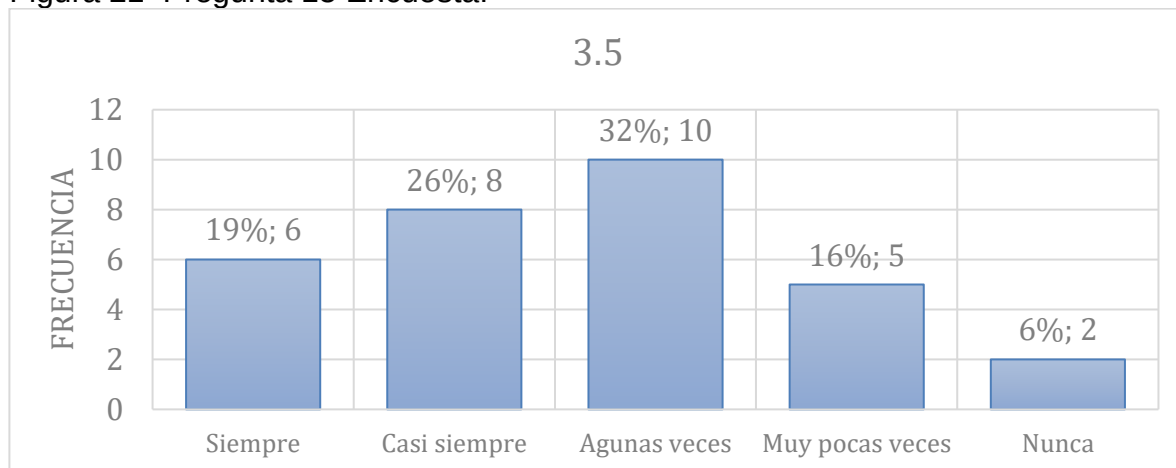
Figura 20 Pregunta 14 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 3.5 Hace uso de herramientas tecnológicas para leer.

Figura 21 Pregunta 15 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

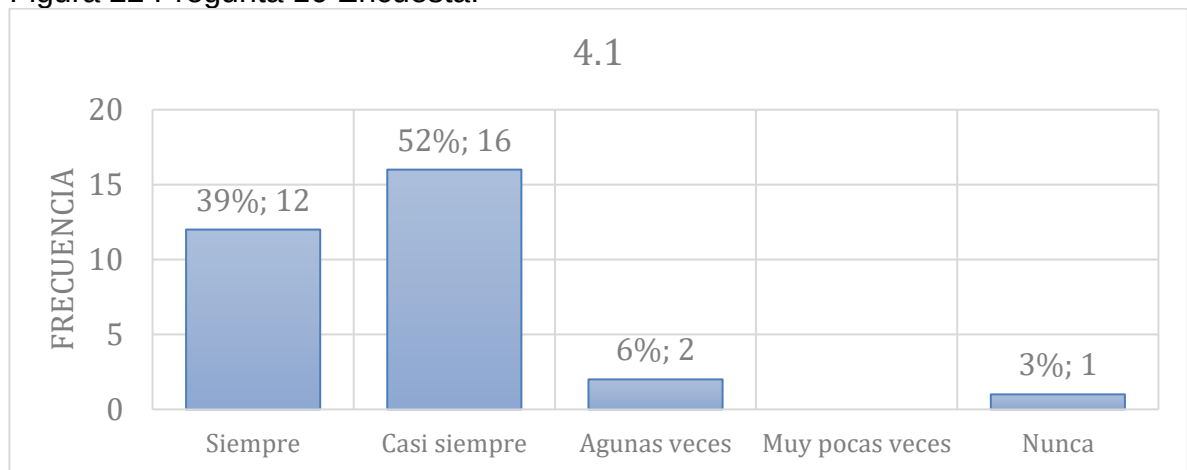
ANÁLISIS CATEGORÍA USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

Según la encuesta aplicada, en relación a instrumentos TIC, la mayoría de los jóvenes cuentan con celular, pero sólo un promedio del (58%) tiene computador y en general utilizan estos medios para realizar actividades escolares. Igualmente, hay favorabilidad en relación a los juegos y aplicaciones, pues el (84%) manifiesta hacer uso de dichas herramientas. Cobra relevancia este dato en el sentido que confirma el interés de los educandos pueden tener por la tecnología, pues para esta generación más que para otras ha sido determinante en su desarrollo personal y educativo tal como refieren Delgado, Arrieta & Rivero (2009) “los niños y adolescentes de esta época se han adaptado favorablemente a una nueva sociedad, la llamada sociedad de la información y el conocimiento, cuyo lenguaje es el de la informática y las telecomunicaciones. Se puede evidenciar que éstos poseen una conciencia tecnológica intuitiva”. Entonces este gusto que es innato a ellos y se da de manera natural debe ser potenciado para impulsar los procesos de aprendizaje. Respecto a si usan las TIC para leer el (45%) realiza esta práctica, lo que evidencia que si les atrae usar la tecnología para aprender.

CATEGORÍA 4: RUTINAS DE ESTUDIO

Pregunta **4.1** Entrega tareas y trabajos de manera puntual.

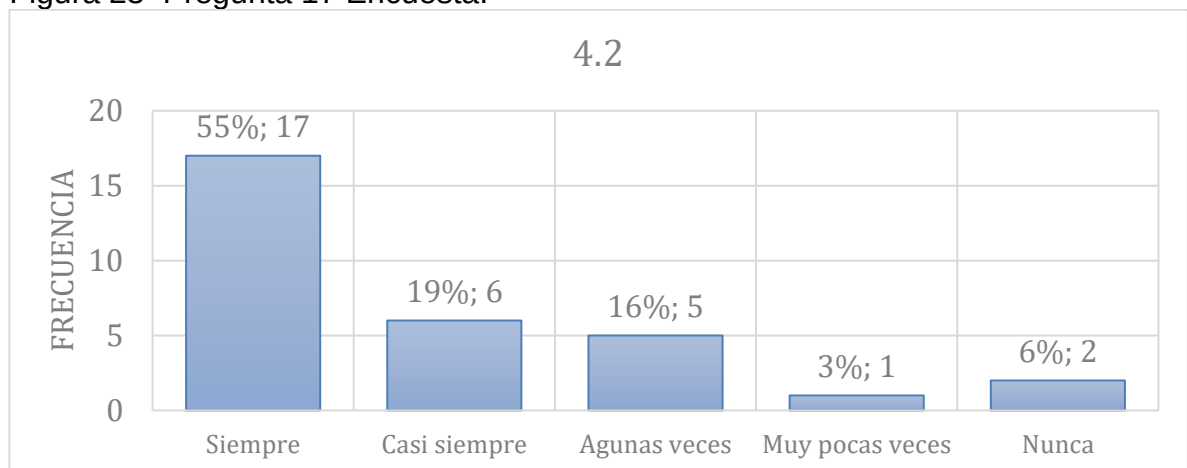
Figura 22 Pregunta 16 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 4.2 Cuenta con apoyo en casa para realizar trabajos, consultas y tareas.

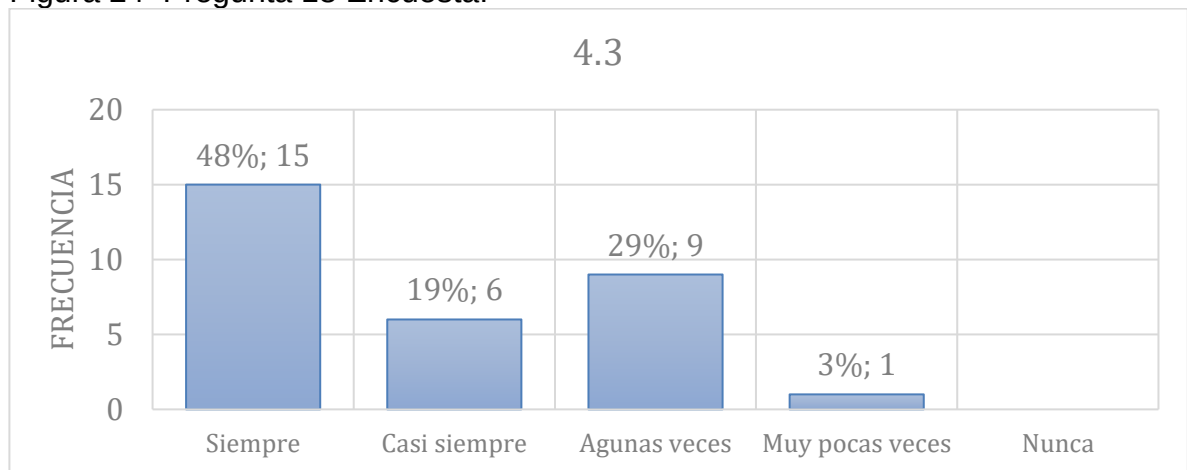
Figura 23 Pregunta 17 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 4.3 Investiga de manera autónoma temas de estudio.

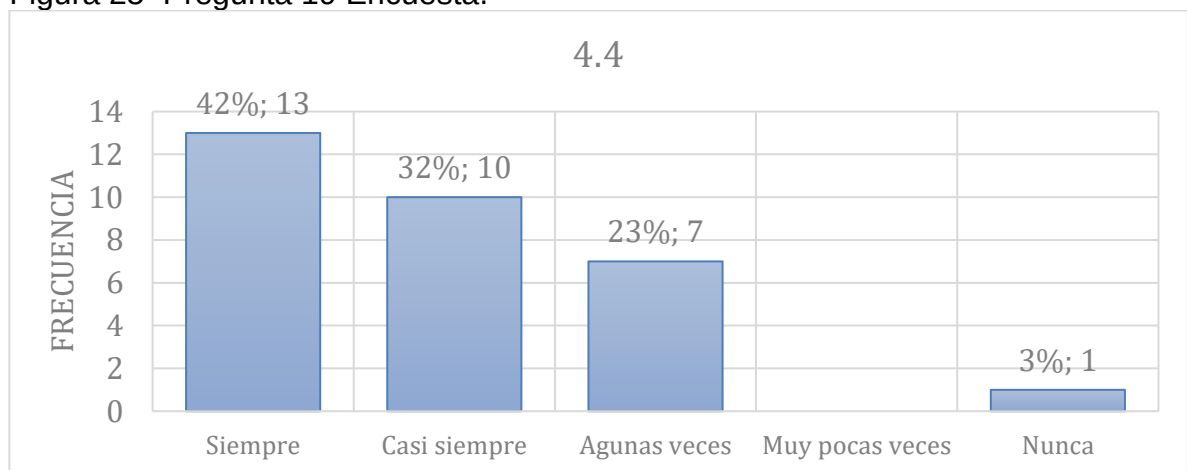
Figura 24 Pregunta 18 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 4.4 Usa herramientas tecnológicas para apoyar su proceso de aprendizaje.

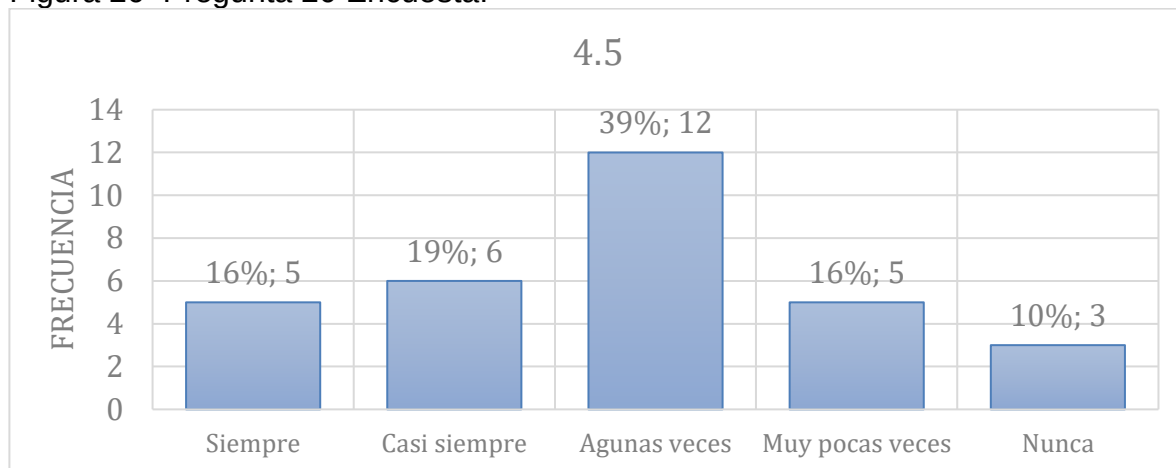
Figura 25 Pregunta 19 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 4.5 Tiene definida una rutina de estudio en casa.

Figura 26 Pregunta 20 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

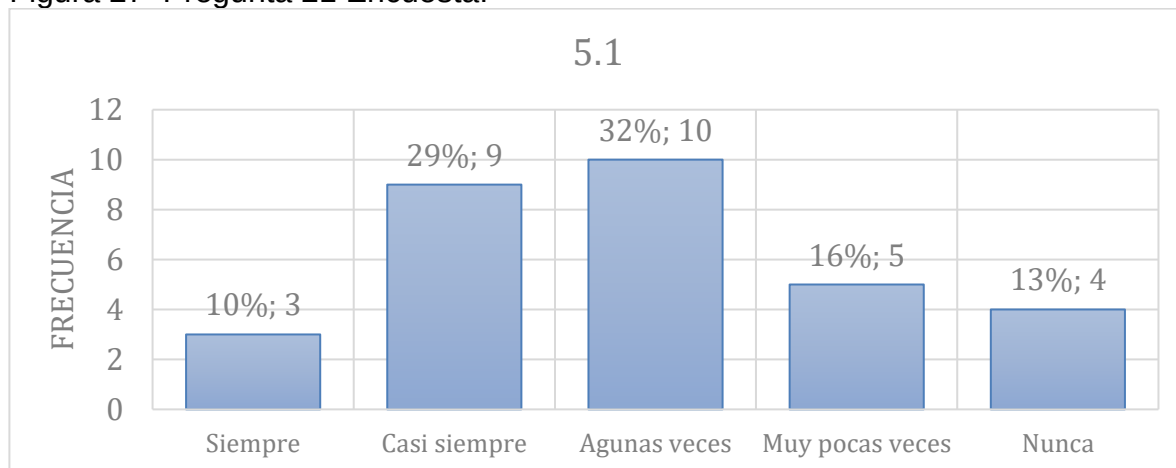
ANÁLISIS CATEGORÍA RUTINAS DE ESTUDIO

Estudios como el de Pineda & Alcántara (2018) refieren que guiar a los educandos a detectar y elaborar hábitos de estudio favorece el proceso de aprendizaje entre ellos la comprensión lectora, para así disminuir los niveles de reprobación. En relación a la comunidad estudiantil del presente trabajo, la encuesta evidencia que los aspectos de esta dimensión presentan favorabilidad, pues un porcentaje alrededor del (90%) de los estudiantes entrega sus trabajos a tiempo, cuentan con el apoyo de sus familiares, indagan más sobre los temas vistos y usan las herramientas TIC para su proceso de aprendizaje. Sin embargo, se evidencia, que sólo el (35%) tiene establecidas de manera clara rutinas de estudio.

CATEGORÍA 5: PRÁCTICAS DE LECTURA

Pregunta 5.1 Prefiere leer que hacer otro tipo de actividades.

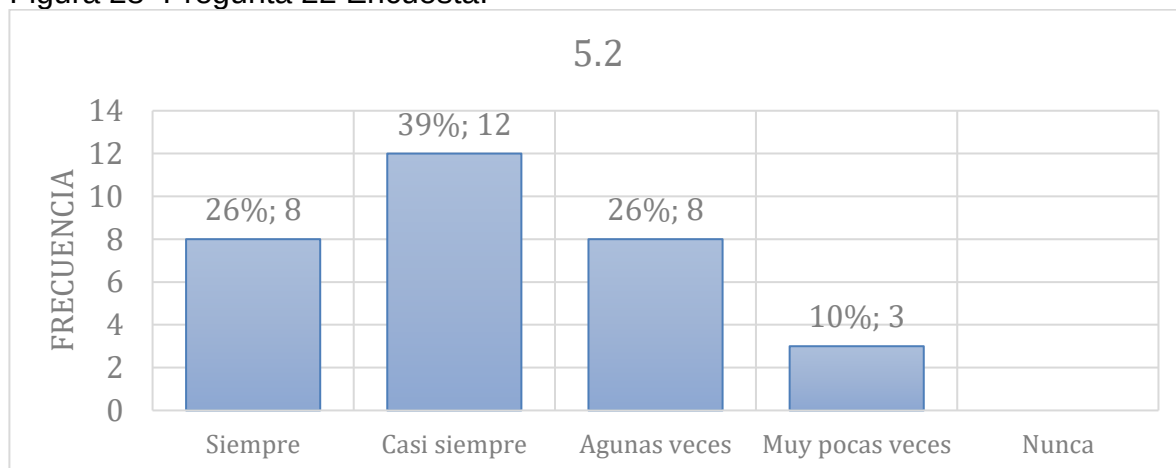
Figura 27 Pregunta 21 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 5.2 Siente que entiende lo que lee.

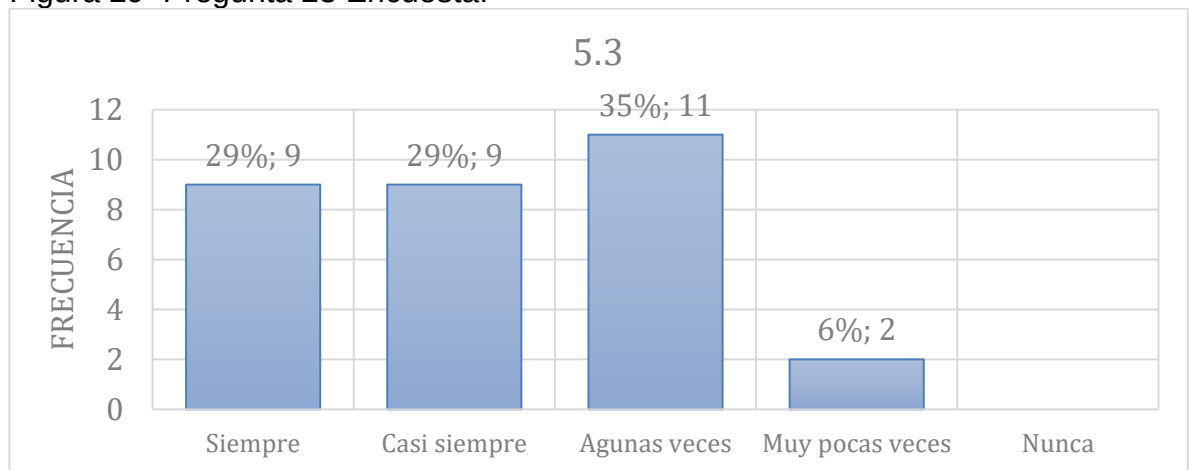
Figura 28 Pregunta 22 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 5.3 Disfruta la lectura de obras sugeridas por los docentes.

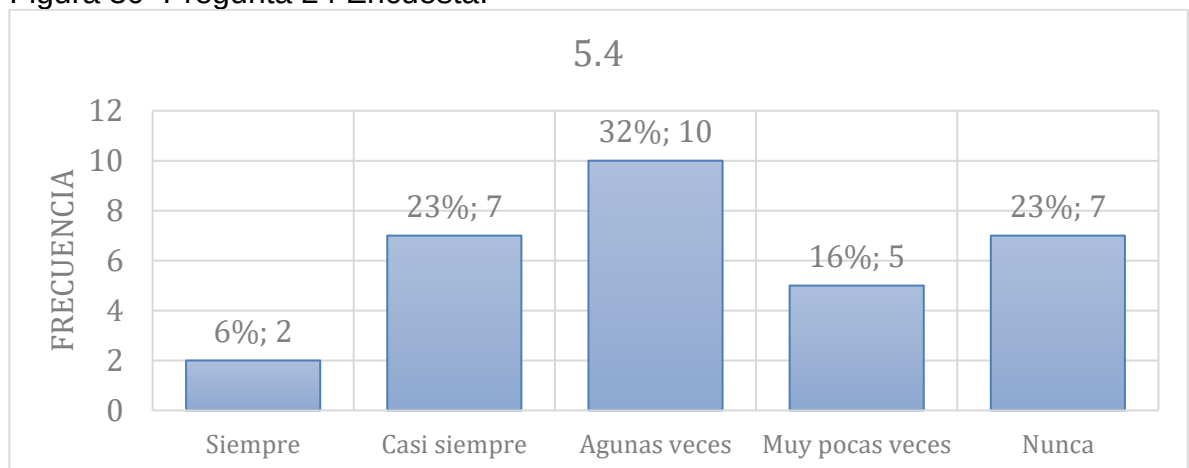
Figura 29 Pregunta 23 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 5.4 Hace metas de lectura, ya sea semanal, mensual o anual.

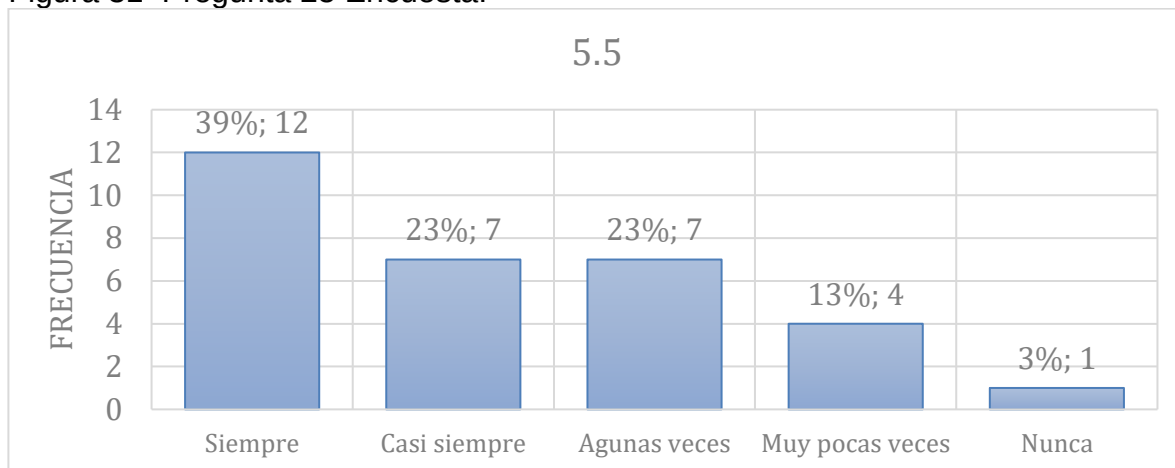
Figura 30 Pregunta 24 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Pregunta 5.5 La lectura es un proceso significativo y gratificante en su vida.

Figura 31 Pregunta 25 Encuesta.



Fuente: Autor(a) del proyecto

ANÁLISIS CATEGORÍA PRÁCTICAS DE LECTURA

En cuanto a favorabilidad, la encuesta refleja que los estudiantes disfrutaban las obras sugeridas y trabajadas en el programa de clase y que ven este proceso como algo gratificante. Sin embargo, se hace notable que al preguntarles que, si prefieren leer a hacer otro tipo de actividades, sólo el (10%) dice que siempre, el (61%) parcialmente y el (29%) poco o nunca. Es decir, que consideran este proceso como una actividad meramente académica y la lectura no logra traspasar los muros escolares para tener un sentido real y significativo que esté al mismo nivel de un gusto, de algo que les agrada y que eligen sobre otras actividades. Se busca en el presente proyecto revisar si tienen problemas en uno de los niveles de lectura, el inferencial, entonces indagar si los educandos continúan haciendo una lectura mecánica, que no es interpretativa, “la realidad es que los alumnos no saben comprender, interpretar o asimilar conocimiento de los textos que leen” (García, 2015). Entonces, estarían limitados cuando realizan los procesos de comprensión lectora.

Para concluir, se expone que el objetivo de la aplicación de la encuesta para el presente trabajo era conocer qué aspectos sociales y conductuales podrían interferir en los procesos de comprensión lectora de los estudiantes del Colegio Facundo Navas mantilla, de acuerdo a esto se generan las siguientes apreciaciones:

- En el aspecto social, los estudiantes manifiestan que en la institución hay irrespeto y maltrato verbal, escenario que por lo general se presenta en los establecimientos educativos “no todas las relaciones que tienen los niños

con sus demás compañeros de escuela o de aula se presentan de forma pacífica, ya que entre ellos también se generan conflictos” (Sierra, 2013). Lo anterior podría interferir en su proceso de aprendizaje al sentirse inmersos en un ambiente hostil y así afectar la comprensión lectora. Se hace esta acotación como observación del contexto, con el objetivo de entender mejor a la población objeto de estudio, pero no a modo de una situación problema que tendrá tratamiento y seguimiento en el proyecto de investigación.

- En el aspecto conductual, el hallazgo pertinente para esta investigación radica en que los resultados de la encuesta reflejan que los jóvenes no prefieren la lectura sobre otras actividades, es decir, leen para cumplir y lo hacen con responsabilidad y en el colegio, pero no se sienten plenamente atraídos como para tener un hábito basado en el gusto. Por tanto, es importante emplear estrategias y metodologías que los motiven a leer para que mejoren sus habilidades y gocen plenamente el acto de la lectura, tal como refiere Solé (2004) “aprender a disfrutar de la lectura haciendo de ella esa acompañante discreta y agradable, divertida e interesante que jamás nos abandona”.

5.2 PRE TEST

Se aplicó el instrumento a través de herramienta formularios de Geoogle Forms a un grupo de 31 estudiantes de grado noveno de forma no presencial, con acompañamiento virtual y con un tiempo estimado de 2 horas. La prueba constó de tres textos que tenían 20 preguntas todas de nivel interpretativo, cada interrogante con el valor de 5 puntos y dependiendo la cantidad de respuestas acertadas la calificación podía variar entre 10 y 100, todo lo anterior con el objetivo de medir el nivel de comprensión lectora inferencial.

Figura 32 Fotografía con una muestra de 4 sujetos realizando la actividad.



Fuente: Autor(a) del proyecto

Antes de proceder a revisar los resultados obtenidos se relaciona a continuación la tabla cuantitativa del SIE (Sistema de evaluación institucional) del Colegio Facundo Navas Mantilla, para poner en contexto el desempeño de los estudiantes en la prueba.

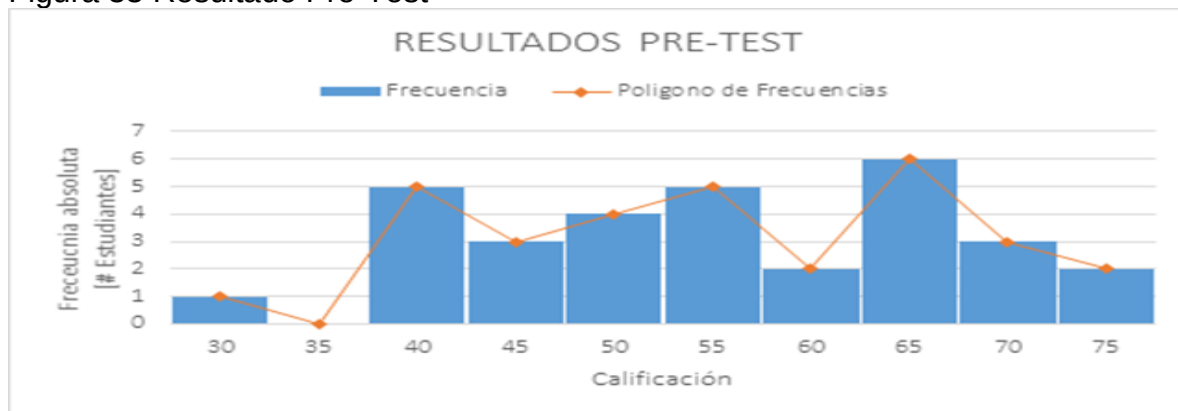
Tabla 3 SIE Colegio Facundo Navas M.

ESCALA NACIONAL	ESCALA INSTITUCIONAL
Desempeño Superior	90 a 100
Desempeño Alto	80 a 89
Desempeño Básico	65 a 79
Desempeño Bajo	10 a 64

Fuente: Manual de convivencia escolar Colegio Facundo Navas Mantilla

Ahora bien, el diagrama de barra expuesto en la figura 31, muestra los resultados donde se evidencia que la nota mínima es 30 y la máxima 75. Según Congacha(2016) a nivel estadístico el análisis puede decir que la calificación promedio para el grupo de 31 estudiantes es de 55,16 sobre 100. Además, el 50% tiene una calificación menor o igual a 55,0 (Mediana). Y el puntaje que con más frecuencia se obtuvo fue de 65 (Moda). La desviación estándar para este grupo de datos es de 11.94, de esta medida de dispersión y los datos previos se puede concluir que el grupo de estudiantes tiene un desempeño en lectura de nivel interpretativo bajo con una ligera tendencia a ser básico. Cabe resaltar que ninguno logra una calificación para estar en desempeño alto y mucho menos superior. En definitiva, presentan falencias en este nivel de lectura, por lo ello es importante determinar estrategias que contribuyan a fortalecer esta habilidad pues “las inferencias desempeñan un papel muy importante en la comprensión del texto. Sin su contribución difícilmente se lograría integrar las distintas partes del discurso, no existiría posibilidad de conseguir coherencia local ni global” (García, 2015).

Figura 33 Resultado Pre-Test



Fuente: Autor del trab bajo

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La intervención de la propuesta se hace de manera no presencial ya que por situación de pandemia COVID19, todas las instituciones educativas del país se encuentran cerradas. Es pertinente acotar que en el presente trabajo no se ha cambiado la propuesta del anteproyecto y que a pesar de que hay limitaciones las cuales serán enunciadas y descritas cuando así lo requiera el trabajo se sigue desarrollando según lo planeado pues se logró conformar un grupo de 31 estudiantes de grado noveno que cuentan con acceso a internet y tienen la disposición y los medios para cumplir la implementación de la propuesta pedagógica.

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

La propuesta pedagógica plantea 4 intervenciones que están organizadas así:

UNIDAD 1 Clase magistral ahora virtual, explicación lectura inferencial.

UNIDAD 2 Juego digital herramienta Genially

UNIDAD 3 Juegos no digitales.

UNIDAD 4 Juego digital herramienta Genially.

6.1.1 UNIDAD 1 Clase virtual, Explicación lectura inferencial.

Tabla 4 Unidad 1

UNIDAD 1 LECTURA INFERENCIAL	
Materia: Lengua Castellana Profesora: Diana Montenegro	
Objetivos	• Tiene claro el concepto de Lectura Inferencial. • Retroalimenta conceptos a través de una clase virtual. • Evidencia compromiso en la revisión del material entregado.
Comportamientos esperados	-Que los jóvenes revisen el material enviado y participen de forma activa en la clase virtual. -Se espera que se familiaricen con el concepto de lectura inferencial y las habilidades que ella requiere. -Aumentar la responsabilidad en el proceso de auto aprendizaje.
Componentes	-Presentación de Power Point que incluye definiciones y ejemplos de la temática. -Retroalimentación a través de la plataforma jitsi.org.
Mecánica	-Lectura. -Apropiación del contenido. -Retroalimentación.
Dinámica	-El estudiante recibirá el material de estudio correspondiente a lectura inferencial. -El estudiante revisará el contenido y los ejemplos. -El estudiante participará en una clase virtual de una sesión en la que manifestará sus dudas respecto a la temática. -El estudiante realizará un ejercicio tipo Quiz en la herramienta Google Forms. Por este mismo medio recibirá la respectiva retroalimentación.
Seguimiento	-El estudiante enviará un mensaje vía correo electrónico para confirmar que recibió el material de estudio. -En la sesión virtual se hará un conversatorio dirigido por la docente, en el cual se harán preguntas específicas para verificar que se hizo la lectura del material enviado. -Los estudiantes plantean dudas y aportes, lo que también evidencia la lectura del material. -El Estudiante a través del QUIZ observará si se apropió del concepto de lectura inferencial.



Riesgos potenciales	-Es la primera vez que como docente realizo una clase con esta dinámica, porque es una clase magistral- tradicional, pero usando las TIC, de acuerdo a esta anotación los riesgos serían: -Que no tengan conexión a internet para recibir el material. -Que reciban el material, pero no tengan la autonomía y motivación para hacer una lectura juiciosa del tema. -Que no participen en la clase virtual, eso crearía incertidumbre de qué tan claro está la temática para avanzar en las otras unidades.
--------------------------------	--

Fuente: Autor del trabajo

6.1.2 UNIDAD 2 Juego digital herramienta Genially.

UNIDAD 2 MÁQUINA DEL TIEMPO -JUEGO DE MISIONES	Materia: Lengua Castellana	Fecha:
	Profesora: Diana Montenegro	Iteración:

INSTRUMENTO CIF37-20_3A

6. Dinámica - A través de un mensaje por WhatsApp dar la indicación para que formen grupos de 4 integrantes y escoger un líder. -Enviar por correo el link de acceso al juego. -El alumno de manera individual deberá: 1.Ingresar el juego. 2.Cumplir de manera secuencial cada misión y obtener 3 códigos.	4. Componentes -Misiones. -Tabla de posiciones. -Juego en equipo. -Desbloquear contenido, para acceder a la siguiente etapa. -Conseguir clave para acceder a prueba final.	1. Objetivos • Aumenta el interés y la concentración por el aprendizaje a través de un juego digital. • Desarrolla INFERENCIAS DE COMPARACIÓN al completar detalles que no aparecen en los textos. • Desarrolla INFERENCIAS CAUSALES mediante la formulación de interpretaciones y	9. Estética -Imágenes llamativas y movibles. -El uso de avatares. -Animación. -Es interactivo. -Tiene reto por tiempos. -Musicalidad en las actividades.	2. Perfil de jugadores -Estudiantes de grado 9 del colegio Facundo Navas Mantilla. Son jóvenes dispersos, de condición socioeconómica humilde, se interesan por los deportes y las redes sociales, les gusta las actividades dinámicas y se aburren fácilmente en clases magistrales. Esperan de la clase
	5. Mecánica -Competencia. -Cooperación.		3. Comportamientos esperados -Que los jóvenes se motiven e interesen por la herramienta utilizada.	

(Cada misión tiene lecturas con actividades de lectura inferencial) 3. Ingresar los 3 códigos en la misma secuencia que las misiones para tener acceso a la batalla final. 4. Realizar la batalla final para obtener un puntaje (SCORE) individual. Ese puntaje está determinado por la velocidad y aciertos al seleccionar cada respuesta. AL FINAL -Reunirse por grupos y sumar los puntajes individuales. -El ganador es el grupo con el		conclusiones de los textos leídos. Trabaja en equipo respetado las reglas del juego.	-Que el aprendizaje se facilite través de este juego interactivo. - Que los jóvenes sigan actividades secuenciales y cumplan las misiones.	de lengua castellana estrategias que fortalezcan sus competencias lectoras.
---	--	---	--	--

puntaje (SCORE) más alto.				
7. Gestión (seguimiento y monitoreo) -Herramienta Web GENIALLY. -Herramienta Web QUIZZ -A través de un pantallazo se verifica que tienen acceso. -Pantallazo del puntaje (SCORE) individual. Este Puntaje representa que respondió los textos y respondió las preguntas de la temática. -Poner fecha de entrega del puntaje individual. -El líder de cada grupo deberá hacer seguimiento a su equipo y enviar el puntaje final como grupo.			8. Riesgos potenciales -Que no tengan conectividad para realizar la actividad. -Puede que los estudiantes no entiendan las indicaciones, pues desarrollarán el ejercicio sin una explicación paso a paso de la docente de forma presencial. -Respecto al juego, los jóvenes podrían hacer trampa y pasarse los códigos, igualmente no ser honestos y repetir la prueba varias veces para obtener un puntaje alto. -Podría ser factible que pierdan el interés y no completen la actividad.	

ESTRATEGIA

PÚBLICO

6.1.3 UNIDAD 3 Juegos no digitales.

UNIDAD 3 CONSTRUYE, JUEGA Y APRENDE	Materia: Lengua Castellana	Fecha
	Profesora: Diana Montenegro	Iteración:

INSTRUMENTO CIF37-20_3A

6. Dinámica -La docente envía un documento a través del correo electrónico que contiene: Algunos conceptos de lenguaje Figurado, textos de diferentes tipologías y una rúbrica para responder al final de la actividad. Después de leerlos el estudiante deberá:	4. Componentes Juegos tradicionales -Sopa de letras. -Crucigrama -Stop WhatsApp de Adivinanzas.	1. Objetivos - Entiende el concepto de lenguaje Figurado. - Desarrolla INFERENCIAS LEXICAS, por medio de la interpretación del uso del lenguaje figurado en los textos leídos.	9. Estética -Topografía de las letras.	2. Perfil de jugadores -Estudiantes de grado 9 del colegio Facundo Navas Mantilla. Son jóvenes dispersos, de condición socioeconómica humilde, se interesan por los deportes y las redes sociales, les gusta las actividades dinámicas y se aburren fácilmente en clases
	5. Mecánica -Competencia. -Concentración -Tiempo. -Status visible.		3. Comportamientos esperados Que los jóvenes aprendan a seguir indicaciones y de	

1. Imprimir y resolver la sopa de letras y el crucigrama. Las respuestas de estos juegos están directamente relacionadas con los textos y conceptos que ya debió haber leído (De no tener impresora, realizará manualmente el trabajo). 2. Para participar en el siguiente juego debe mandar una foto de la evidencia del trabajo realizado, es decir, la sopa de letras y el crucigrama. 3. El tercer juego es el Stop WhatsApp Adivinanza que es una adaptación del		Desarrolla las actividades de aprendizaje con autonomía y honestidad.	manera autónoma creen su material de trabajo. Se espera también honestidad, que realicen la actividad completa y sean constantes. Todo lo anterior teniendo en cuenta que no van a estar supervisados en una clase, sino que van a trabajar desde sus casas.	magistrales. Esperan de la clase de lengua castellana estrategias que fortalezcan sus competencias lectoras.
--	--	---	---	---

juego stop tradicional. En el que se enviará textos que se caracterizan por usar el lenguaje figurado tales como: adivinanzas, poemas incompletos, chistes, parodias o fábulas. La docente incluirá a los estudiantes por grupos de 10 personas y las reglas son: 3.1 Estar conectado a la hora indicada. 3.2 Responder la pregunta en el turno asignado. 3.3 Aceptar eliminación inmediata al no responder la pregunta asignada y salir del grupo.				
---	--	--	--	--

Al final ganará quien sea el último integrante del grupo ósea, el que respondió correctamente en todas las rondas las preguntas. -Diligenciar la rúbrica al final de las actividades y enviarla a la docente.				
7. Gestión (seguimiento y monitoreo) -El estudiante enviará un mensaje vía correo electrónico para confirmar que recibió el material de estudio. -El estudiante enviará fotografías de la sopa de letras y el crucigrama resueltos, lo que significaría que entendió la temática de la unidad. -En el Stop WhatsApp se revisa y verifica en tiempo real la asistencia, compromiso y participación de los estudiantes.		8. Riesgos potenciales -Que no tengan conexión a internet para recibir el material. -Que reciban el material, pero no tengan la autonomía y motivación para realizar los ejercicios. -Que haya desmotivación por quienes no cuentan con impresora y por tanto no realicen los ejercicios. -Que hagan copia en las actividades.		

Igualmente, si entendieron el tema, por la permanencia en el juego. -La rúbrica les permitirá hacer una autoevaluación de la actividad.	-Que no tengan la honestidad para autoevaluarse y alteren las respuestas de la rúbrica por las que piensan pueden obtener una mejor calificación.
---	--

ESTRATEGIA

PÚBLICO

6.1.4 UNIDAD 4 Juego digital herramienta Genially.

UNIDAD 4 DISTRUTA TU AVENTURA- RECORRE EL MUNDO DE LAS HISTORIETAS	Materia: Lengua Castellana	Fecha
	Profesora: Diana Montenegro	Iteración:

INSTRUMENTO CIF37-20_3A

6. Dinámica -Enviar por correo el link de acceso al juego. -El alumno de manera individual deberá: 1.Ingresar el juego.	4. Componentes -Tabla de posiciones. -Niveles. -Desbloquear contenido.	1. Objetivos Mantiene la concentración en el desarrollo de	9. Estética -Imágenes llamativas -El uso de avatares. -Animación. -Es interactivo. -Tiene reto por tiempos. -Musicalidad en las actividades.	2. Perfil de jugadores -Estudiantes de grado 9 del colegio Facundo Navas Mantilla. Son jóvenes dispersos, de condición socioeconómica
--	---	--	--	--

2. Seguir las indicaciones para pasar cada etapa de la aventura (son 4) ubicadas en el mapa. 3. Realizar cada actividad de las etapas del juego. 3. Al finalizar la aventura obtendrá un código para acceder a una prueba. 4. Participar de la prueba final en la plataforma Kahoot, según la hora indicada pues la prueba en línea.	5. Mecánica -Reto. -Competencia. -Suerte.	actividades secuenciales. • Desarrolla INFERENCIAS CONCLUSIVAS, que permitan deducir la visión o punto de vista del autor en los textos leídos. • Desarrolla INFERENCIAS CONCLUSIVAS para Identificar el tema principal o la idea básica de los textos leídos. • Participa de forma puntual y respetuosa de las	3. Comportamientos esperados -Que los jóvenes se motiven e interesen por la herramienta utilizada. -Que el aprendizaje se facilite través de este juego interactivo. - Que los jóvenes sigan actividades secuenciales para completar el viaje.	humilde, se interesan por los deportes y las redes sociales, les gusta las actividades dinámicas y se aburren fácilmente en clases magistrales. Esperan de la clase de lengua castellana estrategias que fortalezcan sus competencias lectoras.
--	--	--	---	--

		actividades asignadas.		
7. Gestión (seguimiento y monitoreo) -Herramienta Web GENIALLY. -Herramienta Kahoot. -A través de un pantallazo se verifica que tienen acceso. - Deberán enviar un código que verifica que finalizaron la aventura. -Participación en la prueba. A través de los resultados que arroja la herramienta planteada (Kahoot) se revisará los resultados de los participantes, para el caso los estudiantes.			8. Riesgos potenciales -Que no tengan conectividad para realizar la actividad. -Puede que los estudiantes no entiendan las indicaciones, pues desarrollarán el ejercicio sin una explicación paso a paso de la docente de forma presencial. -Podría ser factible que pierdan el interés y no completen la actividad. -Podría pasar que hagan comparación con la actividad realizada en la unidad 2, les parezca menos interesante y decidan no realizarla.	

ESTRATEGIA

PÚBLICO

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

A nivel tecnológico la propuesta pedagógica planteó una clase virtual y la creación de dos juegos digitales en la herramienta Genially con el fin de fortalecer la comprensión lectora a nivel interpretativo. Es una temática presente en casi todos los niveles educativos y se trabaja de forma transversal en las aulas en muchas asignaturas, no solo en el área de español. Los ejercicios dispuestos en la clase y el juego también se elaboran con el fin de facilitar al docente la labor de enseñanza de la comprensión lectora desde el aprendizaje significativo y constructivista, entregándoles a los estudiantes las herramientas necesarias para que de manera progresiva y autónoma aborden el conocimiento y se apropien de este.

La clase virtual se desarrollará con la plataforma institucional que permite la conectividad a través de jitsi.org, será una sesión sincrónica y la explicación de la temática se apoyará con una presentación de power point.

Ahora bien, en relación a los juegos Genially es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. El proceso de creación inicia seleccionando el tema *base* que puede ser una imagen o color de fondo que es fijo para todas las páginas y un tema *lienzo* que también puede ser una imagen o color que va sobre la base y queda ubicado en el área punteada que es la visible en el modo interactivo. La figura 37 muestra la plataforma en el modo edición; en esta se aprecia la interfaz, las secuencias de páginas y los elementos que se pueden agregar y algunas de las opciones de animación para cada elemento insertado. El proceso de adición de elementos y animación se hace por capas, varios elementos se pueden agrupar en una sola capa y se puede elegir la animación específica, el tiempo de entrada y el de salida para cada capa, además de hipervínculos con otras páginas o enlaces externos. A continuación, aparece la respectiva explicación de la clase y de los juegos desarrollados.

6.2.1 Clase virtual.

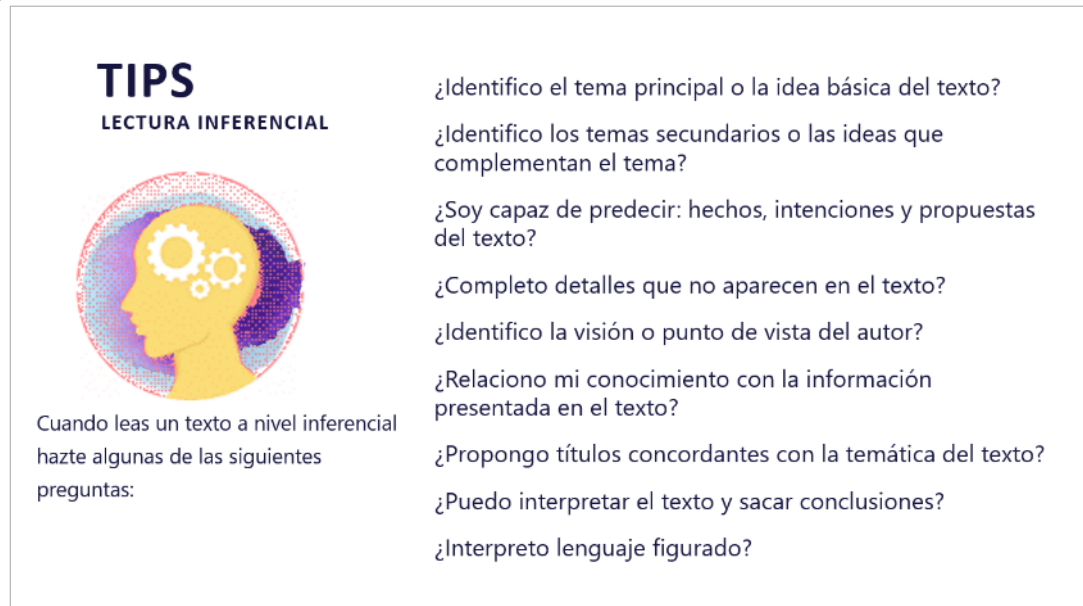
La sesión estará apoyada por una presentación de Power point que contiene la definición de lectura inferencial, sus características y un ejemplo. Se desarrolló la temática utilizando imágenes llamativas y con un total de 20 diapositivas, se adjunta una muestra de la actividad en las figuras 34, 35 y 36.

Figura 34 Definición de lectura inferencial.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 35 Características de lectura inferencial.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 36 Ejemplo de ejercicio de lectura inferencial.

Preguntas Nivel Inferencial

5. Podemos afirmar que en la historieta anterior se sostiene que:



a) A mayor número de pobladores mayor desempleo.

☒ b) Si no hay empleo se genera inseguridad.

c) Los ciudadanos tienen derecho a la huelga .

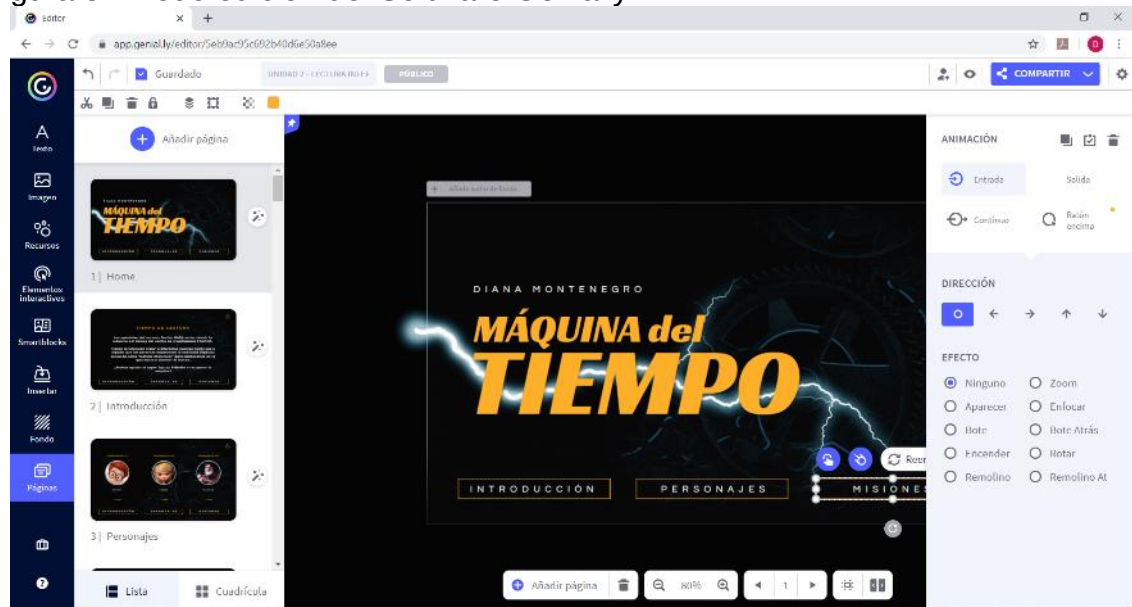
d) Los políticos son una clase corrupta.

PROCESO
 Formula interpretación y conclusiones.

Fuente: Autor(a) del trabajo.

6.2.2 Juegos digitales.

Figura 37 Modo edición del Software Genially.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Es importante resaltar que en todo el juego se implementaron efectos visuales, animaciones móviles y contenido interactivo para hacer más llamativo el juego,

también para contextualizar a los educandos y dar elementos para que realizaran asociaciones a la hora de abordar las lecturas en cada época específica.

A continuación, se presenta la evidencia del proceso de creación de los dos juegos:

6.2.2.1 Unidad 2 Máquina del tiempo-Juego de misiones.

Link de acceso al juego:

<https://view.genial.ly/5eb9ac95c692b40d6e50a8ee/game-breakout-unidad-2-lectura-inferencial>

Figura 38 Introducción y descripción del objetivo general.

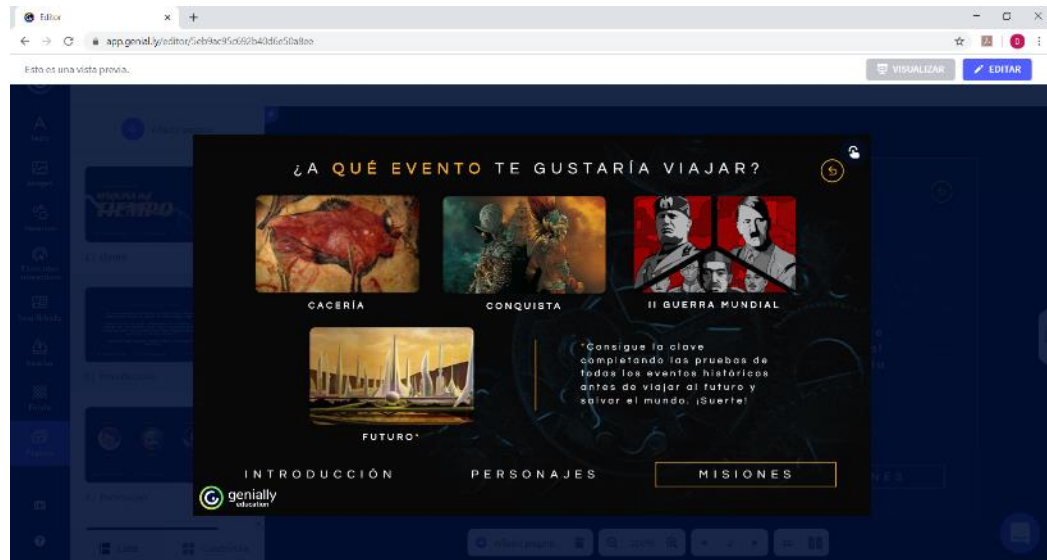


Fuente: Autor(a) del trabajo.

La figura 38 muestra la página de introducción, donde se explica la trama del juego y el papel del jugador, es importante en esta parte que el estudiante entienda lo que tiene que realizar, por ello está descrito de manera clara. Igualmente, en esta primera visualización se busca generar impacto e interés de tal manera que estén motivados a participar. Los otros dos recuadros que aparecen en la parte inferior, uno es de los personajes, estos tienen una descripción de su personalidad y dan trucos para leer a nivel interpretativo y el otro es el recuadro que transporta al jugador a la página donde están todas las misiones.

En la figura 39 se encuentra el menú de acceso a cuatro misiones organizadas en diferentes eventos que pueden asociarse a la historia de la humanidad. Además, se describe el objetivo específico que tiene el jugador, que es recolectar tres códigos en los eventos del pasado para acceder a la última etapa que es el futuro. Aquí, el estudiante decide por donde iniciar su recorrido.

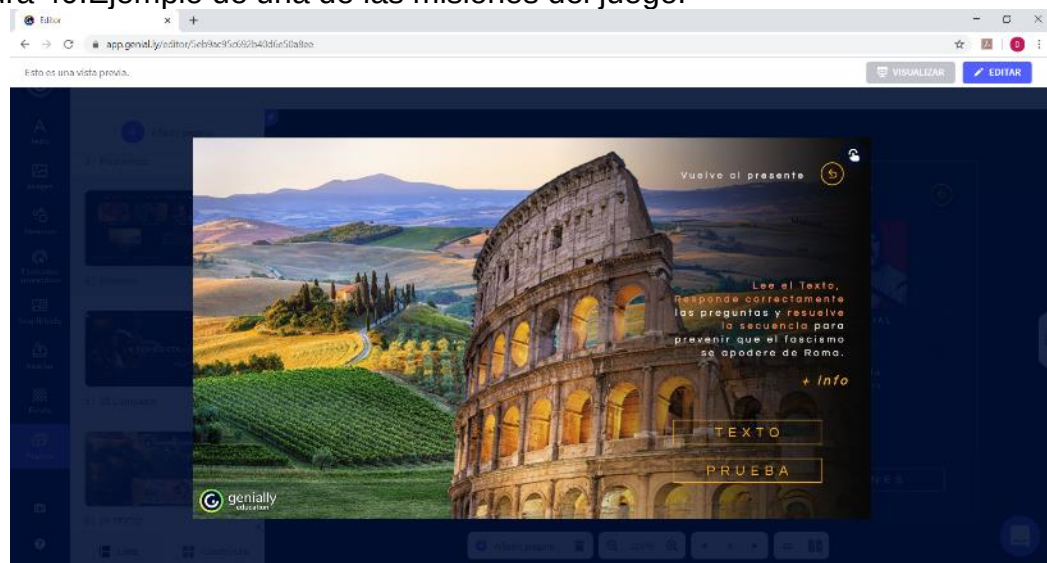
Figura 39 Lista de misiones.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Las tres misiones con eventos del pasado se diseñaron con la siguiente estructura: simulación del viaje, presentación de los objetivos específicos, visualización del texto, prueba de lectura a nivel interpretativo y entrega del código de la misión.

Figura 40. Ejemplo de una de las misiones del juego.

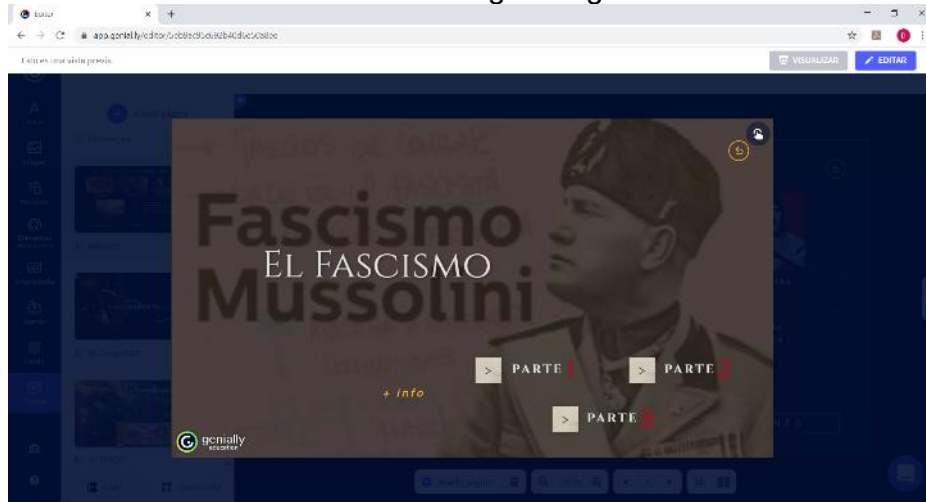


Fuente: Autor(a) del trabajo.

La figura 40 muestra el menú de presentación de la misión *Segunda guerra mundial*, en ella aparecen los tres objetivos específicos a cumplir y una animación para contextualizar al jugador con la temática de la lectura. Los recuadros resaltados en

amarillo dan acceso al texto, a la prueba y el elemento +info, entrega consejos en el juego denominados *pistas* para guiar al estudiante a un abordaje adecuado las preguntas.

Figura 41 Presentación del texto misión segunda guerra mundial.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

La figura 41 presenta el título del texto y un índice que da acceso a cada una de sus partes, se definió dividirlo en tres para facilitar la lectura y a hacerla más amena. Igualmente, está enumerado para que el jugador siga esa secuencia y lo lea en orden, sin embargo, si hace una re lectura puede acceder a una parte específica, el elemento +info, explica como interactuar con las partes del texto.

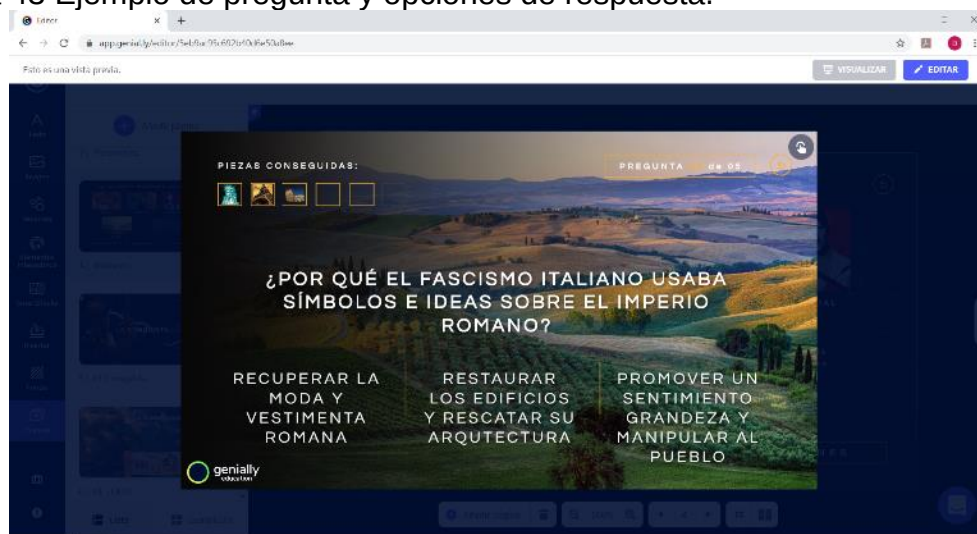
Figura 42 Visualización de texto y acceso a la prueba.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

La figura 42 es una muestra de la presentación de los textos. En este caso acompañado de imágenes alusivas a su contenido. Cada parte tiene la opción de avanzar a la siguiente o retroceder a la anterior, en este caso como es la tercera y última, aparece un recuadro para el acceso a la prueba.

Figura 43 Ejemplo de pregunta y opciones de respuesta.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

En la figura 43 se observa la interfaz de presentación para las preguntas, donde en la parte superior izquierda aparece una secuencia que se va generando a medida que el jugador avanza en la prueba con respuestas acertadas. En cada lectura el estudiante debía resolver entre tres y cinco preguntas.

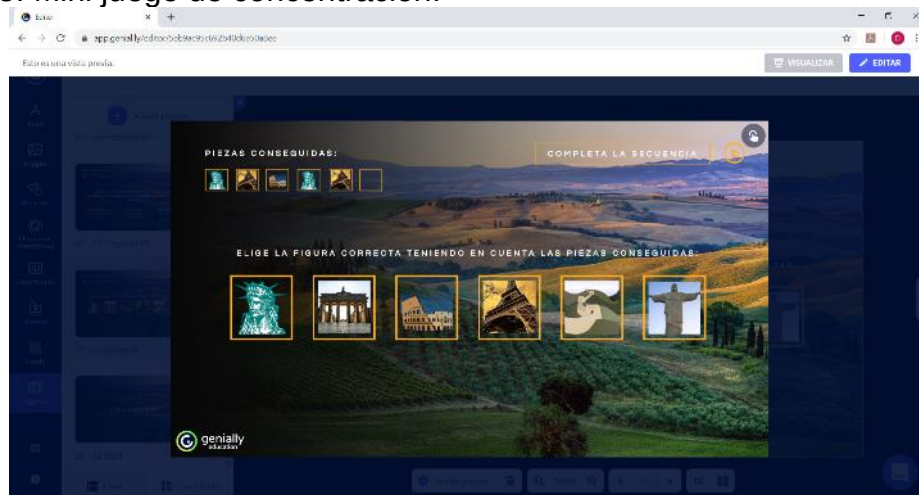
Figura 44. Página de respuesta errada.



Fuente: Autor (a) del trabajo.

Cuando el jugador se equivoca al escoger la respuesta, el juego está diseñado para mostrar un mensaje que le hace notar su error, tal como aparece en la figura 44, además le recuerda que está fallando en la misión. Se hace a partir de una animación con el objetivo de generar impacto e interés para hacer un re lectura y hallar la opción acertada. En esta página sólo aparece un hipervínculo que regresa al jugador a la primera pregunta, independientemente de la pregunta en la que vaya.

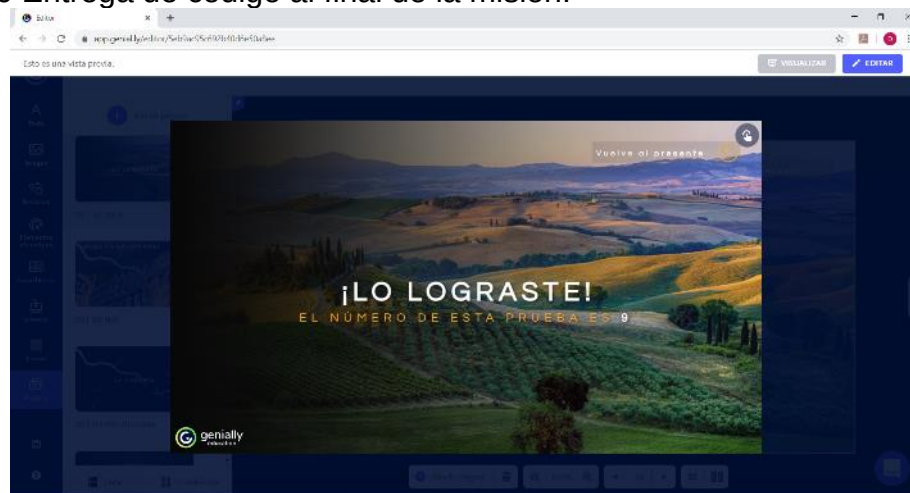
Figura 45. Mini juego de concentración.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Para generar mayor atención e interés del jugador, se incluyó una actividad que requería de concentración para ser realizada. En ella se debía completar una secuencia de imágenes que contienen construcciones emblemáticas que representan culturas y países del mundo. Figura 45.

Figura 46 Entrega de código al final de la misión.

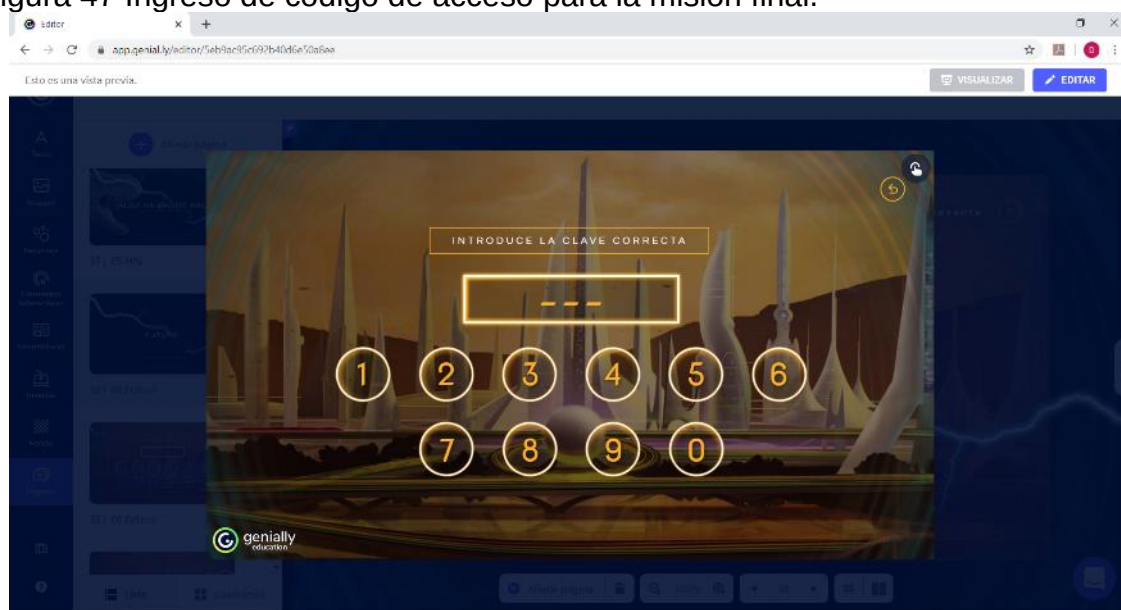


Fuente: Autor(a) del trabajo.

Se utilizó en el desarrollo del juego un lenguaje emotivo para dirigirse al jugador cada vez que terminaba una misión, tal como aparece en la figura 46, aquí también muestra que el código obtenido al superar acertadamente todas las pruebas es un número.

La misión final del futuro tiene una estructura diferente a las descritas con antelación, y se diseñó en el siguiente orden: Ingreso del código de acceso, visualización del texto y presentación de la prueba final que se realizó en la herramienta Kahoot. Se describe a continuación los dos elementos distintos en esta última etapa del juego.

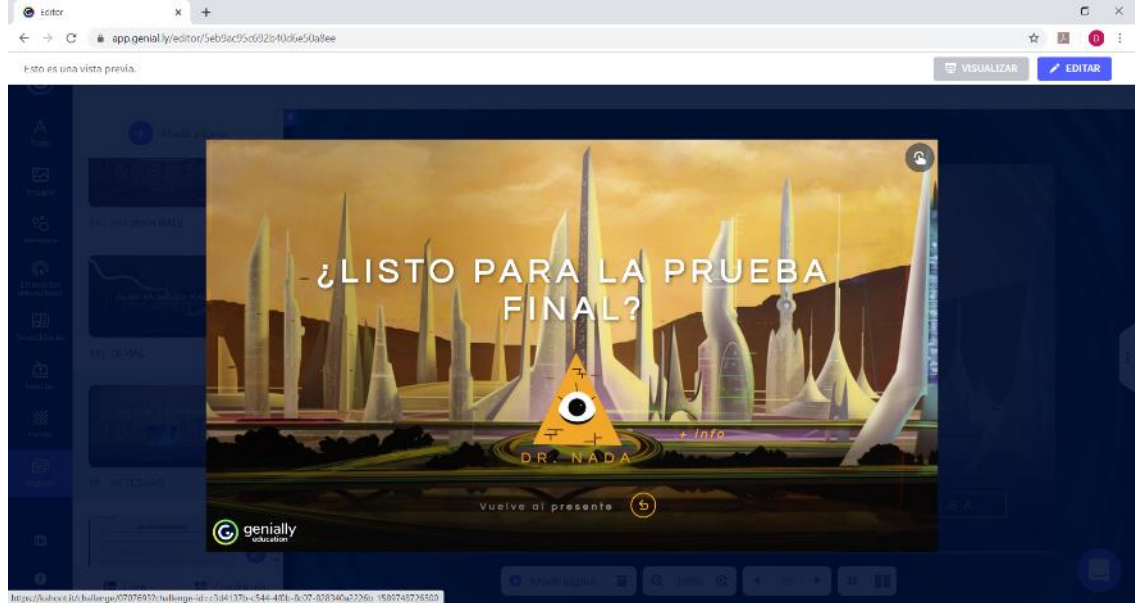
Figura 47 Ingreso de código de acceso para la misión final.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Una vez culminadas las tres misiones del pasado, el jugador debía dar clic en la misión del futuro, la figura 47 muestra la interfaz donde se ingresa el código de acceso, éste se debía digitar en el orden cronológico de los eventos asociados a cada comprensión de lectura y se constituía con los números entregados al finalizar cada prueba.

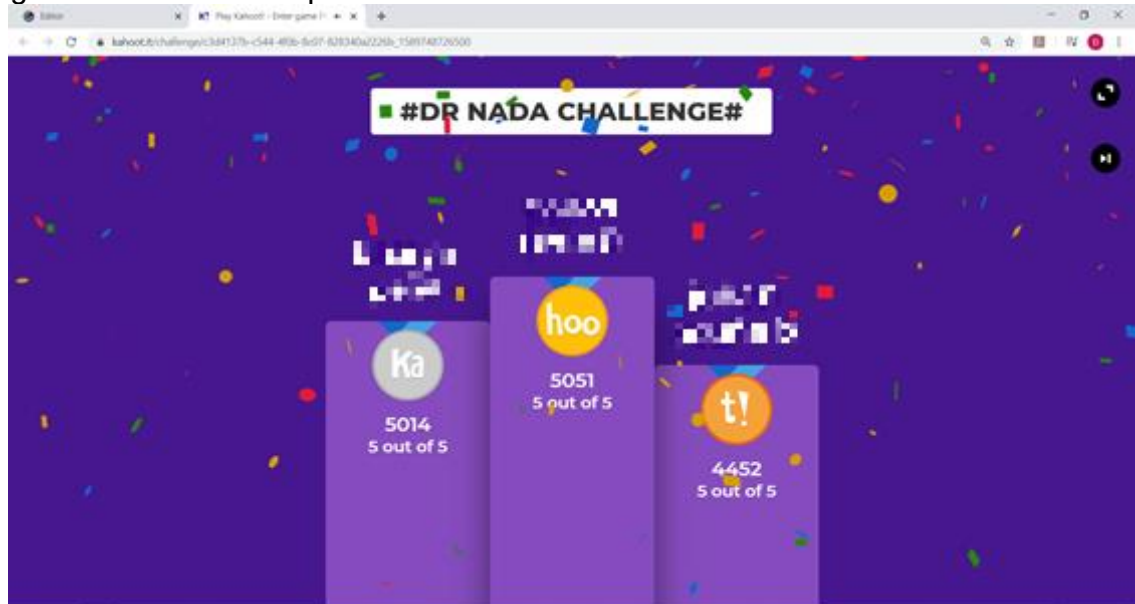
Figura 48 Prueba final.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Al finalizar las lecturas el jugador puede sentir que cumplió su objetivo y para culminar y ganar el juego debe vencer a su oponente, que tal como lo muestra la figura 48 es el Doctor Nada. Al dar clic sobre él, se activa el hipervínculo de la prueba final en la herramienta externa Kahoot.

Figura 49 Prueba final plataforma Kahoot



Fuente: www.kahoot.com

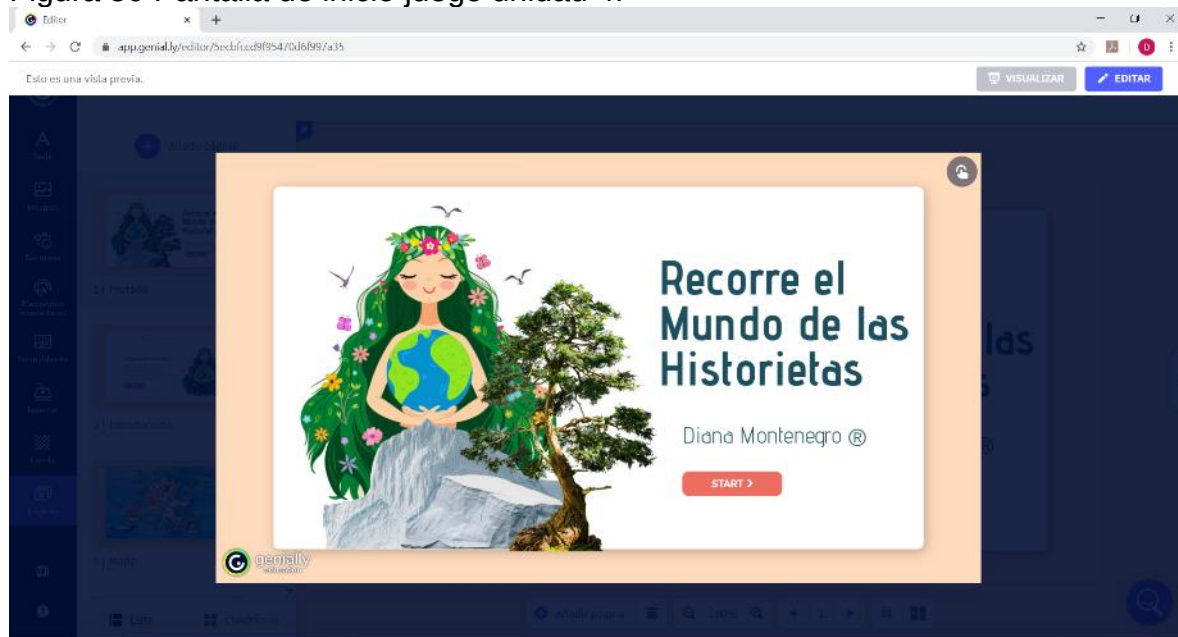
La herramienta Kahhot, en la que los estudiantes realizaron la prueba final, se caracteriza por generar un pódium con los puntos asignados a los estudiantes según el número de respuestas acertadas y el tiempo que les toma responder cada pregunta. Adicionalmente, tiene un temporizador con un tiempo máximo para escoger las respuestas. Esta se escogió para la prueba final, por ser llamativa y para generar un espíritu de competencia, pues los resultados se actualizaban en línea y era visible quien era el mejor. En la figura 49 se observa el desempeño de tres sujetos partícipes de la actividad y con ello se da por finalizado el juego.

6.2.2.2 Disfruta tu aventura-Recorre el mundo de las historietas.

Link de acceso al juego:

<https://view.genial.ly/5ecbfccd9f95470d6f997a35/game-breakout-unidad-4>

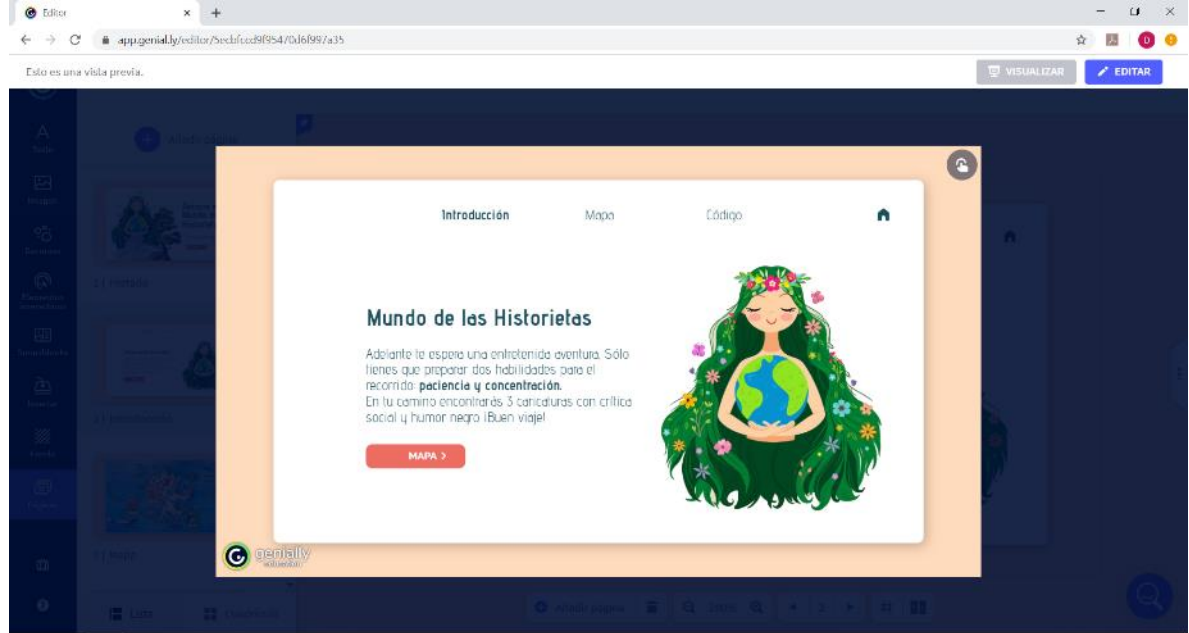
Figura 50 Pantalla de inicio juego unidad 4.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

El juego inicia con una animación en la que hay una figura que representa la madre tierra e invita a recorrer el mundo que tiene en sus manos. Igualmente, aparece la marca de autoría y un botón que al dar clic inicia la actividad. Figura 50.

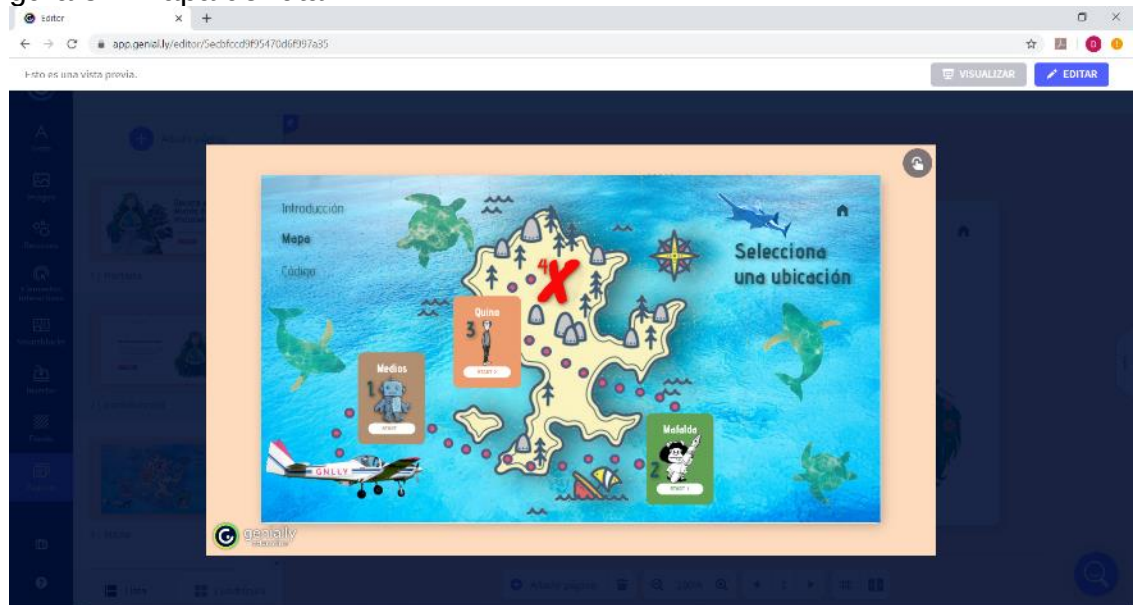
Figura 51 Introducción del juego.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

La figura 51 presenta la explicación de la trama del juego y tiene dos recuadros más en la parte superior que dan acceso al mapa y a la sección del código para entrar a la misión final. Se informa el objetivo general que consiste en recorrer tres textos icónicos con crítica social y humor negro.

Figura 52 Mapa de ruta.

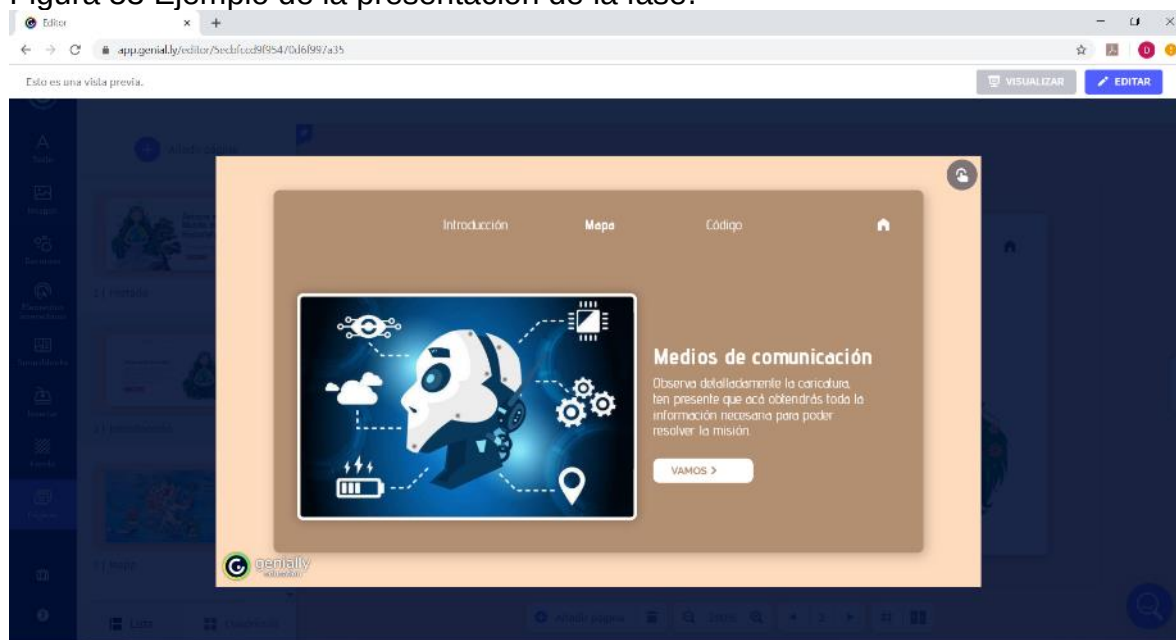


Fuente: Autor(a) del trabajo.

Se incluyó un mapa interactivo como aparece en la figura 52 en el que se resalta el recorrido a realizar. El avión simboliza el viaje y los puntos rojos señalan el camino para que el jugador siga la ruta sugerida y se mantenga la secuencia. La X representa la etapa final de la travesía. Adicionalmente, las fases están resaltadas con números para hacer de nuevo énfasis del orden establecido, esto porque se debe respetar esta jerarquía al momento de ingresar el código.

Las tres etapas iniciales se diseñaron con la siguiente estructura: presentación de la fase, visualización del texto icónico tipo caricatura en una publicación simulando que se hace la lectura en una revista, prueba de lectura a nivel interpretativo y entrega del código.

Figura 53 Ejemplo de la presentación de la fase.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

En la presentación de la fase siempre se incluye una imagen e información externa del texto que apoyar el contenido de la idea principal planteada, como se evidencia en la figura 53 donde aparece la presentación de la etapa 1, esto para que a nivel interpretativo el estudiante haga relaciones y aborde mejor la lectura.

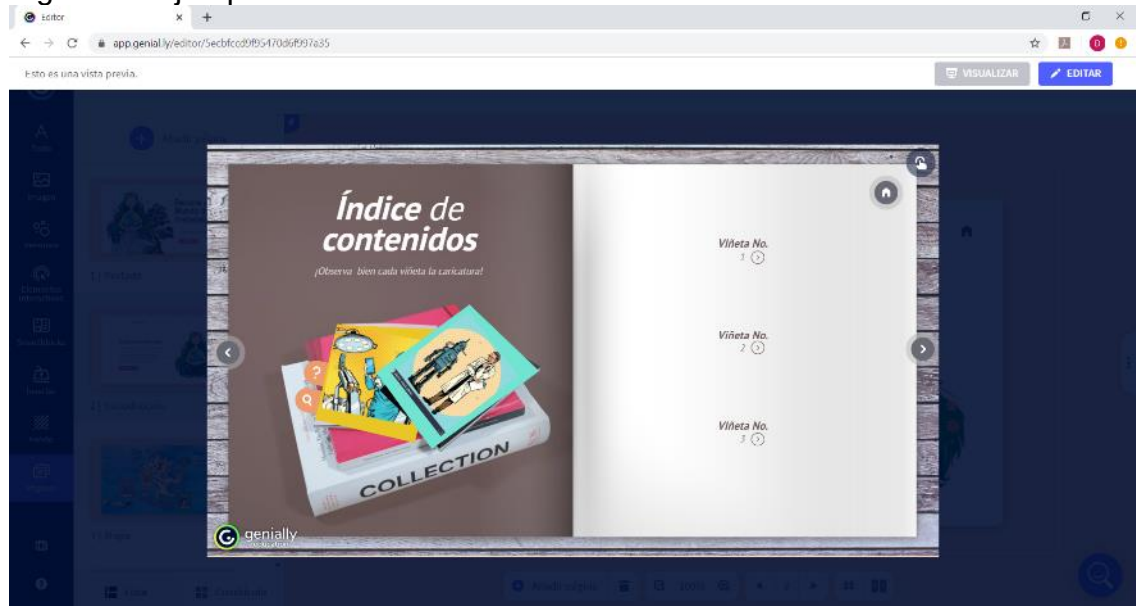
Figura 54 Simulación de portada.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

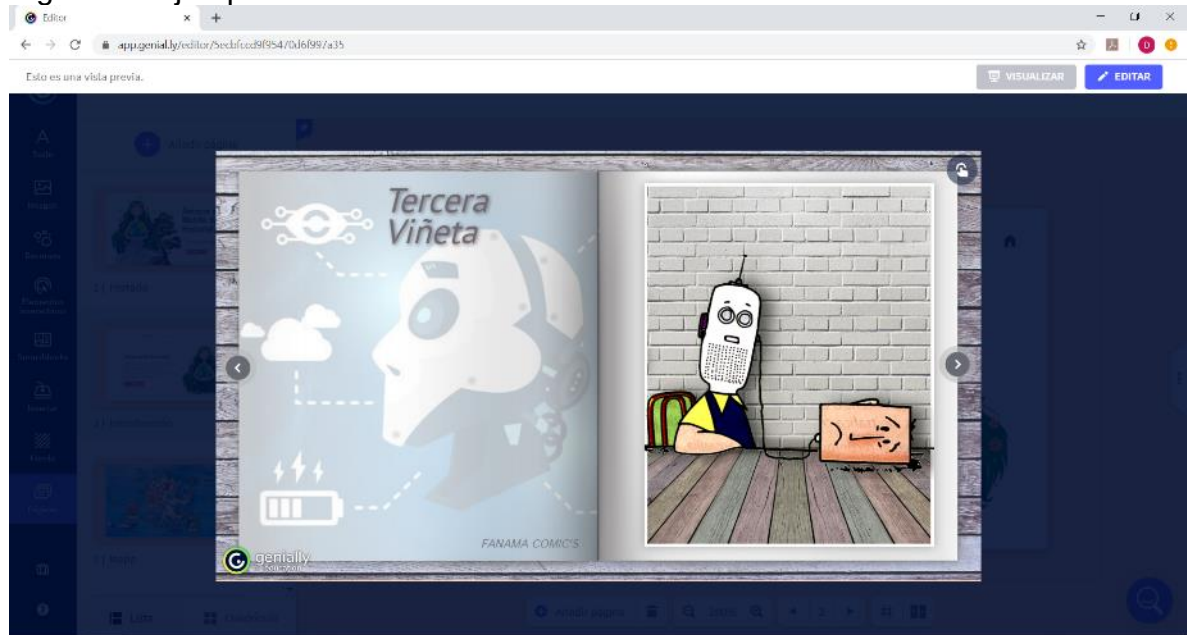
El texto está simulado como si estuviera en una revista tal como aparece en la figura 54 para hacerlo más llamativo y la parte más relevante del juego, pues ese era uno de los objetivos de esta unidad. Esta simulación de revista virtual contiene: portada, índice, hoja para cada viñeta y al final un apéndice con toda la caricatura y el acceso a la prueba, como se muestra en las figuras 55, 56 y 57.

Figura 55 Ejemplo de índice.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 56 Ejemplo de viñeta.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 57 Apéndice de la caricatura.



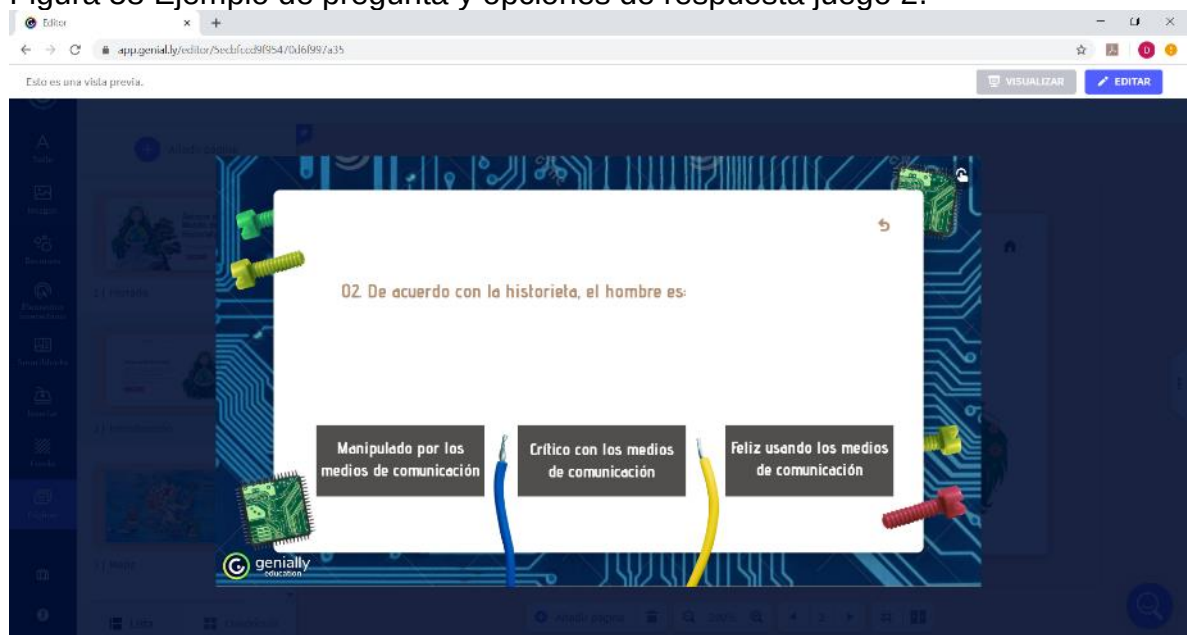
Fuente: Autor(a) del trabajo.

Adicionalmente, en el diseño de la simulación de la revista se estableció que los iconos interactivos; las flechas para avanzar o retroceder que están ubicados en la

parte media a extremos de la hoja, tuvieran de retraso de 10 segundos, es decir, el jugador no podía darle clic y avanzar, esto con el objetivo de obligar al lector a detallar la lectura de forma minuciosa.

Así mismo, en el apéndice se incluyeron dos elementos de ayuda como se observa en la figura 57 para reforzar la comprensión, uno es un signo de interrogación, que contiene la definición de una caricatura, sus elementos e indicaciones para leer este tipo de textos y el otro, una lupa con pistas a seguir que facilitan interpretar caricaturas.

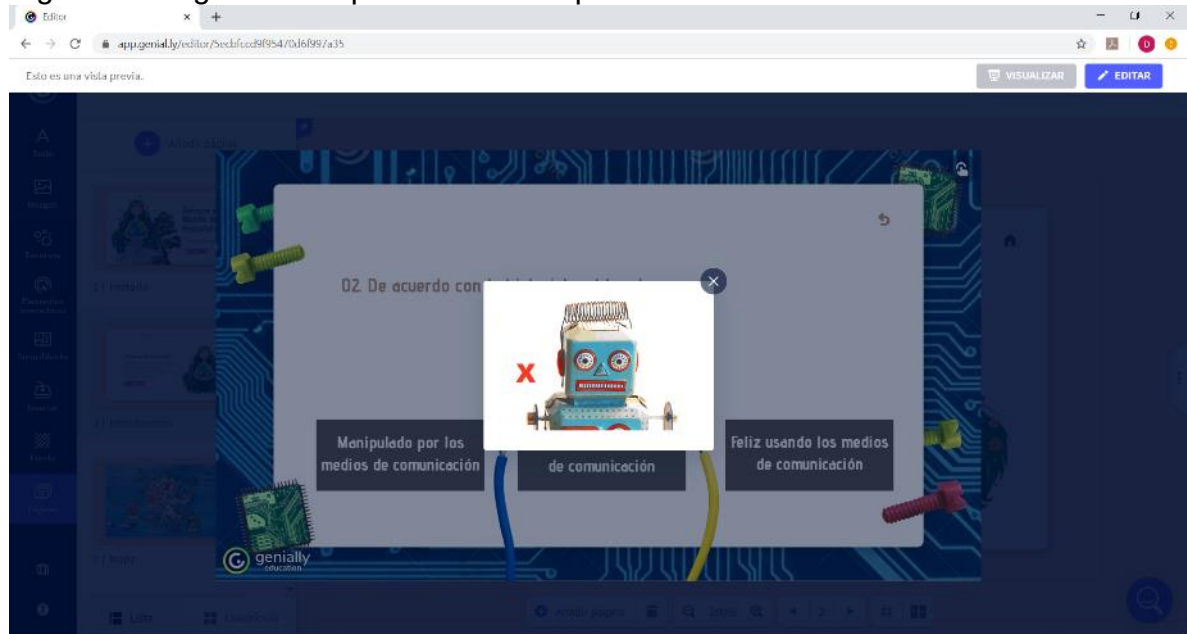
Figura 58 Ejemplo de pregunta y opciones de respuesta juego 2.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

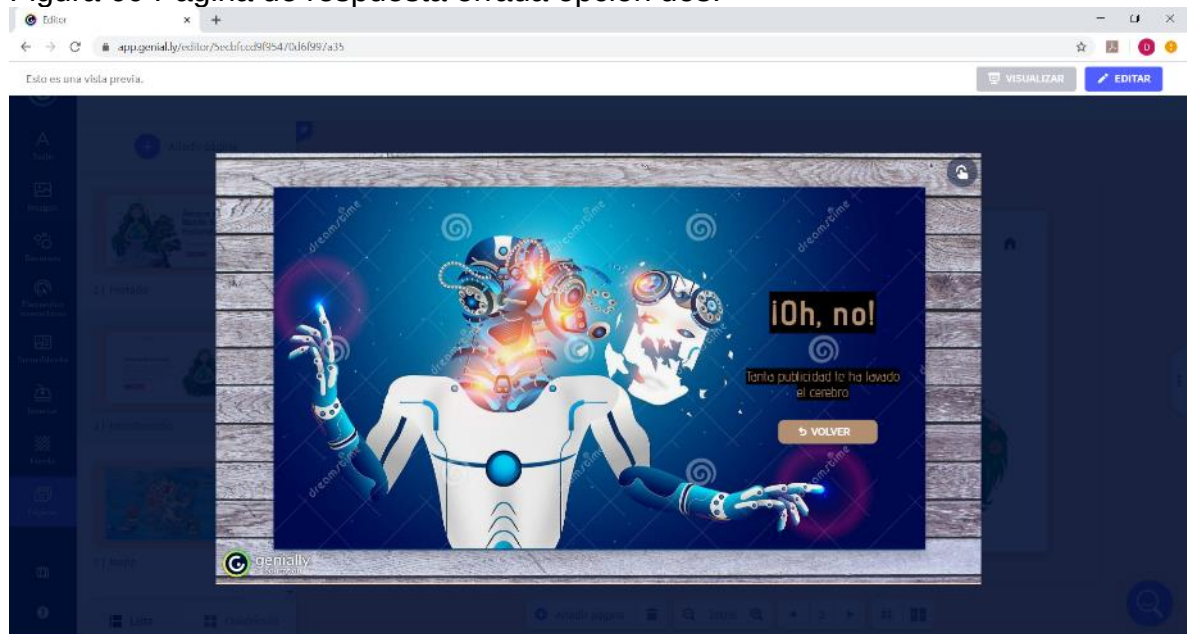
Al igual que en el otro juego de Genially se usó una interfaz de preguntas con respuestas de selección múltiple y todas de nivel interpretativo como aparece en la figura 58. Cuando el jugador se equivoca en la respuesta puede aparecer dos tipos de animación: la primera figura 59, es un robot que mueve su cabeza para hacer una negación y le da al jugador una oportunidad adicional para elegir otra respuesta, contrario a lo que sucede si aparece la animación de la figura 60 en la que un robot tiene la cabeza destruida y sale un mensaje desalentador que tiene relación con la idea principal del texto, en este caso, el jugador regresa al apéndice figura 57 donde aparece otra vez la caricatura y vuelve a iniciar la secuencia de preguntas. Esto con el objetivo de que el estudiante haga un ejercicio de relectura y entienda el porqué erró. Se aclara que la aparición de una opción u otra es aleatoria propiamente del juego.

Figura 59 Página de respuesta errada opción uno.



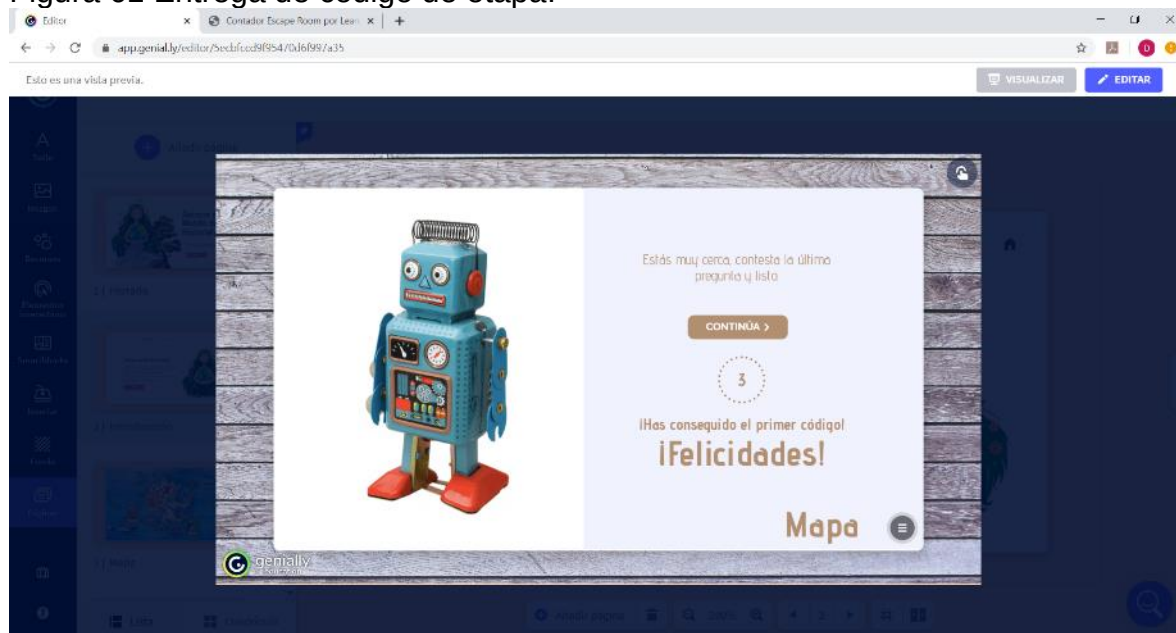
Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 60 Página de respuesta errada opción dos.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 61 Entrega de código de etapa.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

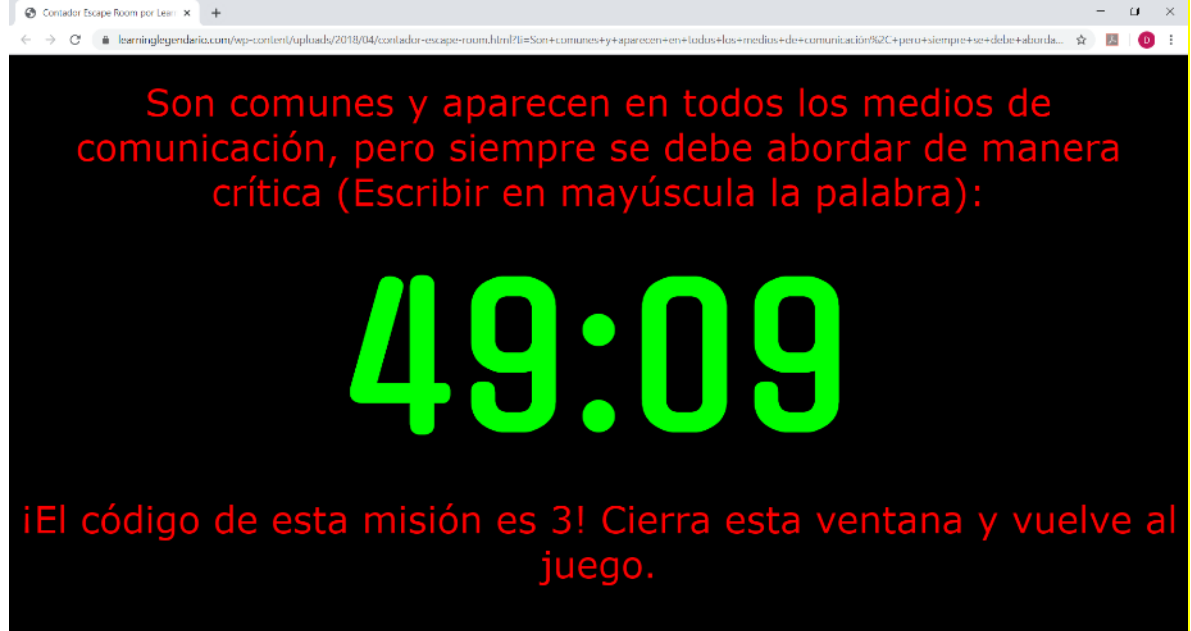
Como se muestra en la figura 61 una vez que el jugador responde de manera acertada y consecutiva las cuatro preguntas del texto leído, un mensaje le indica que le falta una prueba y al dar clic en el botón *continúa* es dirigido a un link externo en otra pestaña, el número que está dentro del círculo punteado y el mensaje de felicitación aparecen una vez que retorna al juego.

El link externo en la etapa 1 lleva a un reto tipo temporizador y en la etapa 3 lleva a un reto tipo búsqueda del tesoro. La figura 62 muestra el primer reto mencionado, donde el jugador encuentra una pregunta abierta de nivel interpretativo, relacionada con la caricatura, la cual tiene un reloj que lleva un conteo regresivo que comienza en 60 minutos y por cada respuesta errada que dé le resta 5 minutos, al digitar la palabra acertada sale un mensaje con el código y un recordatorio de regreso a la pestaña anterior.

La figura 63 muestra el segundo reto, en este caso resuelto, donde hay tres candados para abrirlos el jugador debía responder la pregunta que tiene cada uno, dos de las preguntas están relacionadas con la caricatura y la tercera con un video que tiene como objetivo divertirlos. Una vez que el jugador ingrese las respuestas acertadas le da código de la etapa y se abren los candados.

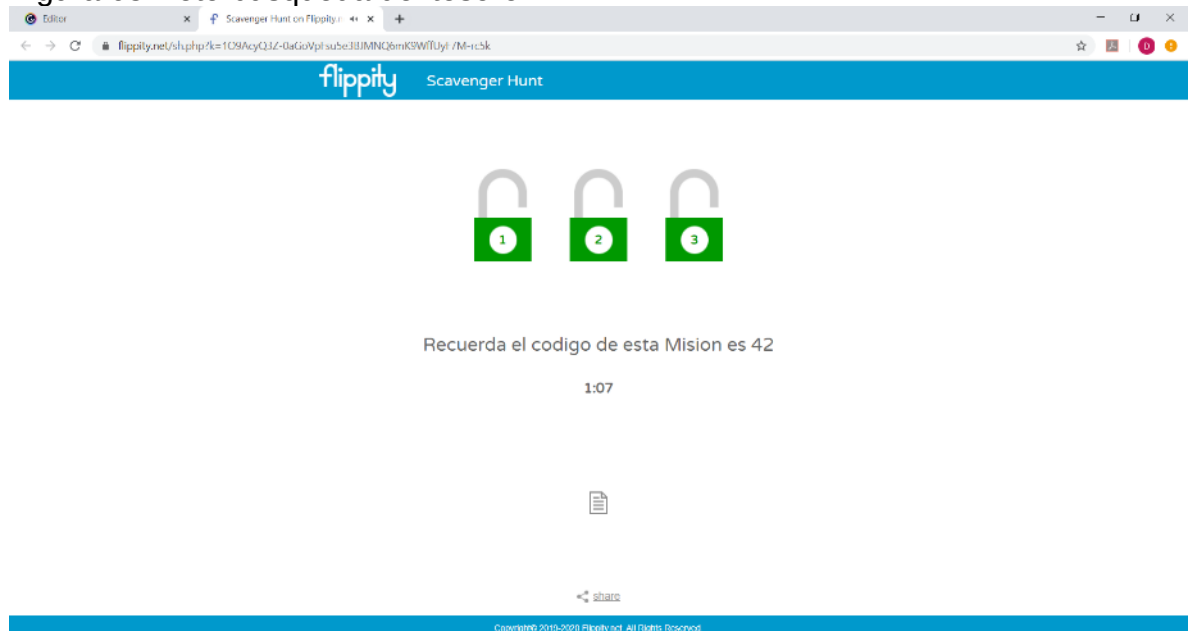
Se implementaron estos dos retos en el juego con el objetivo de diversificar el modo de respuesta que hace el jugador y por ende potencializar su capacidad de análisis.

Figura 62 Reto temporizador.



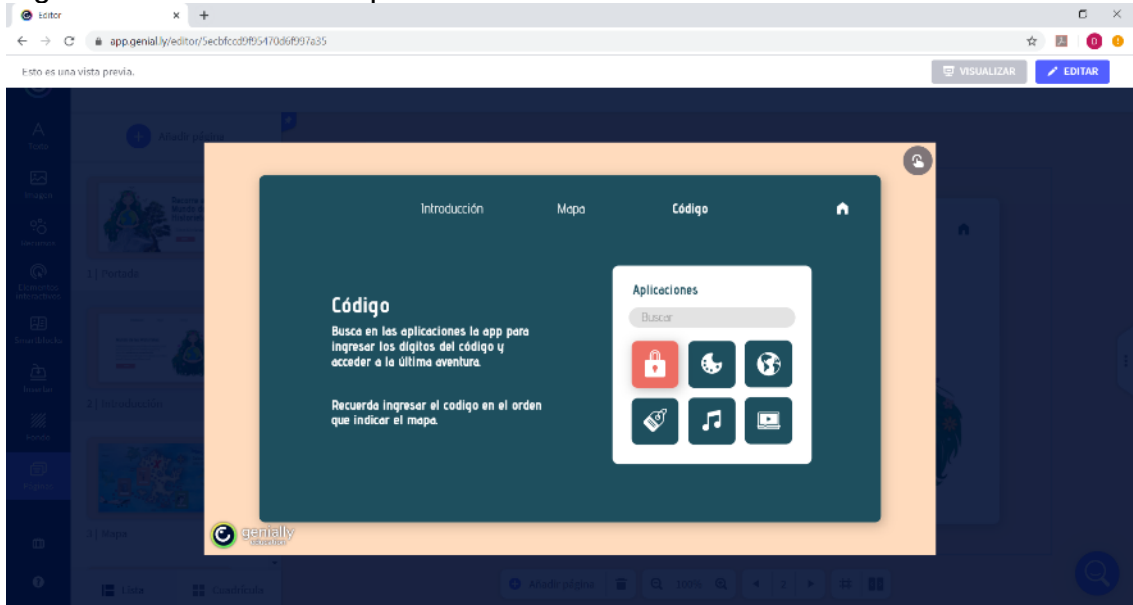
Fuente: www.learninglegendario.com

Figura 63 Reto búsqueda del tesoro.



Fuente: www.flippity.net

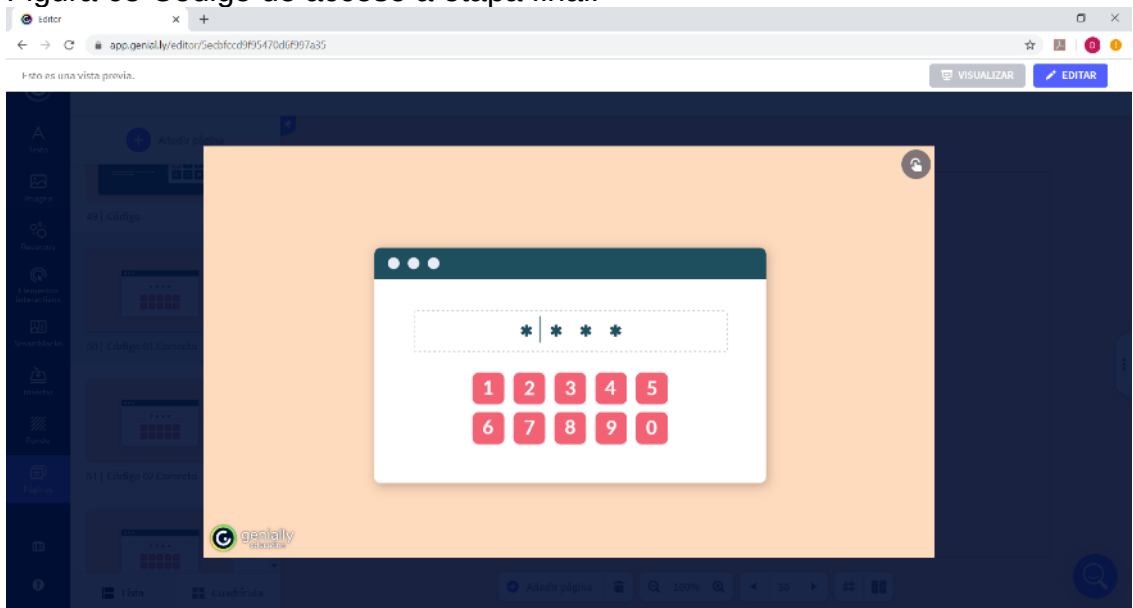
Figura 64 Acceso a la etapa final.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

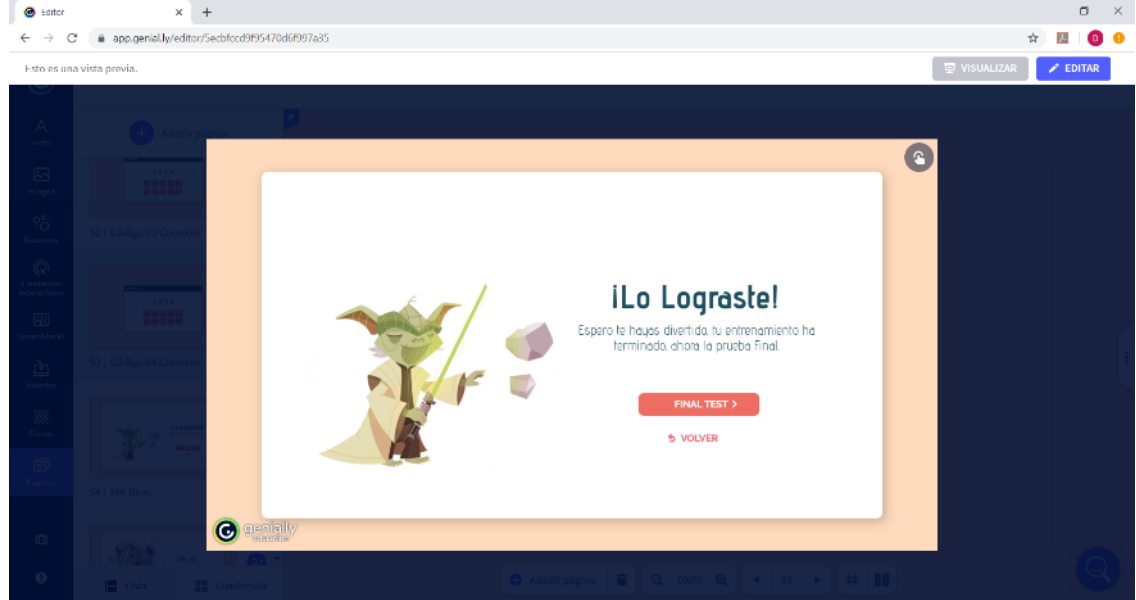
En la figura 64 aparece la interfaz que emula aplicaciones y el jugador debe escoger el candado para acceder a la página en la cual debe ingresar los números que ha recogido en cada etapa. Figura 65.

Figura 65 Código de acceso a etapa final.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

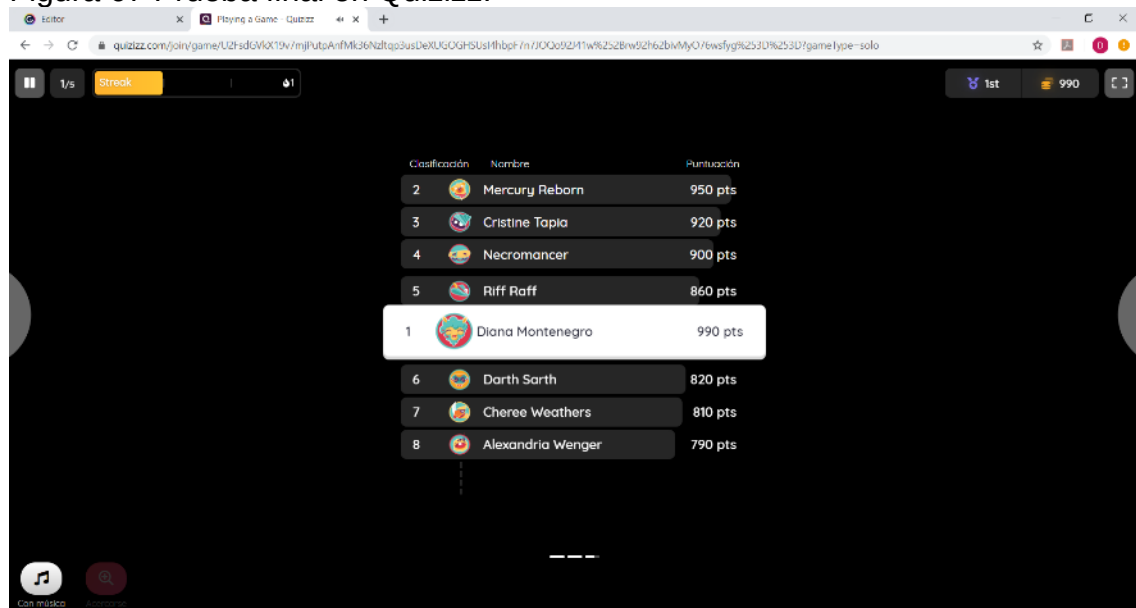
Figura 66 Presentación prueba final.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Una vez se ha ingresado exitosamente el código que simboliza que el jugador ha recorrido todas las etapas, superado las pruebas de lectura y los retos se felicita tal como aparece en la figura 66 y se le da acceso a la prueba final la cual está disponible en la herramienta externa Quizizz que se presenta al dar clic sobre botón denominado *final test*.

Figura 67 Prueba final en Quizizz.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

La herramienta Quizizz en la que los estudiantes realizaron la prueba final, se caracteriza por generar Rankig, tal como aparece en la figura 67, es decir, un listado de clasificación por puntos que se calcula según el número de respuestas acertadas y el tiempo que toma responder cada pregunta. Adicionalmente al final de la prueba tiene la opción de redención que le permite al estudiante escoger una de las respuestas equivocadas y corregirla, reclasificándolo de manera positiva.

6.3 IMPLEMENTACIÓN

Como ya se había enunciado el presente trabajo se realiza en el marco nacional de aislamiento por motivo de COVID 19, bajo estas circunstancias las instituciones públicas están cerradas. Sin embargo y gracias a los avances tecnológicos se logró implementar la propuesta pedagógica. Las cuatro unidades didácticas se desarrollaron a cabalidad, se aclara que en la unidad que hubo un cambio trascendental fue en 1 que estaba planteada como una clase magistral, pero se adaptó como clase virtual. También se recalca que en todas las sesiones trabajadas con los estudiantes se hizo un acompañamiento constante por canales como la plataforma educativa de la institución, el correo electrónico y el Whatsapp.

Para esta fase de implementación este proyecto contó con cuatro unidades didácticas, donde los estudiantes realizaron ocho ejercicios de comprensión de lectura, cuatro seguimientos tipo evaluaciones al final de cada unidad una prueba final denominada post test y un cuestionario para indagar la opinión de los educandos respecto a la propuesta.

Ahora bien, para la conformación del grupo se recurrió a la plataforma haciendo una invitación a los estudiantes de los tres novenos de la institución educativa para que participaran de las actividades del proyecto. Los estudiantes fueron receptivos, por tanto, se conformó un grupo de 31 en total. Después de recoger los datos, se entregó el consentimiento informado sugerido por el Comité de Bioética de la Universidad de Santander, el cual fue diligenciado por parte de todos los jóvenes y sus acudientes. A continuación, aparece diligenciado en su totalidad el consentimiento informado de uno los participantes. Es pertinente declarar que desde el inicio del trabajo se contó con esta documentación, ósea cuando respondieron la escala de Likert y el pre test.

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Información del documento

Formato:	CIF37-20_AI_B	Fecha:	
Versión:	V1.0	Páginas:	

El propósito de esta información es ayudarle a tomar la decisión de participar (o permitir participar a su hijo o representando), en una investigación realizada por los grupos de investigación de la Universidad de Santander, la Universidad Industrial de Santander y el Observatorio del Juego de Chile.

Tome el tiempo que requiera para decidirse, lea cuidadosamente este documento y haga las preguntas que desee al personal del estudio. Este estudio está siendo financiado por Convocatoria interna de la Universidad de Santander.

- 1. Nombre o título de la investigación.** El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación inicial y básica primaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia.
- 2. Programa, Facultad y Grupo de Investigación al que pertenece la propuesta.**
 - Maestría en Tecnología Digital Aplicada a la Educación, Facultad de Educación, Grupo de investigación GRAVATE y grupo de investigación FENIX, Universidad de Santander
 - Centro para el Desarrollo de la Docencia, Grupo de investigación GENTE, Universidad Industrial de Santander.
 - Observatorio del Juego de Chile.
- 3. Patrocinador del estudio o fuente de financiamiento.** Universidad de Santander, Universidad Industrial de Santander y Observatorio de Juego de Chile.
- 4. Objetivo y justificación de la investigación.** La investigación tiene como objetivo Describir la influencia de las estrategias didácticas mediadas por juegos digitales y no digitales en el desarrollo de procesos de comprensión de lectura en estudiantes de educación inicial y básica primaria, con base en el análisis de la praxis educativa en Chile y Colombia.

5. **Título del trabajo de grado:** EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA INFERENCIAL EN GRADO NOVENO.
6. **Autor del trabajo de grado:** DIANA MARCELA MONTENEGRO JEREZ.
7. **Objetivo general del trabajo de grado:** Implementar un conjunto estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón, a partir del Aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica.
8. **Procedimientos a los cuales estarán sometidos los participantes.** Como participante del proyecto su hijo hará parte de procesos de innovación educativa que buscan mejorar la comprensión lectora. Esto implica que las clases serán grabadas en video, fotografiadas, además se aplicarán encuestas donde su hijo podrá expresar su opinión y se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en pruebas de comprensión lectora.
9. **Beneficios.** Participar en procesos de mejoramiento educativo que permita mejorar la dinámica de enseñanza-aprendizaje; fomentando la motivación y la percepción del quehacer de aula a través del juego.
10. **Riesgos.** Ninguno relevante.
11. **Costos.** La participación en el proyecto no le generará ningún costo.
12. **Disponibilidad de tratamiento médico y de indemnización en caso que se requiera.** No aplica.
13. **Voluntariedad.** Su participación en esta investigación es completamente voluntaria. El participante tiene el derecho a no aceptar participar o a retirar su consentimiento y retirarse (o retirar a su hijo/hija, familiar o representado) de esta investigación en el momento que lo estime conveniente.
14. **Confidencialidad de la información.** La información obtenida se mantendrá en forma confidencial, acordando la posibilidad que los resultados obtenidos sean presentados en revistas y/o conferencias científicas, considerando la protección de la identidad de los participantes sólo para efectos de la investigación propuesta.
15. **Garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta.** Las preguntas y/o dudas que el participante tenga acerca de esta investigación, puede hacerlas en cualquier momento durante y después de su participación, contactándose con la autora del trabajo de grado. Los datos de contacto son:

DIANA MARCELA MONTENEGRO JEREZ-
profesoradianamontenegro@gmail.com – 3186677773

Compromiso de proporcionar información actualizada obtenida durante el estudio. Para la divulgación de los diferentes aspectos del proyecto se realizará una jornada de socialización y una jornada de socialización de resultados del proyecto, una vez finalizado el mismo. Estas jornadas se realizarán a través de



videoconferencias en la cuales usted podrá participar a través de un enlace web que será proporcionado por los autores del trabajo de grado.

16. Declaración de consentimiento. Sírvase indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la autorización.

17. Uso exclusivo de la información obtenida en la investigación. La información recolectada sólo será utilizada para dar cumplimiento a los objetivos, preguntas y/o hipótesis planteadas. En ningún caso, esta información podrá ser utilizada para otros propósitos excepto en los proyectos que tengan un alcance más amplio y contemplen a largo plazo el uso de esta información.

18. Testigos. Para la firma y aceptación del consentimiento y/o asentimiento, debe estar presente un testigo por parte del investigador.

Te invitamos hacer parte de nuestra investigación por ser estudiante vinculado al grupo de los autores de trabajo de grado relacionado en este documento. En caso de ser menor de edad, me permito informarte que esta propuesta se ha comunicado ya con tus padres/apoderado y ellos saben que te estamos preguntado tu intención de participar o no. Si vas a participar en la investigación, sus padres/apoderado también tienen que aceptarlo. Pero si no deseas tomar parte en la investigación no tienes por qué hacerlo, aun cuando tus padres lo hayan aceptado. Puedes discutir cualquier aspecto de este documento con tus padres o amigos o cualquier otro con el que te sientas cómodo. Puede que haya algunas palabras que no entiendas o cosas que quieras que te las explique mejor porque estás interesado o preocupado por ellas. Por favor, puedes pedirme que pare en cualquier momento y me tomaré tiempo para explicártelo.

Acepto participar en la investigación.


Adrián Gómez Caballero
2003-25-01

Firma: 1005.234.284

Nombre estudiante (menor de edad) Adrián Gómez caballero

Fecha (Día/mes/año):19/04/20

El Padre/madre/apoderado ha firmado un consentimiento informado ☒ **x** ☐ **Si**
☐ **No.**

Declaración del investigador: Yo certifico que se ha explicado al menor de edad la naturaleza y el objetivo de la investigación, y que él o ella entiende en qué consiste su participación, los posibles riesgos y beneficios implicados. Todas las preguntas que el menor de edad ha hecho le han sido contestadas en forma adecuada. Así



mismo, he leído y explicado adecuadamente las partes del asentimiento. Hago constar con mi firma.

Investigador principal

Nombre completo: Sergio Andrés Zabala Vargas
Documento de identidad: 91.514.641
Correo electrónico : sergio.zabala@cvudes.edu.co
Teléfono: 3002240341

Autor del trabajo de grado

Nombre completo: Diana Marcela Montenegro Jerez
Documento de identidad: 1.098.645.407
Correo electrónico : profesoradianamontenegro@gmail.com
Teléfono: 3186677773

Firma

Efraín Hernando Pinzón
C.C.: 13.540.735
Testigo del equipo investigador

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Información del documento

Formato:	CIF37-20_CI_B	Fecha:	
Versión:	V1.0	Páginas:	3

El propósito de esta información es ayudarle a tomar la decisión de participar (o permitir participar a su hijo o representando), en una investigación realizada por los grupos de investigación de la Universidad de Santander, la Universidad Industrial de Santander y el Observatorio del Juego de Chile.

Tome el tiempo que requiera para decidirse, lea cuidadosamente este documento y haga las preguntas que desee al personal del estudio. Este estudio está siendo financiado por Convocatoria interna de la Universidad de Santander.

- 1. Nombre o título de la investigación.** El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en educación inicial y básica primaria. Análisis de la praxis en Chile y Colombia.

2. **Programa, Facultad y Grupo de Investigación al que pertenece la propuesta.**
 - Maestría en Tecnología Digital Aplicada a la Educación, Facultad de Educación, Grupo de investigación GRAVATE y grupo de investigación FENIX, Universidad de Santander
 - Centro para el Desarrollo de la Docencia, Grupo de investigación GENTE, Universidad Industrial de Santander.
 - Observatorio del Juego de Chile.
3. **Patrocinador del estudio o fuente de financiamiento.** Universidad de Santander, Universidad Industrial de Santander y Observatorio de Juego de Chile.
4. **Objetivo y justificación de la investigación.** La investigación tiene como objetivo Describir la influencia de las estrategias didácticas mediadas por juegos digitales y no digitales en el desarrollo de procesos de comprensión de lectura en estudiantes de educación inicial y básica primaria, con base en el análisis de la praxis educativa en Chile y Colombia.
5. **Título del trabajo de grado:** EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA INFERENCIAL EN GRADO NOVENO.
6. **Autor del trabajo de grado:** DIANA MARCELA MONTENEGRO JEREZ.
7. **Objetivo general del trabajo de grado:** Implementar un conjunto estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón, a partir del Aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica.
8. **Procedimientos a los cuales estarán sometidos los participantes.** Como participante del proyecto su hijo hará parte de procesos de innovación educativa que buscan mejorar la comprensión lectora. Esto implica que las clases serán grabadas en video, fotografiadas, además se aplicarán encuestas donde su hijo podrá expresar su opinión y se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en pruebas de comprensión lectora.
9. **Beneficios.** Participar en procesos de mejoramiento educativo que permita mejorar la dinámica de enseñanza-aprendizaje; fomentando la motivación y la percepción del quehacer de aula a través del juego.
10. **Riesgos.** Ninguno relevante.
11. **Costos.** La participación en el proyecto no le generará ningún costo.
12. **Disponibilidad de tratamiento médico y de indemnización en caso que se requiera.** No aplica.
13. **Voluntariedad.** Su participación en esta investigación es completamente voluntaria. El participante tiene el derecho a no aceptar participar o a retirar



su consentimiento y retirarse (o retirar a su hijo/hija, familiar o representante) de esta investigación en el momento que lo estime conveniente.

14. Confidencialidad de la información. La información obtenida se mantendrá en forma confidencial, acordando la posibilidad que los resultados obtenidos sean presentados en revistas y/o conferencias científicas, considerando la protección de la identidad de los participantes sólo para efectos de la investigación propuesta.

15. Garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta. Las preguntas y/o dudas que el participante tenga acerca de esta investigación, puede hacerlas en cualquier momento durante y después de su participación, contactándose con la autora del trabajo de grado. Los datos de contacto son:

DIANA MARCELA MONTENEGRO JEREZ-
profesoradianamontenegro@gmail.com – 3186677773

16. Compromiso de proporcionar información actualizada obtenida durante el estudio. Para la divulgación de los diferentes aspectos del proyecto se realizará una jornada de socialización y una jornada de socialización de resultados del proyecto, una vez finalizado el mismo. Estas jornadas se realizarán a través de videoconferencias en la cuales usted podrá participar a través de un enlace web que será proporcionado por los autores del trabajo de grado.

17. Declaración de consentimiento. Sírvese indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la autorización.

18. Uso exclusivo de la información obtenida en la investigación. La información recolectada sólo será utilizada para dar cumplimiento a los objetivos, preguntas y/o hipótesis planteadas. En ningún caso, esta información podrá ser utilizada para otros propósitos excepto en los proyectos que tengan un alcance más amplio y contemplen a largo plazo el uso de esta información.

19. Testigos. Para la firma y aceptación del consentimiento y/o asentimiento, debe estar presente un testigo por parte del investigador.

Investigador principal

Nombre completo: Sergio Andrés Zabala Vargas
Documento de identidad: 91.514.641
Correo electrónico : sergio.zabala@cvudes.edu.co
Teléfono: 3002240341

Autores del trabajo de grado

Nombre completo: Diana Marcela Montenegro Jerez
Documento de identidad: 1.098.645.407
Correo electrónico: profesoradianamontenegro@gmail.com



Teléfono: 3186677773

Firma

Sergio Andrés Zabala Vargas
C.C.: 91.514.641
Responsable del consentimiento
informado y de la investigación

Firma

Efraín Hernando Pinzón
C.C.: 13.540.735
Testigo del equipo investigador

Firma

Diana Marcela Montenegro Jerez
C.C.: 1,098.645.407
Autor del trabajo de grado

Firma

Nombre padre o acudiente:
Luz Isuelia Caballero Patiño.
Documento de identidad:
63.506.500 Bga
Padre de Familia

Ahora bien, tal y como se estableció la ejecución de la propuesta desarrolló cuatro unidades didácticas que se describen a continuación

6.3.1 Unidad 1 Clase virtual, Explicación lectura inferencial.

Es importante resaltar que la primera unidad aborda el concepto de lectura inferencial y sus características, pues era necesario que hubiese claridad y comprensión de varios términos para el desarrollo de las siguientes actividades. Los estudiantes fueron informados a través del WhatsApp la hora de la clase y por medio del correo electrónico se envió el material para que le dieran lectura y pudieran participar activamente de la sesión virtual.

La clase inició con la asistencia de todo el grupo y la explicación de las normas de comportamiento virtual como silenciar micrófono y pedir la palabra al moderador para participar. Se preguntaba regularmente si entendían y escuchaban, igualmente la docente pedía que participaran leyendo o con opiniones para constatar que estaban pendientes de la clase. No se pidió que activaran cámara, sólo se trabajó con audio.

En el transcurso de la clase virtual los estudiantes fueron participativos y respetuosos, lo que permitió que se desarrollara el objetivo de la sesión que estaba encaminado a que los jóvenes entendieran el concepto de lectura inferencial y sus características. En las figuras 68,69 y 70 se evidencia la asistencia y participación de los educandos.

Figura 68 Clase virtual, explicación concepto lectura inferencial



Fuente: www.jitsi.org

Figura 69 Clase virtual, Ejercicio de comprensión de lectura.

Preguntas Nivel Inferencial

5. Podemos afirmar que en la historieta anterior se sostiene que:

- a) A mayor número de pobladores mayor desempleo.
- b) Si no hay empleo se genera inseguridad.
- c) Los ciudadanos tienen derecho a la huelga .
- d) Los políticos son una clase corrupta.

YL

JG

KH

ND

CO

Fuente: www.jitsi.org.

Figura 70 Participación estudiante en clase virtual.

jitsi.org

JG

DA

YL

Jonathan Go...

KH

CO

Fuente: www.jitsi.org

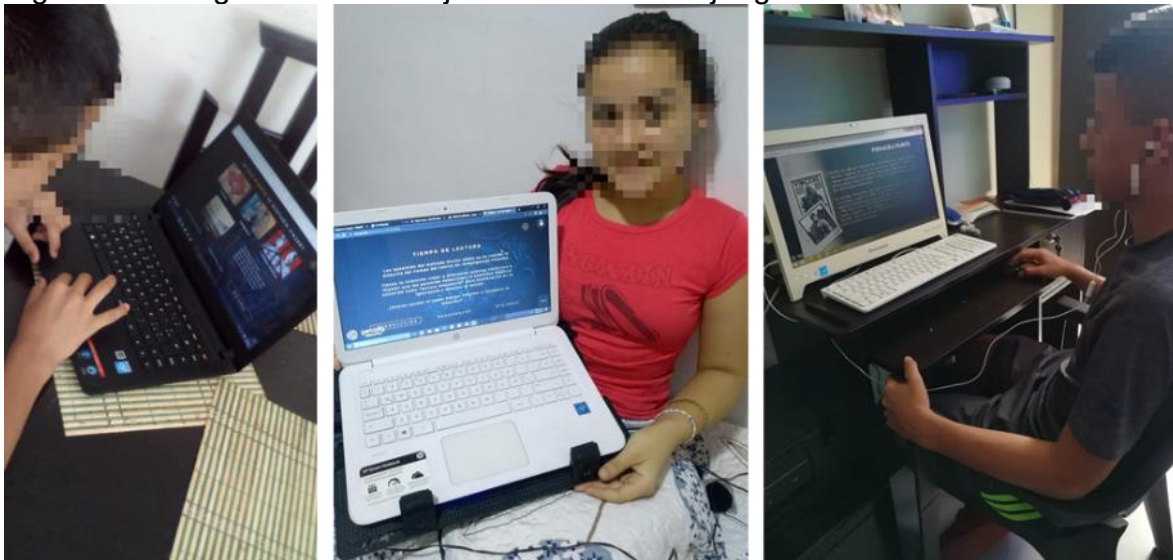
Todo aconteció según lo planeado con el aparte que al final de la sesión apareció un participante a interrumpir la clase, se hace la suposición que algún integrante del grupo le dio el link de la reunión. Como ya se había cumplido el objetivo, se dio por finalizada la actividad sin prestar mayor importancia a la situación y se dio el link

para que desarrollaran la actividad de seguimiento que para el caso era un QUIZ en la herramienta formularios de Google drive.

6.3.2 Unidad 2 Máquina del tiempo-Juego de misiones.

En la sesión 2 se implementó el primer juego digital de la propuesta pedagógica, se desarrolló según lo planeado excepto por la conformación de los grupos, pues los estudiantes manifestaron que era difícil a través del WhatsApp porque como había cursos diferentes, algunos no se conocían. El que no estuvieran relacionados afectó en esa parte, pero fue un factor importante para que no hubiera copia, por ejemplo, que se pasaran los códigos. Se hizo acompañamiento grupal e individual durante toda la actividad y en general los jóvenes entendieron la dinámica del juego.

Figura 71 Fotografía de tres sujetos realizando el juego de misiones.



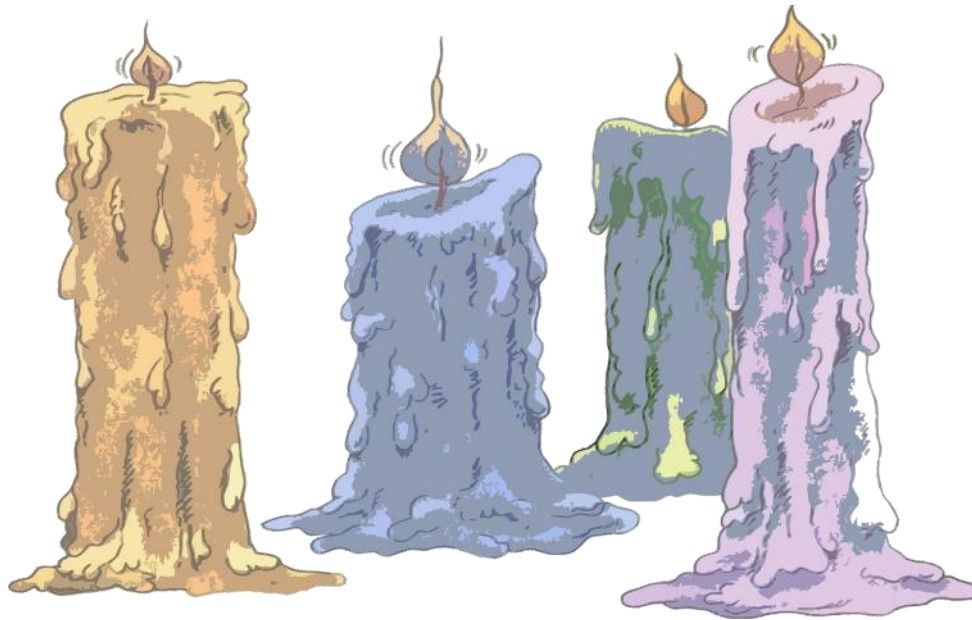
Fuente: Autor(a) del trabajo.

Se observó que algunos estudiantes pasaron el juego en un tiempo corto, por ello se deduce que o leían muy rápido o pasaban los textos deliberadamente. También unos pocos llegaban sin los códigos y la indicación era devolverse para conseguirlos. Pese a las observaciones anteriores que son aspectos que se pueden tener en cuenta en el otro juego, los participantes relataron en el grupo que el juego los había impactado y que la trama les había gustado. Finalmente, a medida que iban terminando entraban al link para realizar la actividad de seguimiento que era un Quiz en la herramienta Kahoot.

6.3.3 Unidad 3 Construye, juega y aprende.

Las lecturas y actividad completa del juego de la unidad 3 se relaciona a continuación

VELAS



Frente a nosotros,
Como una fila de velas encendidas
—radiantes, cálidas y vivas— Están los días del futuro.

Los días del pasado son Esas velas apagadas:
Las más cercanas todavía humeantes, Las más lejanas
encorvadas, frías.
Derretidas.

No quiero velas. Me entristece Recordar subrillo.
Frente a mí miro las velas encendidas.

No quiero mirar hacia atrás y asustarme:
Cuán rápido la negra fila avanza.
Cuán rápido las velas apagadas crecen.

*Kavafis, Constantino, Antología poética, Tiempo
Presente, Bogotá, 1998.*

6.3.3.1 Juego 1 Sopa de letras

SOPA DE LETRAS – TEXTO VELAS

- Busca en la sopa de letras la interpretación correspondiente a cada expresión

EXPRESIÓN

- Las velas
- No quiero mirar hacia atrás
- Negra fila
- Velas derretidas
- Velas encendidas
- Todavía humeantes
- No quiero Velas

INTERPRETACIÓN

- Tiempo
Miedo
Días
Pasado
Mañana
Ayer
Nostalgia

D	R	E	D	X	Z	I	L	A	B	D	I	T	W	D
K	N	U	Q	B	C	N	J	P	V	W	I	E	D	D
C	H	O	Q	I	M	R	N	H	B	M	O	A	L	Y
S	I	J	U	L	L	Q	T	N	M	Y	T	C	Q	D
K	W	H	K	B	S	L	C	T	K	K	P	N	N	T
I	B	Z	A	T	Q	H	L	F	D	R	H	E	X	P
C	H	G	M	I	R	R	T	I	I	G	X	L	I	H
E	A	U	V	E	G	A	G	H	D	M	Z	D	C	R
K	V	Z	Y	M	B	L	O	H	M	O	B	O	E	I
N	X	A	V	P	A	S	A	D	O	G	G	L	K	K
O	L	A	A	O	I	Ñ	A	T	E	N	V	T	E	E
M	D	Y	F	O	N	I	A	Í	S	I	V	Q	V	Y
O	A	C	J	X	L	U	T	N	D	O	M	T	G	P
L	H	U	P	Z	J	T	I	F	A	Q	N	F	K	W
H	Q	G	E	Z	E	F	V	W	I	Q	F	C	S	N

EL AMENAZADO



Es el amor. Tendré que ocultarme o que huir.
Crecen los muros de su cárcel, como en un sueño atroz. La hermosa máscara ha cambiado, pero como siempre es la única. ¿De qué me servirán mis talismanes: el ejercicio de las letras, la vaga erudición, el aprendizaje de las palabras que usó el áspero Norte para cantar sus mares y sus espadas, la serena amistad, las galerías de la biblioteca, las cosas comunes, los hábitos, el joven amor de mi madre, la sombra militar de mis muertos, la noche intemporal, el sabor del sueño?

Estar contigo o no estar contigo es la medida de mi tiempo.
Ya el cántaro se quiebra sobre la fuente, ya el hombre se levanta a la voz del ave, ya se han oscurecido los que miran por las ventanas, pero la sombra no ha traído la paz.

Es, ya lo sé, el amor: la ansiedad y el alivio de oír tu voz, la espera y la memoria, el horror de vivir en lo sucesivo.

Es el amor con sus mitologías, con sus pequeñas magias inútiles. Hay una esquina por la que no me atrevo a pasar.
Ya los ejércitos me cercan, las hordas.
(Esta habitación es irreal; ella no la ha visto.)
El nombre de una mujer me delata.
Me duele una mujer en todo el cuerpo.

Jorge Luis, El oro de los tigres. En Obras completas, Emecé, Buenos Aires, 1974.

6.3.3.2 Juego 2 Crucigrama

CRUCIGRAMA – TEXTO EL AMENAZADO

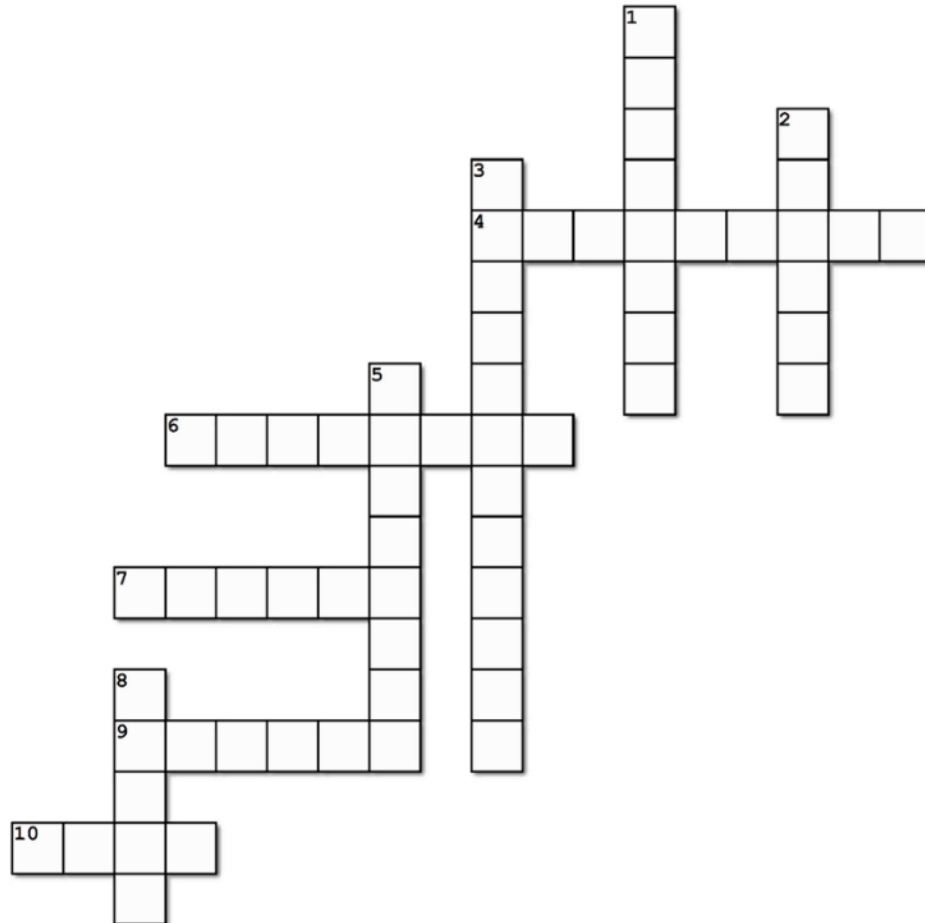
- Asocie los versos (6) y los talismanes del enamorado (4) con su más posible

VERSOS / TALISMÁN

- 1 El horror de vivir en lo sucesivo...
- 2 El sabor del sueño
- 3 Estar contigo o no estar contigo es la medida de mi tiempo...
- 4 La sombra de mis muertos
- 5 El nombre de una mujer me delata...
- 6 El joven amor de mi madre
- 7 Las galerías de la biblioteca
- 8 Hay una esquina por la que no me atrevo a pasar...
- 9 La sombra no ha traído la paz...
- 10 Me duele una mujer en todo el cuerpo...

CONNOTACIÓN SIMBÓLICA

- Ansiedad
- Irreal
- Padecimiento
- Ancestros
- Angustia
- Infancia
- Libros
- Temor
- Espera
- Amor

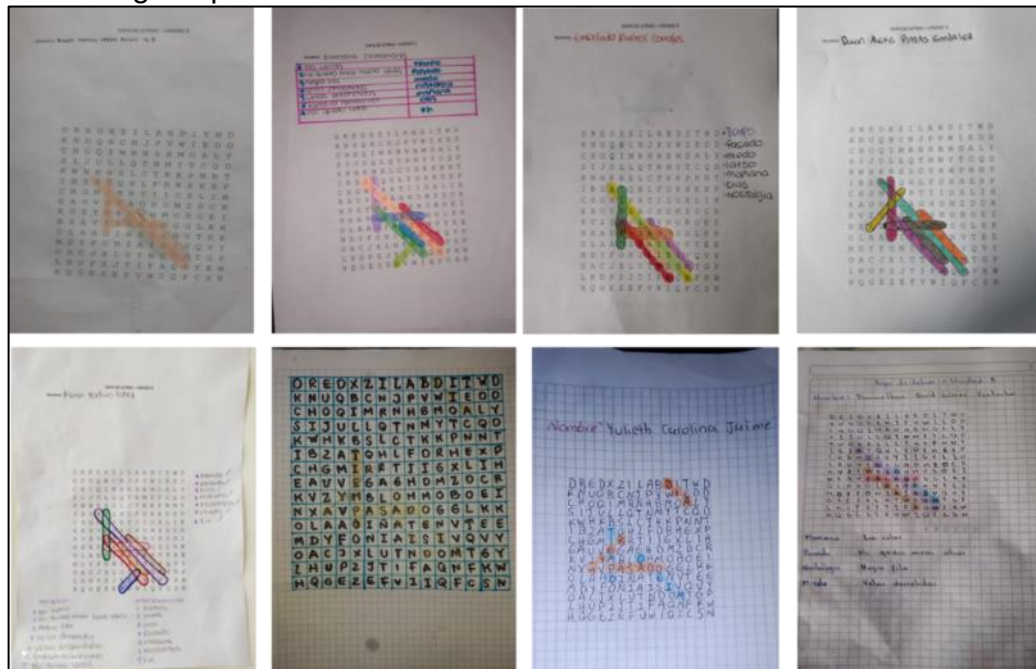


La unidad tres *juegos no digitales*, estaba constituida por tres juegos: Sopa de letras, crucigrama y stop WhatsApp. Se logró implementar las dos primeras pues los estudiantes se demoraron más de lo esperado desarrollando las otras actividades.

Se trabajó según lo planeado con texto poético y la dinámica de la sesión funcionó a pesar de no estar de manera presencial pues los estudiantes trabajaron concentrados en el juego. Se hizo acompañamiento toda la tarde, en algunos casos respondiendo dudas y en otros entregado pistas hasta que todos mandaron evidencia del trabajo, se hace el supuesto de que no hubo copia porque al preguntar, cada uno tenía inquietudes diferentes. Puede decirse que este ejercicio hubo análisis y que los participantes fueron cuidadosos para encontrar indicios en el texto que les permitieron resolver los juegos.

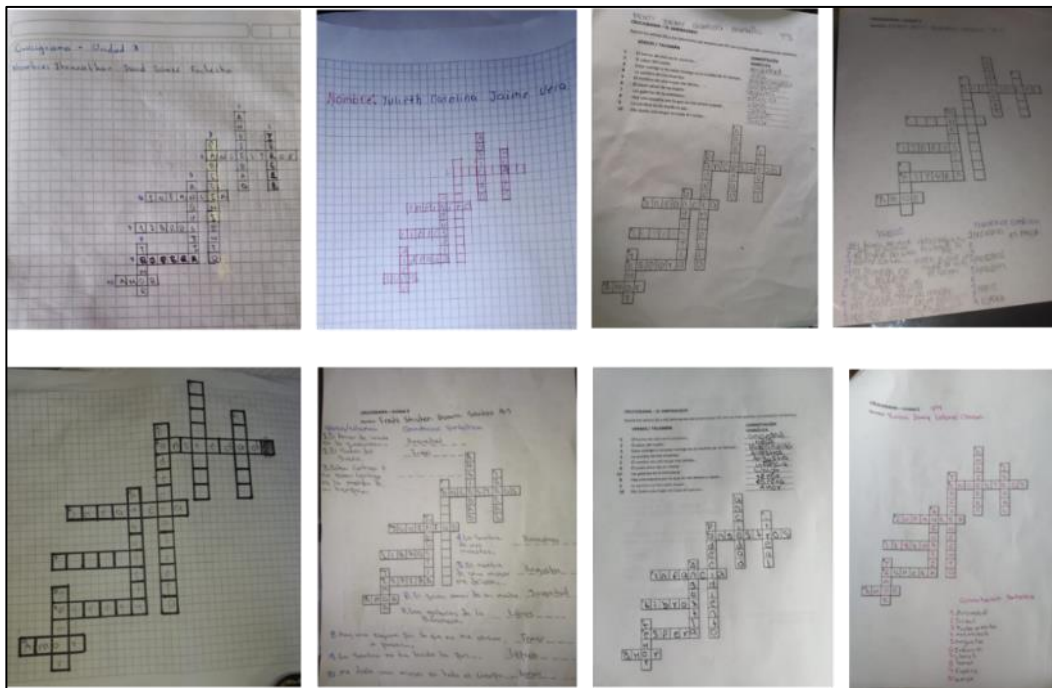
Es de anotar un suceso y es que, al pasar determinado tiempo en la actividad, alrededor de 2 horas, las respuestas no estaban completas entonces se dio un incentivo que fue otorgar un premio sorpresa al primero que terminara y puede decirse que funcionó como estrategia para seguir captando la atención y que todos finalizaran la actividad. El seguimiento se realizó con un Quiz en la herramienta formularios de Google drive y fue al siguiente día dando el plazo a que todos entregaran la sopa de letras y el crucigrama. Hasta el momento es la unidad que más se les ha dificultado, a continuación, en las figuras 72,73 y 74 se muestra lo realizado y algunas percepciones escritas por los participantes.

Figura 72 Juego sopa de letras desarrollada.



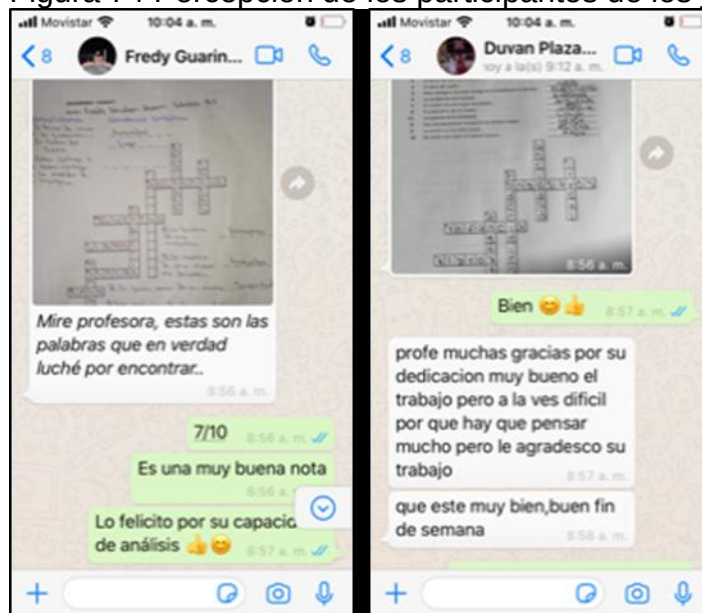
Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 73 Juego crucigrama desarrollado.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 74 Percepción de los participantes de los juegos.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

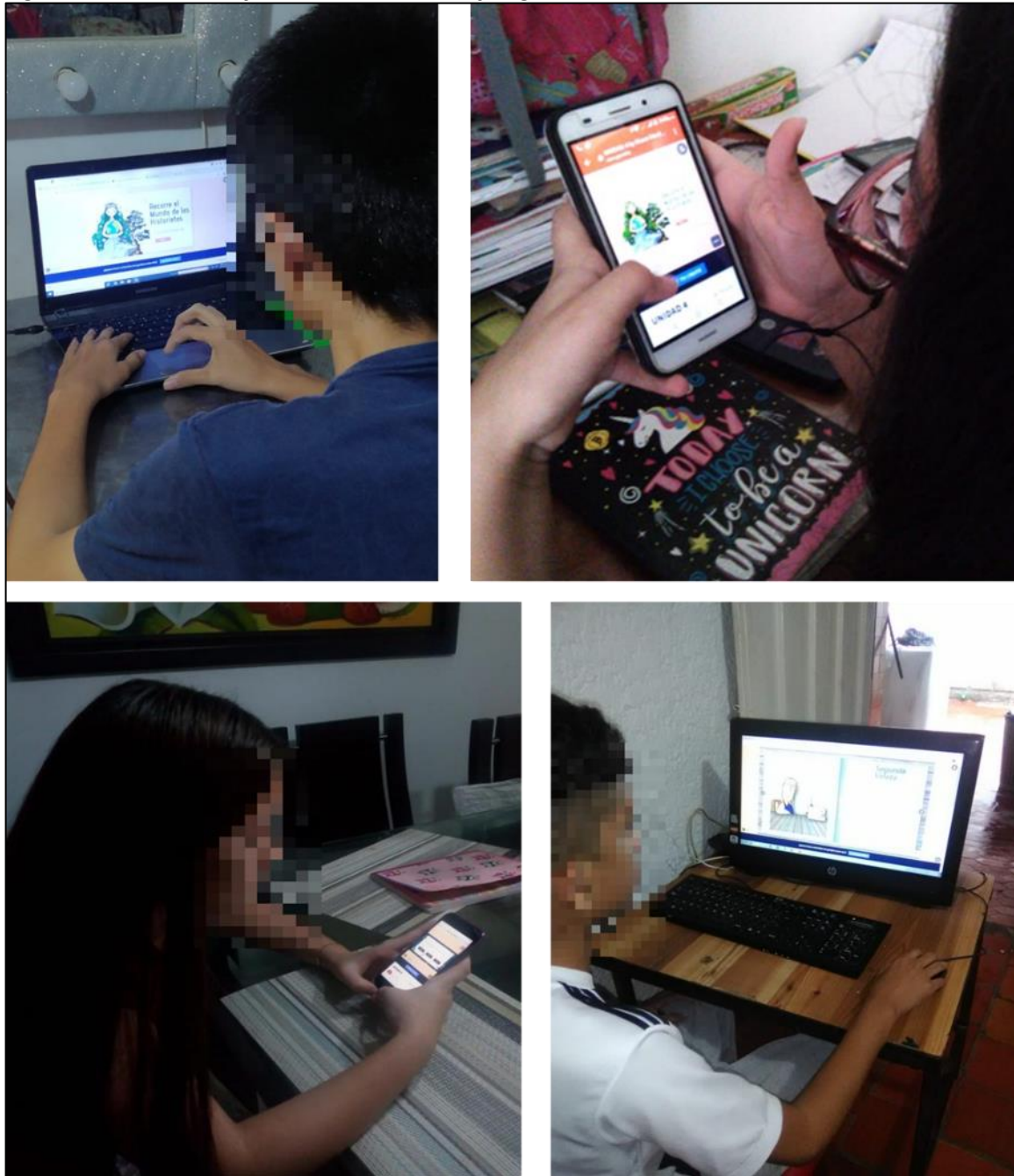
De esta sesión los estudiantes quedaron felices y orgullosos del trabajo que habían realizado, pues era satisfactorio que a pesar de demorarse encontraban las relaciones e inferencias de la lectura para hacer los juegos propuestos.

Unidad 4 Disfruta tu aventura- Recorre el mundo de las historietas

Es importante anotar que teniendo en cuenta algunas observaciones durante la implementación de la segunda unidad, ósea el primer juego digital, se hicieron ajustes que ya fueron descritos en el componente tecnológico para que los estudiantes hicieran una lectura más detallada, pues como se implementa de manera virtual se deben utilizar estrategias para controlar el tiempo de lectura en los textos del juego.

En esta sesión los estudiantes hicieron menos preguntas y trabajaron de manera más autónoma. En general todo el grupo se demoró lo esperado en terminar la actividad, entonces se visualizó que funcionó la estrategia de controlar el tiempo de lectura en los textos. Se hizo al igual que en las otras clases, acompañamiento individual y colectivo vía WhatsApp. Todos los participantes entendieron y navegaron por el juego, algunos hacían preguntas en los retos que encontraban en las etapas del recorrido y se les daban pistas para que hallaran ellos solos la respuesta. Al igual que en las otras sesiones de trabajo los jóvenes participaron de manera activa y honesta de la actividad, esto se nota en la duración del taller y en inquietudes planteadas a la docente. Al finalizar el juego los llevaba a un link para realizar el seguimiento de la unidad que era una prueba en la herramienta Quizizz. A continuación, se muestra evidencias del trabajo de los jóvenes en sus casas. Es importante aclarar, que esta y todas las actividades fueron sincrónicas, monitoreadas y apoyadas siempre por la docente investigadora.

Figura 75 Cuatro sujetos realizando el juego de la unidad 4.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Como se evidenció, se realizó la implementación de la propuesta pedagógica y los estudiantes participaron de manera sincrónica y en modalidad virtual, sólo desertó una participante que por problemas de salud no continuó en el proyecto.

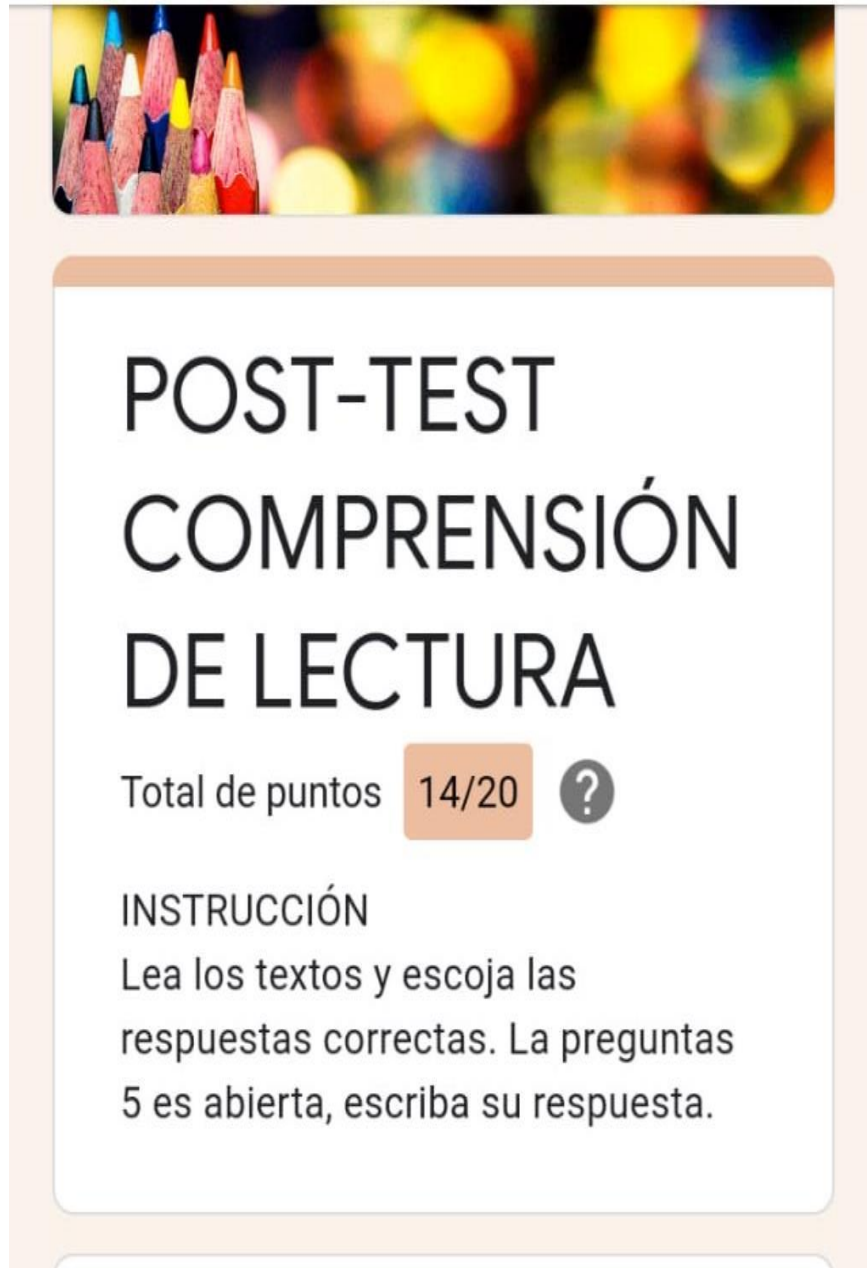
Continuando con las actividades establecidas en la ruta de la investigación, se aplicó de forma interactiva y virtual el instrumento Post test (Ver anexo C) a los 30 estudiantes que realizaron todas las actividades. Figura 76 y 77.

Figura 76 Estudiantes presentado el Post test.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Figura 77 Pantallazo de finalización de post test.



POST-TEST
COMPRENSIÓN
DE LECTURA

Total de puntos 14/20 ?

INSTRUCCIÓN

Lea los textos y escoja las
respuestas correctas. La preguntas
5 es abierta, escriba su respuesta.

Fuente: Formularios de Google.

Los 30 estudiantes culminaron la prueba en el tiempo sugerido por la docente y se hizo el respectivo acompañamiento. Por último, para cerrar la intervención pedagógica con los estudiantes y conocer su percepción de la participación y de actividades desarrolladas se utilizó el instrumento sugerido por la universidad que aparece a continuación

INSTRUMENTO CIF37-20-5A

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: Instrumento IMMS

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN TRABAJO DE GRADO: *Incluya aquí el título de su trabajo de grado*

DATOS DE APLICACIÓN

Fecha de aplicación: *Incluya la fecha en la cual se ejecutó la actividad y se aplica este instrumento*

Profesor: *Incluya el nombre del profesor que desarrolló la actividad*

Institución Educativa: *Incluya el nombre de la institución educativa donde se realizó la actividad*

Grado - Materia: *Especifique el grado (Ej: 3, 4 o 5) en el cual se realizó la actividad - Especifique la materia*

Bienvenido.

Hemos diseñado esta encuesta que permitirá reconocer los aspectos positivos y por mejorar de la actividad didáctica realizada. Todos los datos serán tratados de forma confidencial, exclusivamente para fines de la investigación y según las orientaciones de la Ley colombiana.

INSTRUCCIONES

A continuación, encontrará una serie de afirmaciones que intenta describir su experiencia durante la actividad realizada, califique de 1 a 5 según se sienta de acuerdo o no con cada una de ellas realizando una marca en el nivel de identificación que usted considere.

Niveles de calificación:

1. Totalmente desacuerdo
2. Parcialmente desacuerdo
3. Le es Indiferente
4. Parcialmente de acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Por favor responda la totalidad de las preguntas.

Ejemplo

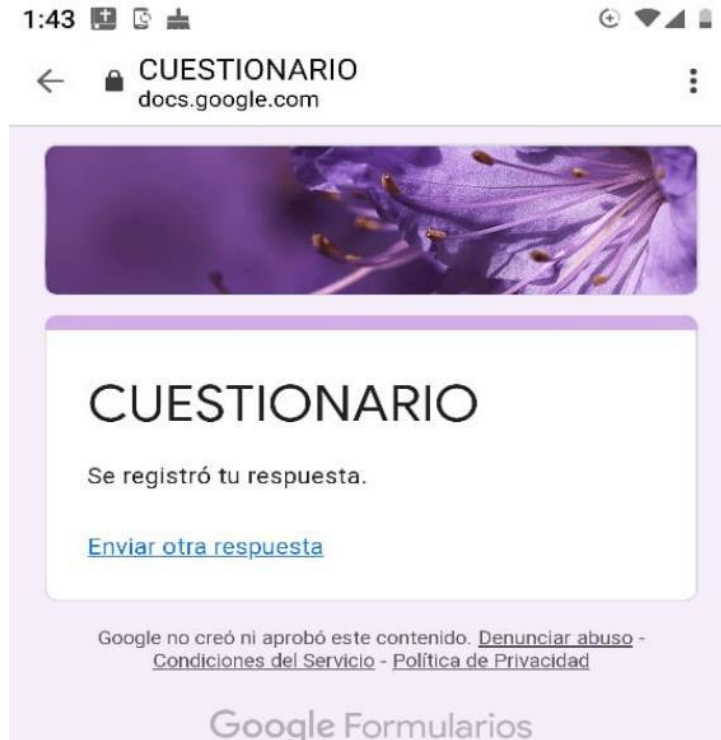
Nº	ATENCIÓN	1	2	3	4	5
1	Me siento orgullo de ser colombiano					X

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____

N°	PREGUNTA	1	2	3	4	5
1	06R01- Es claro para mí que la actividad de clase está relacionada con cosas que ya sé.					
2	11A03- La calidad de la actividad de juego ayudó a mantener mi atención.					
3	13C05- Mientras que trabajaba en la actividad de clase, confiaba en que podría aprender el contenido.					
4	14S02- Disfruté tanto en esta actividad de clase que me gustaría aprender más sobre el tema.					
5	17A06- La forma en la cual se organizó el juego ayudó a mantener mi atención durante la actividad de clase.					
6	18A10- La variedad de recursos, herramientas y ejercicios ayudó a mantener mi atención en la actividad de clase.					
7	21S03- Realmente disfruté estudiando con esta actividad.					
8	23R06- El contenido y las orientaciones para la actividad proporcionadas por el profesor me dan la impresión que vale la pena utilizar el juego para aprender.					
9	25C07- Después de trabajar en la actividad de clase durante un tiempo, estaba seguro de que sería capaz de que podría pasar un examen sobre el tema.					
10	33R09- La actividad de clase fue útil para mi aprendizaje.					
11	35C09- La buena organización de la actividad de clase me ayudó a confiar en que aprendería.					
12	36S06- Fue un placer trabajar con una actividad de clase tan bien diseñada.					
13	De 1 a 5 ¿Qué valor le darías a la experiencia vivida, siendo 1 muy aburrida y 5 muy satisfactoria?					

Siguiendo en el marco de implementación virtual se adaptó el cuestionario que se mostró con anterioridad, para ser aplicado de forma interactiva y como se observa a continuación en la figura 78 les llegaba en este y todos los ejercicios realizados la confirmación de que habían realizado la actividad. En esta sesión se dio por finalizada la intervención, se envió un mensaje de agradecimiento a los estudiantes, a los padres de familia y por último se preguntó a través del WhatsApp cómo les había parecido estar en el proyecto. Algunas de las respuestas se transcribieron y aparecen en la tabla 4 después de las figuras 78 y 79.

Figura 78 Respuesta registrada del cuestionario.



Fuente: Formularios de Google.

Figura 79 Estudiantes respondiendo el cuestionario



Fuente: Autor(a) del trabajo.

La siguiente tabla contiene una muestra representativa de las respuestas que dieron los estudiantes al finalizar la intervención pedagógica. El contenido se transcribió literalmente de audios de WhatsApp.

Tabla 5 Percepciones de los participantes del proyecto.

Pregunta ¿Cómo se sintió al participar este proyecto?	
ARTICIPANTE 1	“Aprender por medio de la estrategia del juego es llamativo porque despierta el interés de jugar, dar solución a la actividad y es dinámico también poder jugarlo y al mismo tiempo ir aprendiendo. También pienso que estas actividades son más interesantes y permite que la persona que esté participando esté más activa”.
PARTICIPANTE 2	“Buenas noches profe, pues la verdad a mí me gustó mucho su proyecto mucho sus actividades y sus juegos, ya que nos hacía desarrollar nuestras actividades intelectuales por medio de sus lecturas. Toda su forma de organización me ayudó a mantener la atención durante todas las clases, realmente disfruté estudiando con estas actividades”.
PARTICIPANTE 3	“Pues yo creo que aprender por todos estos juegos, nos puede resultar bastante interesante pues ya que despiertan nuestros intereses por aprender y me parece muy chévere pues porque podemos jugar al mismo tiempo aprender cosas nuevas y pues así estamos más activos en todas las actividades”.
PARTICIPANTE 4	“Pues a mí me parece que los juegos didácticos permiten que entendamos de mejor forma y de forma más divertida los temas, nos permitió abarcar todo el contenido de manera pues más sencilla y nos dio más confianza en nuestras actividades intelectuales con temas más complejos.”
PARTICIPANTE 5	“Pues profe, la verdad me gusta mucho la actividad porque nos mostró otra manera de aprender si me entiendes, por ejemplo, el juego me gustó mucho porque como que nos enfocamos más en la clase y nos amarraba si me entiendes, estamos ahí y pues estamos más al pendiente y pues me gustó mucho este medio por el que aprendimos, y muy bueno todo estuvo profe.”
PARTICIPANTE 6	“Pues yo estoy totalmente de acuerdo con los trabajos así profesora, ya que o sea me gustó los trabajos los juegos, uno le ponía motivación cuando respondía y le quedaba bien y eso, pues a mí me estoy totalmente de acuerdo con los trabajos así, son muy bonitos así profesora y también esto la comprensión de lectura y todos los trabajos que hemos hecho, de textos, los juegos y todo quedó muy bien y pues para mí estoy muy de acuerdo con eso y me gusta muchísimo, muchas gracias”.

Fuente: Autor(a) del trabajo.

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Según el procedimiento que se lleva a cabo en la mayor parte de esta investigación el enfoque cuantitativo, se aplicaron los instrumentos pre test, post test y cuestionario. Dichas pruebas se realizaron de forma virtual, sincrónica y respetando el tiempo estimado para cada una. Durante su presentación los estudiantes mostraron actitudes de interés, respeto, autonomía y honestidad, pues a pesar de que la implementación no se dio de manera presencial las TIC utilizadas favorecieron condiciones óptimas para explicar instrucciones, procedimientos y sobre todo a ejecutar la intervención “esto debe servir de reflexión para los docentes con relación al empleo y orientación de estos recursos como una herramienta escolar, de tal manera que ayuden a mejorar la calidad del proceso educativo”(Delgado et al., 2009). Y puede evidenciarse que en este caso no sólo mejorar sino desarrollar prácticas pedagógicas.

Una vez aplicados los instrumentos de medición y obtenidos los datos, se utilizó el programa SPSS para realizar el análisis estadístico de los datos; se evaluó la confiabilidad de los instrumentos de medición aplicando el coeficiente Alfa de Cronbach. Asimismo, se aplicó estadística descriptiva para cada indicador, también para establecer las diferencias significativas entre las pruebas pretest y post test se aplicó la prueba de *t- student* para comparar los promedios entre los grupos (pretest y post test), y previamente se revisó la distribución normal y homogeneidad de varianzas.

7.1 CONSISTENCIA INTERNA (COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH) PRE TEST Y POST TEST.

El coeficiente Alfa de Cronbach mide la fiabilidad del test en función de dos términos: la cantidad de ítems o longitud de la prueba y la proporción de la varianza total de prueba. La solidez de este análisis radica en que el valor debe ser cercano a la unidad, esto quiere decir que el instrumento es fiable y que se pueden lograr mediciones estables y consistentes (Hernández, 2010).

Tabla 6 Estadística descriptiva de las evaluaciones de los grupos pre-test y post-test

PRUEBA	n	Promedio	Error estándar de la media
PRUEBA PRE-TEST	30	11,03	0,43
PRUEBA POST-TEST	30	16,03	0,32

Fuente: Autor(a) del trabajo.

Todas las preguntas de las pruebas eran de nivel interpretativo y el resultado del pre test mostrado en la tabla 5 coincide con lo planteado por Cayón, Almeida & Mahecha, (2015) “los estudiantes desconocen la importancia y función de la inferencia al momento de leer un determinado texto. Les cuesta trabajo alejarse de lo que el texto expone literalmente”, por consiguiente, al abordar los textos de la primera prueba carecían de estrategias para llegar a realizar un análisis global e inferencial. Se evidencia en la tabla una mejoría notable en el Post test pues el error estándar de la media es mucho menor.

Los indicadores que se midieron en las pruebas son los que aparecen en la tabla 6, cada uno con cuatro preguntas respectivamente en el pre test y post test.

Tabla 7 Indicadores de la variable dependiente

Indicador 1	Infiere ideas principales no presentes explícitamente; así como la visión o punto de vista del autor.
Indicador 2	Completa detalles que no aparecen en el texto.
Indicador 3	Formula interpretaciones y conclusiones.
Indicador 4	Interpreta lenguaje figurado.
Indicador 5	Identifica el tema principal o la idea básica del texto (proposiciones).

Fuente: Autor(a) del trabajo.

A continuación, en la tabla 7 se presenta con más detalle el análisis de cada uno de los indicadores.

Tabla 8 Estadística descriptiva como promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones pre test y post test para cada uno de los indicadores.

Prueba \ Indicador	Pretest	Post Test
Indicador 1	1,65 $\pm$ 0,16	3,32 $\pm$ 0,13
Indicador 2	1,87 $\pm$ 0,24	2,9 $\pm$ 0,18
Indicador 3	2,77 $\pm$ 0,16	2,84 $\pm$ 0,11
Indicador 4	2,26 $\pm$ 0,15	3,23 $\pm$ 0,17
Indicador 5	2,48 $\pm$ 0,18	3,71 $\pm$ 0,11

Fuente: Autor(a) del trabajo.

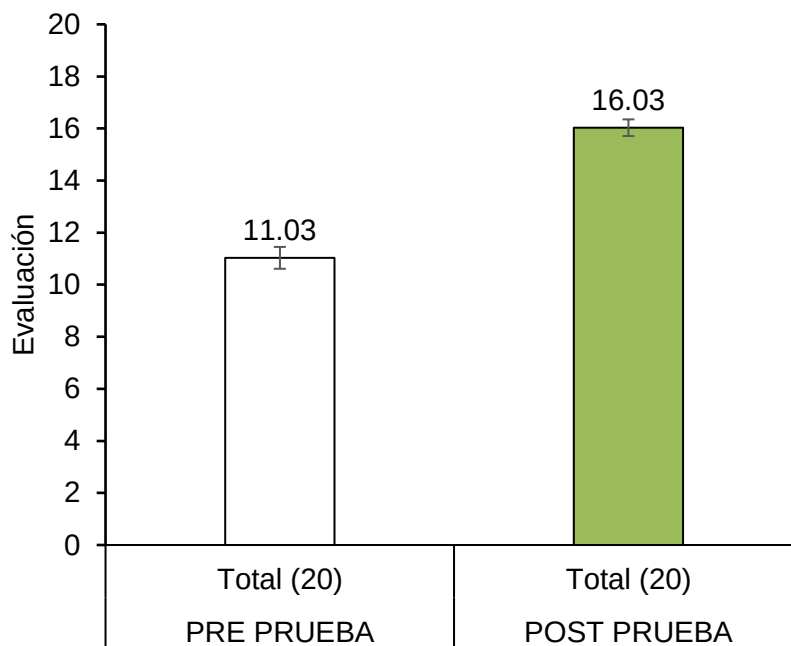
Tal y como demuestra el resumen de la estadística descriptiva para cada uno de los indicadores, se observa valores promedios más altos en la prueba post test respecto a la prueba pre-test. Es decir que después de la intervención pedagógica los estudiantes al responder el post test eran más conscientes para establecer interpretaciones y encontrar la información que no estaba dicha de manera directa

en el texto, de ahí la importancia de desarrollar la lectura interpretativa García (2015) afirma “la inferencia tiene un carácter conector, complementario y globalizante”.

7.2 COMPARACIÓN DE MEDIAS ENTRE EL PRE-TEST Y POST-TEST

En la figura 80 se observa cómo aumenta el valor promedio en la prueba post test en casi 5 puntos. Las unidades del error estándar de la media registradas fueron homogéneas en el grupo.

Figura 80 Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas en la Pre prueba y post prueba por el grupo de evaluación.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

De acuerdo a los resultados, puede decirse que, en el desarrollo de las unidades didácticas, los juegos fueron manipulados de manera correcta para ser un vehículo de aprendizaje y lograr una pertinencia en las actividades realizadas. Tal y como refiere Rodríguez (2011)

“Los estudiantes aportan a ese proceso de dotación de significado, de tal manera que éstos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y manipulados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y para hacerlo significativo. El papel del docente está, pues, en llevar a cabo esa manipulación de manera efectiva”.

Como se confirma en los resultados de las pruebas a través del juego surgen experiencias significativas que inciden en la mejora del nivel interpretativo,

entonces se estaría encaminando al estudiante a potenciar aprendizajes para afrontar la competencia lectora tal y como refieren Pérez & Zayas (2009): “La competencia lectora supone la concepción de la lectura como un proceso, donde el lector pone en juego habilidades, estrategias y conocimientos para generar significados de acuerdo con sus propósitos concretos dentro de situaciones de lectura específica”.

7.3 COMPARACIÓN DE MEDIAS DE LOS INDICADORES ENTRE LAS PRUEBAS DEL GRUPO

7.3.1 Pruebas de T

Se comparó las medias de las evaluaciones para cada indicador del pre test y el post test para el grupo y se probaron las siguientes hipótesis:

Ho1: No existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 1 (Infiere ideas principales no presentes explícitamente; así como la visión o punto de vista del autor) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ha1: Existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 1 (Infiere ideas principales no presentes explícitamente; así como la visión o punto de vista del autor) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ho2: No existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 2 (Completa detalles que no aparecen en el texto) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ha2: Existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 2 (Completa detalles que no aparecen en el texto) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ho3: No existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 3 (Formula interpretaciones y conclusiones) en las

pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ha3: Existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 3 (Formula interpretaciones y conclusiones) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ho4: No existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 4 (Interpreta lenguaje figurado) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ha4: Existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 4 (Interpreta lenguaje figurado) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ho5: No existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 5 (Identifica el tema principal o la idea básica del texto - proposiciones) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

Ha5: Existen diferencias significativas entre las medias de las evaluaciones del pre test y post test del indicador 5 (Identifica el tema principal o la idea básica del texto - proposiciones) en las pruebas de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla del municipio de Girón.

En la comparación de los indicadores entre las pruebas pre test y post test, se encontró diferencias significativas para todos los indicadores evaluados, lo que mostraría un efecto positivo del Aprendizaje Basado en Juegos- como mediación lúdico-pedagógica, siendo mayor los valores en el post test aplicado. Es decir, se hallan coincidencias con lo planteado por autores como Frederick (2010) quien afirma que “los juegos educativos digitales en conjunto con la instrucción tradicional se vislumbran como una posibilidad en el mejoramiento del vocabulario y en el desarrollo de la motivación por la comprensión de lectura”. Igualmente, en que “la lúdica también es estrategia didáctica centrada en el educando para el descubrimiento y la apropiación de conocimiento” (Barboza,L., Romero, M., Ziritt,G & Hernández,J, 2016). Así mismo, que bajo las corrientes de teorías como el cosntrictivismo se mejoran los procesos de aprendizaje y como indica García (2015) el educando “se hace constructor de su propio conocimiento y capacidad

creativa. Lo que aprende no es una copia de lo que está a su alrededor, sino el resultado de su propio razonamiento”.

Tabla 9 Resultados para las pruebas de Levene y la prueba de t.

Factores	Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba de t			
	Valor de F	Significancia (p)	Valor de t	gl	Sig. (p)	Prueba de hipótesis
Puntuación Total Pres test vs. Puntuación Total Post test	3,06	0,085	-9,3152896	60	p<0,001*	Rechazo Ho
Pretest Indicador 1 vs. Post Test Indicador 1	1,88	0,175	-8,1013	60	p<0,001*	Rechazo Ho
Pretest Indicador 2 vs. Post Test Indicador 2	5,45	0,888	-3,4307601	60	p<0,001*	Rechazo Ho
Pretest Indicador 3 vs. Post Test Indicador 3	3,59	0,086	-0,3296902	60	0,743	Acepta Ho
Pretest Indicador 4 vs. Post Test Indicador 4	0,60	0,442	-4,2008403	60	p<0,001*	Rechazo Ho
Pretest Indicador 5 vs. Post Test Indicador 5	0,55	0,374	-5,7593389	60	p<0,001*	Rechazo Ho

Fuente: Autor(a) del trabajo.

En la tabla 9 se comparó los resultados obtenidos en las pruebas Pre test y Post test para el grupo experimental. (Ho:1 y Ha:1).

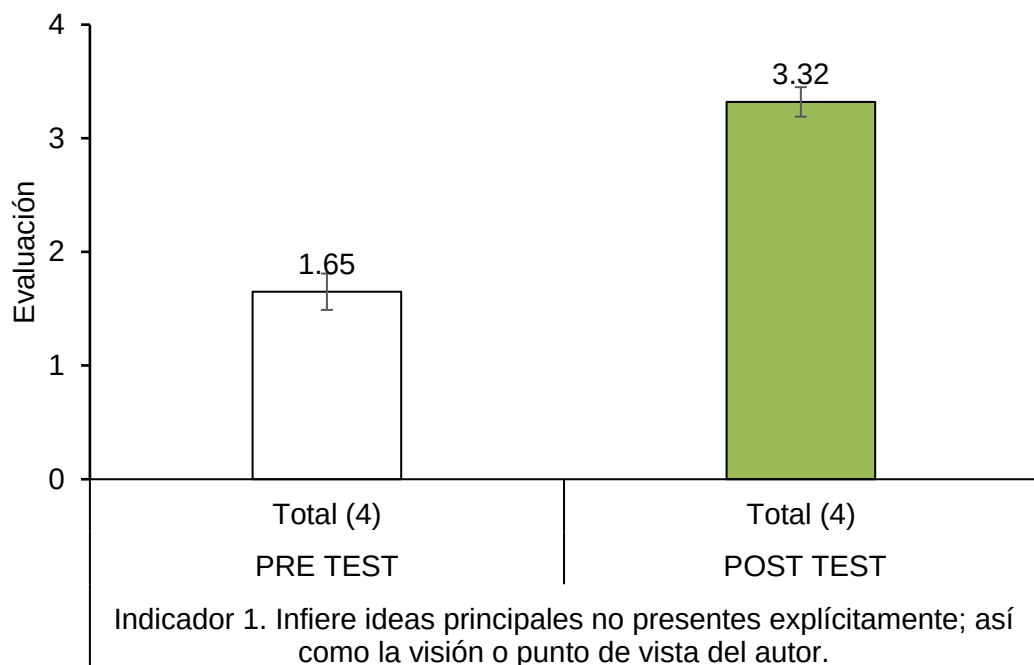
Como se confirma en la tabla 8 el indicador 3 es el único que se acepta como hipótesis nula, hubo mejoría en las pruebas aplicadas, pero fue mínima. Al ser sólo 1 podría pensarse que es posible que el instrumento que se utilizó no fue el óptimo para revisarlo. Por otra parte, y según el análisis de otros cuatro indicadores se puede confirmar que el aprendizaje basado en juegos como mediación lúdico pedagógica aporta al fortalecimiento de los procesos de comprensión de lectura inferencial de textos en los estudiantes, es decir que se encuentra coincidencia con los autores que promueven el juego como medio de aprendizaje como afirman Ronimus, Eklund, Pesu, & Lyytinen (2019) “el rendimiento en el juego es un mediador potencial entre el compromiso y el aprendizaje del jugador, y este proceso debe investigarse más a fondo utilizando muestras más grandes. Parece que, si el juego apoya el compromiso cognitivo de los jugadores, alentándolos a tener un buen rendimiento en el juego”. Igualmente, el uso de las TIC para mejorar procesos de comprensión “las Tecnologías de Información y la Comunicación deben usarse como herramienta de apoyo en el aprendizaje de los alumnos. Permite desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo, creativo y la autorregulación del aprendizaje” (Romero, 2014). A continuación, aparece un análisis individual de los 5 indicadores

donde se puede observar de manera más detallada los cambios vistos en las pruebas pre test y post test.

7.3.1.1 Indiciador 1

Como se observa en la figura 81 los promedios de las evaluaciones para el indicador 1 fue más alta para el post test, tal como lo confirma las pruebas de t ($p < 0.001$), donde fueron significativas. Luego significa que el aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica mejora los procesos.

Figura 81. Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 1 en el pre test y el post test en el grupo.

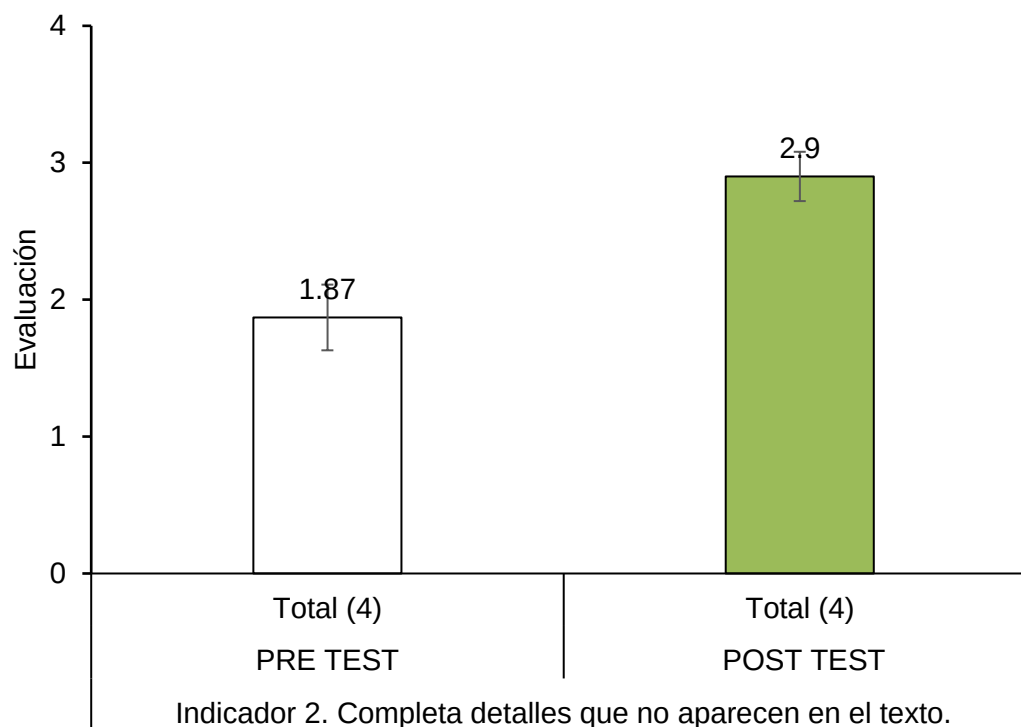


Fuente: Autor(a) del trabajo.

7.3.1.2 Indiciador 2

Para el indicador 2, se observa en la figura 82 los promedios de las evaluaciones para el indicador 2, el cual fue más alto en las pruebas post test en el grupo experimental, estas diferencias son significativas tal como lo confirma la prueba de t ($p < 0.001$), donde fueron significativas (Tabla 8).

Figura 82 Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 2 en el pre test y el post test en el grupo.

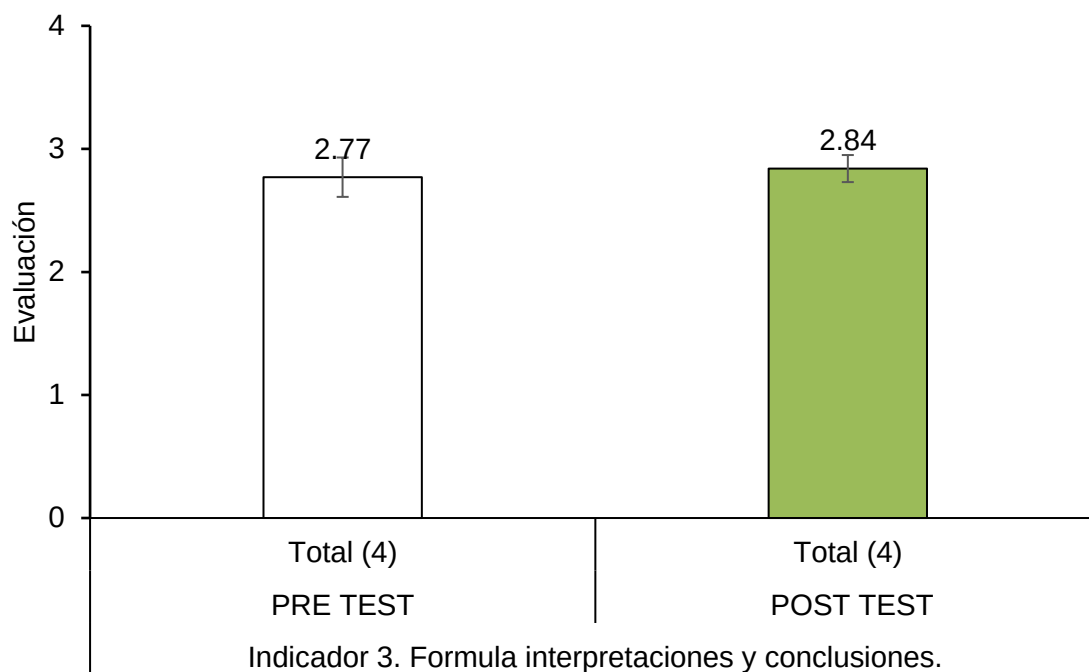


Fuente: Autor(a) del trabajo.

7.3.1.3 Indiciador 3

Como se observa en la figura 83 para el indicador 3, los promedios de las evaluaciones pre test y el post test, no se observa diferencias significativas según la prueba de t ($p < 0.743$) (Tabla 8). Luego para el indicador 3 que buscaba evaluar la capacidad de formular interpretaciones y conclusiones, en efecto el Aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica, no genera una mejora.

Figura 83. Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 3 en el pre test y el post test en el grupo.

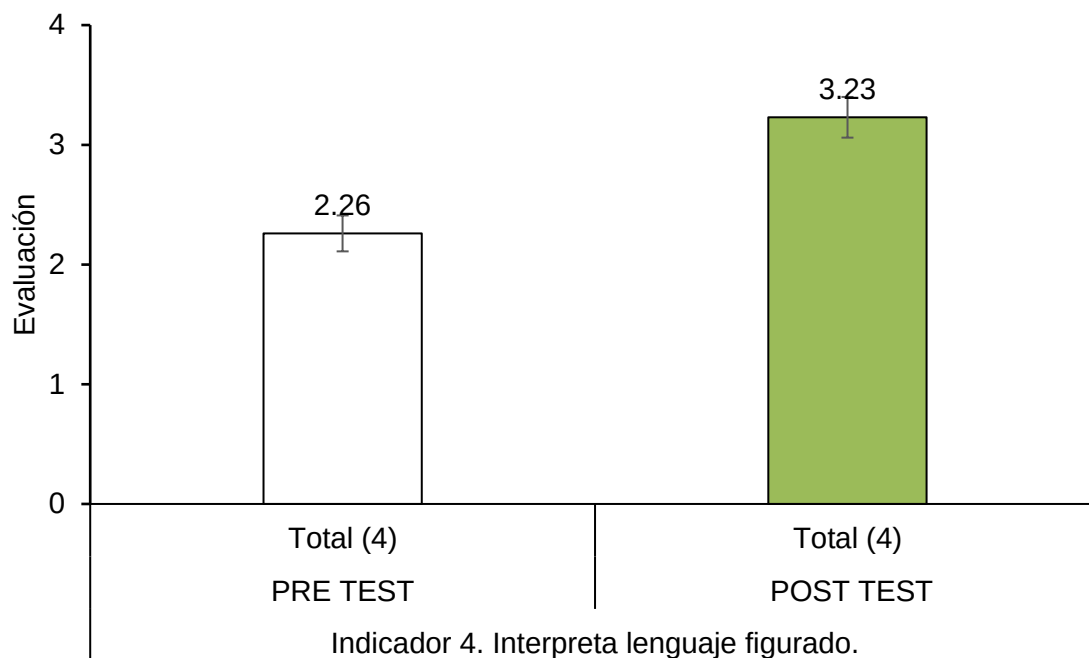


Fuente: Autor(a) del trabajo.

7.3.1.4 Indiciador 4

Como se observa en la figura 84, los promedios de las evaluaciones para el indicador 4 fue más alta para el post test, tal como lo confirma las pruebas de t ($p < 0.001$), donde fueron significativas. Luego significa que el aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica mejora los procesos.

Figura 84 Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 4 en el pre test y el post test en el grupo.

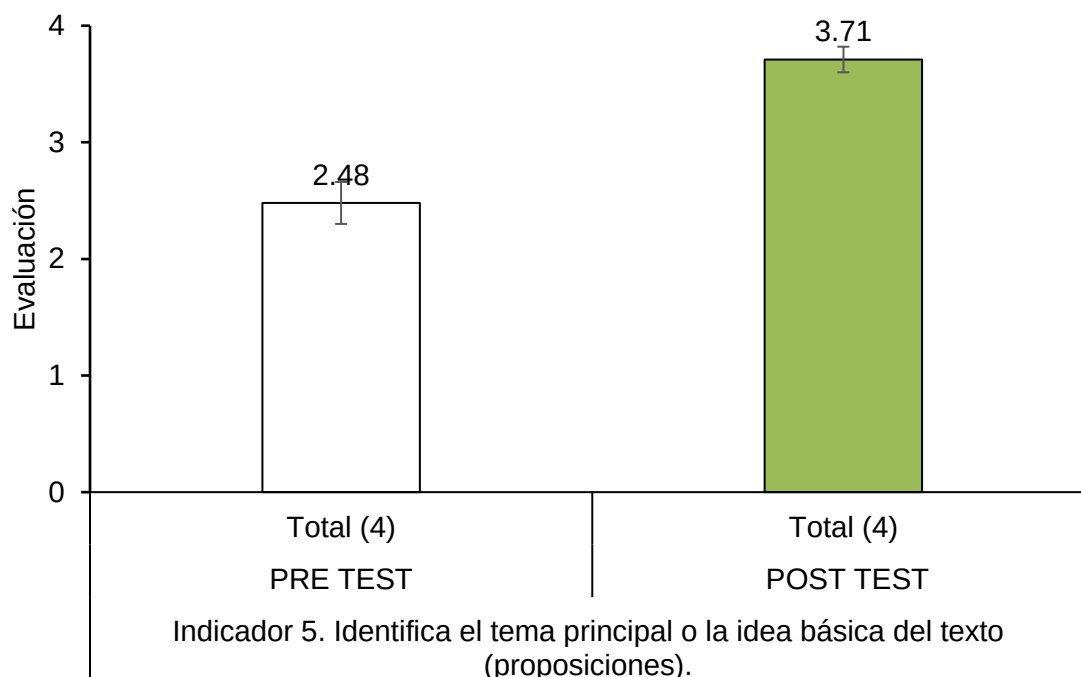


Fuente: Autor(a) del trabajo.

7.3.1.5 Indiciador 5

Para el indicador 5, los promedios de las evaluaciones fueron más alta para el post test, tal como lo confirma las pruebas de t ($p < 0.001$), donde fueron significativas. Luego el aprendizaje Basado en Juegos, como mediación lúdico-pedagógica mejora los procesos evaluados como la identificación del tema principal o la idea básica del texto.

Figura 85 Promedio $\pm$ error estándar de la media de las evaluaciones obtenidas para el indicador 5 en el pre test y el post test en el grupo.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

Los resultados de las figuras anteriores evidencian que a través de los juegos utilizados en la intervención pedagógica los estudiantes mejoran la comprensión interpretativa, es decir, que los escenarios fueron propicios y pertinentes, pues se relacionaban con aspectos que ya conocían y así los jóvenes en los juegos eran constructores activos de su aprendizaje, lo que coincide con lo planteado por Lupita & Salas que afirman (2001) “los entornos constructivistas deben ser de la vida cotidiana, de los aspectos culturales que rodean al estudiante, más no de actividades abstractas y fuera del contexto que él conoce”.

A partir de los resultados se traza una guía para que el docente asuma un rol y a través de sus prácticas pedagógicas los estudiantes fortalezcan los procesos de lectura interpretativa en el aula pues como refiere Solé (1992) “conseguir que los alumnos aprendan a leer correctamente es uno de los múltiples retos que la escuela debe afrontar”. En consecuencia, los educandos mejoraría no sólo en el área, sino en general el rendimiento académico. Por ejemplo, los resultados presentados apuntan a que los jóvenes en el post test, según la tabla 9 en la escala de evaluación institucional se ubicarían ahora en un desempeño alto.

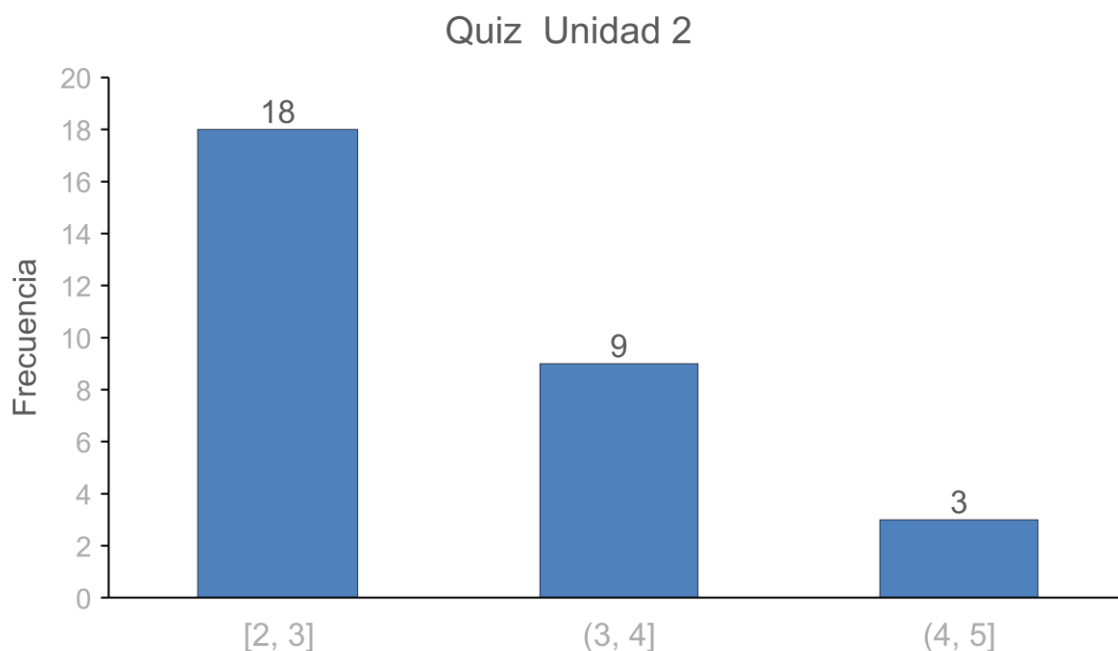
7.4 ANÁLISIS DE FRECUENCIA RESULTADOS EN LOS QUIZ POR UNIDAD.

En las unidades de juegos digitales y no digitales, ósea la dos, tres y cuatro al finalizar los juegos se realizaba un seguimiento con preguntas también de nivel inferencial. Se utilizó para cada sesión una tipología (Ver anexo de texto y herramienta diferente que presentaron los resultados que aparecen a continuación

7.4.1 Quiz unidad 2- texto narrativo, herramienta kahoot.

En los resultados de la figura 86 se evidencia que pocos estudiantes acertaron en la evaluación. Al final de la sesión se indagó a los participantes quienes manifestaron que en la herramienta había un temporizador que tenía poco tiempo y ese aspecto los desconcentraba, es por ello que se plantea un desacuerdo respecto al uso de elementos TIC para experimentar emociones (Montoya, 2017) pues se debe ser cuidadoso y no acoger aquellos que ejerzan presión y afecten la atención de los participantes.

Figura 86 Distribución de frecuencias de la nota obtenida por lo estudiantes evaluados en la unidad 2.

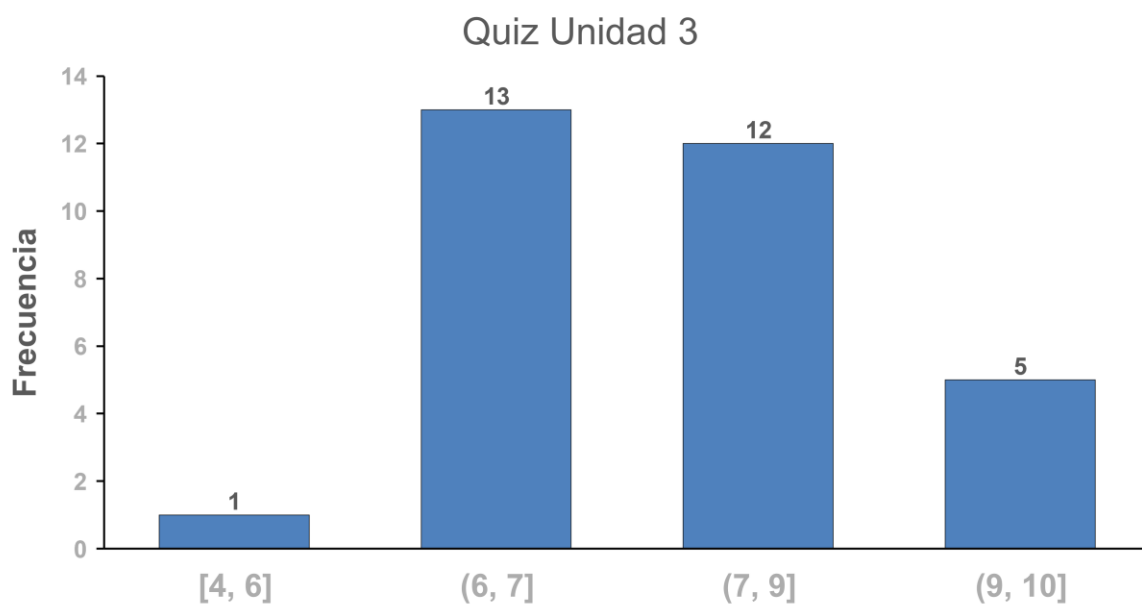


Fuente: Autor(a) del trabajo.

7.4.2 Quiz unidad 3- texto poético, herramienta formularios de drive.

La unidad tres trabajó aspectos de interpretación de lenguaje figurado dados en la poesía. En la práctica fue una sesión productiva en cuanto al análisis que hicieron los estudiantes a través de los juegos no digitales, esto se evidencia en los resultados de la figura 87 que muestran una tendencia alta a responder de manera acertada, es decir hubo lectura interpretativa que tal y como la define García (2015) “es la capacidad de establecer interpretaciones y conclusiones sobre las informaciones que no están dichas de manera directa en el texto. El lector reconstruye el significado implícito del mensaje mediante su experiencia y conocimiento cultural sobre el tema; reconoce lenguaje figurado y completa lo implícito del texto con proposiciones o elementos lógicos”.

Figura 87 Distribución de frecuencias de la nota obtenida por lo estudiantes evaluados en la unidad 3.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

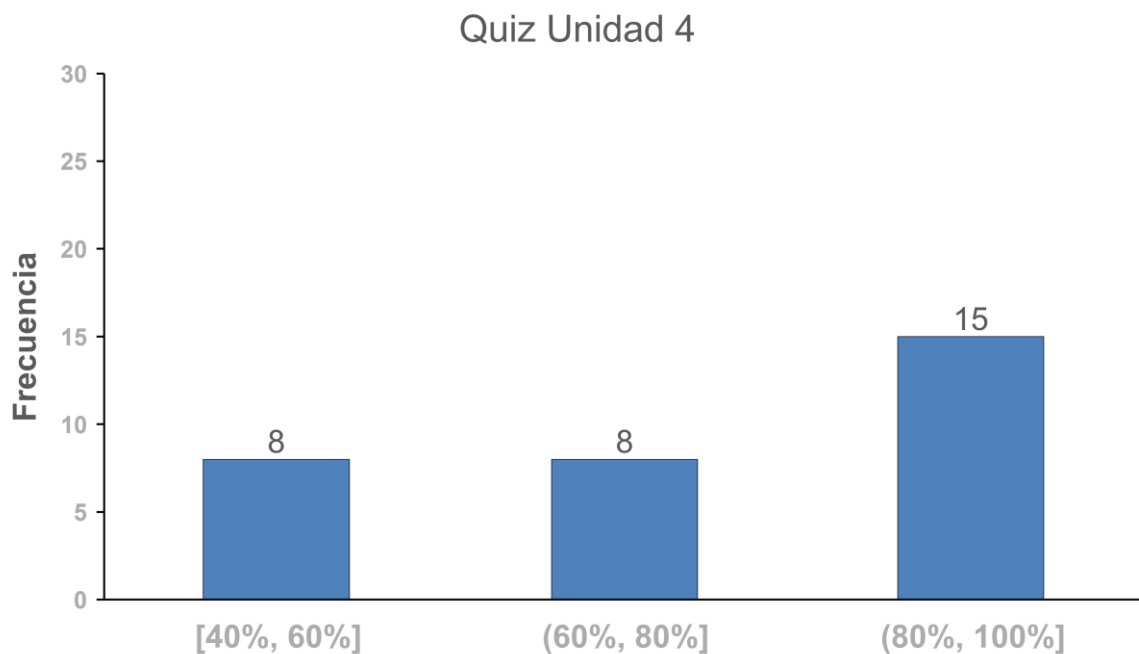
7.4.3 Quiz unidad 4- texto icónico, herramienta quizizz.

En la última sesión ya se visualiza una aprehensión de herramientas para que el estudiante aborde un texto a nivel interpretativo, como se confirma en la figura 88 más del 60% de los participantes responden de manera acertada, es decir que, las actividades apoyadas en juego propiciaron este resultado, evitando que el aprendizaje se diera en entornos donde los niños son casi autómatas, pues tal y como refiere Rodríguez (2011) “no es posible desarrollar aprendizajes significativos

si no se cuenta con una actitud significativa de aprendizaje; sin ésta, el aprendizaje que se produce será repetitivo y mecánico”.

Igualmente, teniendo en cuenta lo visto en el seguimiento de la unidad 2, se usa de nuevo una herramienta interactiva para la evaluación, pero sin temporizador para que los educandos sigan teniendo estas prácticas sin que afecten su atención, al contrario, con elementos que apoyen la comprensión del texto.

Figura 88 Distribución de frecuencias de la nota obtenida por lo estudiantes evaluados en la unidad 4.



Fuente: Autor(a) del trabajo.

7.5 ANÁLISIS DEL LOS RESULTADOS DEL CUESTIONARIO

Se aplicó el cuestionario al grupo de 30 estudiantes que finalizaron todas las actividades de la intervención pedagógica y los resultados aparecen a continuación

Tabla 10 Respuestas de cuestionario

Etiquetas de fila	1. Totalmente Desacuerdo	2. Parcialmente desacuerdo	3. Le es Indiferente	4. Parcialmente de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
1. Es claro para mí que la actividad de clase está relacionada con cosas que ya sé	0	2	3	9	16
2. La calidad de la actividad de juego ayudó a mantener mi atención	0	0	0	2	28
3. Mientras que trabajaba en la actividad de clase, confiaba en que podría aprender el contenido	0	0	0	6	24
4. Disfruté tanto en esta actividad de clase que me gustaría aprender más sobre el tema	0	1	0	11	18
5. La forma en la cual se organizó el juego ayudó a mantener mi atención durante la actividad de clase	0	0	1	6	23
6. La variedad de recursos, herramientas y ejercicios ayudó a mantener mi atención en la actividad de clase	0	0	2	8	20
7. Realmente disfruté estudiando con esta actividad	0	0	0	7	23
8. El contenido y las orientaciones para la actividad proporcionadas por el profesor me dan la impresión que vale la pena utilizar el juego para aprender	0	0	1	3	26
9. Después de trabajar en la actividad de clase durante un tiempo, estaba seguro de que sería capaz de que podría pasar un examen sobre el tema	0	2	2	16	10
10. La actividad de clase fue útil para mi aprendizaje	0	0	0	5	25
11. La buena organización de la actividad de clase me ayudó a confiar en que aprendería	0	0	1	4	25
12. Fue un placer trabajar con las actividades de clase diseñadas	0	0	0	5	25
13. ¿Qué valor le darías a la experiencia vivida, siendo 1 muy aburrida y 5 muy satisfactoria?	0	5	0	1	24

Fuente: Autor(a) del trabajo.

7.5.1 Consistencia interna (Coeficiente Alfa de Cronbach.)

A continuación, en la Tabla 11 se calcula el Alfa de Cronbach del cuestionario cerrado, se puede observar que el valor de Alfa es equivalente a 0,971, esto indicaría que se encuentra por encima de 0,7 según la determinación acordada que a partir de este valor se da por aceptada la posibilidad de la fiabilidad del índice; esto indicaría que ese instrumento es estable y consistente:

Tabla 11 Resultados de las pruebas de fiabilidad del Alfa de Cronbach aplicado al cuestionario

Grupo	Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
Cuestionario	0,971	0,985	13

Fuente: Autor(a) del trabajo.

Ahora bien, validada la fiabilidad del cuestionario, como se observa en la tabla 10, los estudiantes de manera general tuvieron una apreciación positiva frente a las actividades diseñadas en el proyecto, en su mayoría los valores estuvieron entre 4 y 5 total y parcialmente de acuerdo, lo que permite justificar que la propuesta pedagógica fue bien recibida y su nivel de aceptación es bastante alto. Igualmente, lo afirman con sus propias palabras al responder la pregunta abierta que se les hizo a través de WhatsApp y que está en la tabla 5, allí aparecen términos como: llamativo, dinámico, interesante, comprensión, activo, atención, motivación, interés todas para hacer énfasis en la experiencia del aprendizaje basado en juegos. Se halla entonces coincidencia con lo expuesto por Cadavid, Quijano, Tenorio & Rosas (2014) que afirman “el juego constituye un recurso ideal porque es el propio niño/a quien encuentra en él motivos suficientes para iniciar y mantenerse en la actividad, para probar y explorar cómo ejecutar una acción y practicarla repetidamente hasta alcanzar la gratificación de dominarla”.

Según lo expuesto en este capítulo los resultados estadísticos y por observación soportan que el aprendizaje basado en juegos como mediación lúdica mejora de forma significativa la lectura inferencial y motivan al educando en el proceso de aprendizaje, al finalizar la interpretación de los datos se halla coincidencia con lo expuesto por Madero & Gómez (2013) quienes refieren “los alumnos que han logrado un buen nivel de comprensión lectora utilizan conscientemente la planeación, el monitoreo y la regulación de su proceso para lograrlo; es decir, no sólo toman estrategias cognitivas, sino que, además, muestran pensamiento metacognitivo”.

8 CONCLUSIONES

En primer lugar, se aplicó una encuesta y un Pretest a los estudiantes que hacían parte del proyecto de investigación. La prueba pre test que media cinco indicadores de conocimiento y habilidades sobre la comprensión inferencial establecidos en la variable dependiente, reveló un bajo nivel de desempeño tal y como lo evidencia la figura 33 y la encuesta mostró que hay poco interés y motivación por la lectura.

En segundo lugar, se diseñó un conjunto de estrategias didácticas con juegos no digitales y juegos digitales en el Software Genially como propuesta pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura en los estudiantes de noveno grado.

Después, se implementó la propuesta pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial en los estudiantes de noveno grado quienes de manera virtual y con el acompañamiento de la docente investigadora leyeron y solucionaron todas las actividades planteadas.

Por último, se evaluó a través de un Post-test el nivel de mejora en la comprensión interpretativa de textos obtenido por los estudiantes de noveno grado tras el desarrollo de todas las unidades didácticas de la propuesta pedagógica. Dichos resultados mostraron un avance significativo, como lo soportan las figuras 81, 82, 84 y 85, en las que los puntajes en cada uno de los indicadores fueron más altos. En tal sentido, se corrobora también la importancia de la inclusión de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación media, específicamente en el área de Lengua Castellana.

Ahora bien, de acuerdo a la hipótesis planteada en la investigación donde se afirma, que el desarrollo de actividades a partir del aprendizaje basado en juego como propuesta pedagógica, fortalece la lectura inferencial en estudiantes de grado noveno, se pudo comprobar que, en efecto, el aprendizaje basado en juegos es una mediación que coadyuva a mejorar la competencia interpretativa.

Teniendo en cuenta el marco teórico, para el diseño de la propuesta pedagógica llevada a cabo este proyecto se tuvo presente el constructivismo, cimentado en entregarle al educando las herramientas suficientes para que de forma autónoma lograra llegar al aprendizaje; en este sentido, la investigación se ejecuta teniendo en cuenta lo planteado Jonassen (1994) quien afirma “los educadores deben

propiciar la construcción colaborativa del aprendizaje”, esta dinámica se dio a través de los juegos utilizados que fueron propicios para fomentar la reflexión, el auto aprendizaje. Igualmente, en el presente trabajo partía del aprendizaje significativo para concebir al aprendiz como un sujeto que no partía de cero en su proceso de aprehensión y que si aquello que aprendía se condicionaba y manipulaba de forma adecuada resultaría pertinente (Rodríguez, 2011). En tal sentido, es posible afirmar que se dio a través de los juegos utilizados este tipo de aprendizaje.

Así mismo que las unidades didácticas establecían una coherencia en el diseño y el objetivo general del trabajo encaminado a implementar un conjunto estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial en los estudiantes, a partir del Aprendizaje Basado en Juegos, como se evidencia en el seguimiento realizado al finalizar cada unidad, Figuras 86, 87 y 88, a medida que avanzaban en las actividades planteadas hacían un mejor abordaje interpretativo de los textos, lo que resultó en una mejoría notable como se refleja en la figura 85. Es decir que se logró leer en su concepto más amplio, tal como refiere Cassany (2006) “leer es comprender. Para comprender es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos: anticipar lo que dirá un escrito, aportar nuestros conocimientos previos, hacer hipótesis y verificarlas, elaborar inferencias para comprender lo que sólo se sugiere, construir un significado”.

Uno de los alcances que se estableció en este estudio tiene que ver con la implementación de una herramienta digital y la adaptación de juegos digitales para fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial de los estudiantes, en el componente tecnológico se evidencia el respetivo diseño con el software de Genially y en la interpretación de los resultados la efectividad de la herramienta, la que resulta ser una mediación pertinente y apropiada, tal como afirma, Escalamina (2016) “ de acuerdo con los elementos del juego que se incorporen la Gamificación brinda beneficios en el aprendizaje como: incrementa la motivación, genera cooperación, provee un ambiente seguro para aprender, informa al estudiante sobre su progreso, favorece la retención del conocimiento y un autoconocimiento sobre las capacidades que se poseen”.

Esto permite concluir que la investigación aporta pautas para el desarrollo de metodologías apropiadas mediadas por las TIC para fortalecer los procesos de comprensión lectora en el nivel inferencial, por otra parte los resultados, actividades y pruebas realizadas y analizadas en este proyecto de investigación permiten vislumbrar un avance en los indicadores que propone el MEN a través de los

Estándares y Derechos Básicos de Aprendizaje para el área de Lenguaje en grado noveno, donde se enuncia que el estudiante interpreta textos atendiendo al funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, a partir del uso de estrategias de lectura; Infiere significados implícitos y referentes ideológicos, sociales y culturales en los textos que lee.

Con respecto a los resultados obtenidos en el cuestionario en su mayoría los valores estuvieron entre 4 y 5 que significaba que estaban total y parcialmente de acuerdo, lo que permite justificar que la propuesta pedagógica fue bien recibida y su nivel de aceptación es bastante alto. Así mismo, los estudiantes consideraron que las actividades desarrolladas a través de los juegos les permitían el trabajo autónomo, una mayor concentración en el aprendizaje y una participación activa durante su desarrollo y por supuesto que se generaba motivación para leer, lo que confirma que “una alternativa para contrarrestar la desmotivación presente en el aprendizaje lector de los niños, es emplear el juego como actividad principal y mediadora para la adquisición de la lectura y sus procesos relacionados” (Cadavid, Quijano, Tenorio & Rosas ,2014).

Otro aspecto primordial es la reflexión en torno a las practicas educativas haciendo uso de las herramientas TIC, más hoy en día con una situación que a nivel mundial se vive por la pandemia y que ha puesto en evidencia la verdadera importancia de que el docente esté capacitado para mediar procesos de aprendizaje en una era digital que hoy migró de manera obligatoria a los entornos virtuales, tal como afirma Cordon & Jarvio (2015) “el vértigo de una era digital como la actual implica transformaciones en las relaciones sociales, culturales y económicas, así como cambios en las formas comunicativas posibilitadas por el desarrollo de la tecnología y en los soportes o instrumentos utilizados”. Como se mostró a través de la implementación virtual en esta investigación, a pesar de los percances genera resultados significativos y abre la posibilidad de seguir trabajando con los estudiantes.

Finalmente, los resultados de la investigación permitirán a los docentes del área de Lengua Castellana de la institución educativa tener la posibilidad de fortalecer la enseñanza de los procesos de comprensión lectora de los estudiantes en cuanto al nivel inferencial, con el diseño de los juegos no digitales y digitales de la herramienta Genially, los cuales estarán a disposición para los docentes que quieran contar con estas herramientas didácticas e interactivas.



**Universidad
de Santander**
UDES

Resolución MinEducación No. 6216 - 22/12/05

9 LIMITACIONES

Para bien de la investigación del proyecto titulado: El aprendizaje basado en juegos como mediación pedagógica en el fortalecimiento de lectura inferencial en grado noveno, la intervención pedagógica tuvo una buena acogida y generó resultados positivos entre los estudiantes que participaron en el proyecto. Durante el desarrollo de este trabajo se afrontaron algunas limitaciones la mayoría relacionadas al cierre de la institución educativa y la respectiva implementación virtual que se realizó y fueron las siguientes:

En el transcurso de la fase de ejecución, en el aspecto tecnológico todo el grupo no contaba con un servicio de internet óptimo, por lo que algunos se demoraban más en realizar las actividades, lo que acarreó cierto trabajo extra por parte de la investigadora, esperando a que todos terminaran la actividad. Igualmente, como no se podía supervisar la actividad, algunos en el primer juego pasaron los textos deliberadamente, aspecto que se ajustó para el segundo juego digital.

La unidad de juegos no digitales por la falta de acompañamiento presencial para guiar la actividad, hizo que la sesión tomará mucho más tiempo del esperado y se tuvo que aplazar el seguimiento de la actividad para el otro día.

Por último, otra de las limitaciones encontradas se presentó con respecto al acompañamiento y trabajo de la docente, pues antes de iniciar la actividad se hacía una explicación general, pero siempre se generaba dudas por mensajes internos de WhastApp y hasta no aclararlas todas no se iniciaba la sesión, esto era sin duda un trabajo arduo.

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

Los procesos de comprensión lectora son especialmente importantes porque cimentan el proceso de aprendizaje, no sólo en el área de lengua castellana sino en las otras asignaturas, es decir es un eje temático transversal para todas las áreas del conocimiento. Esta situación fue percibida por los demás miembros de la comunidad académica, profesores de otras asignaturas y sobre todo la coordinación académica quienes se han interesado en el proyecto, pues son conscientes de la importancia que cobra la lectura en sus áreas de trabajo. La docente investigadora muestra toda la disposición para apoyar en el uso y la implementación de las herramientas tecnológicas y metodológicas en la institución educativa en miras de mejorar a través de estrategias transversales el desempeño académico a través de la competencia lectora.

Por su parte, los estudiantes que fueron partícipes de la intervención pedagógica se han mostrado agradecidos y sobre todo interesados en los procesos de aprendizaje de la lectura a través del juego, ellos esperan que se continúe trabajando a partir de esta metodología.

El valor y la consecución que se da a los proyectos depende por lo general de los resultados. El aprendizaje basado en juegos como mediación pedagógica en el fortalecimiento de lectura inferencial en grado noveno, midió de forma cuantitativa un antes y después de una intervención pedagógica. Una vez efectuado el análisis de resultados se pudo constatar que el uso del juego como mediación es pertinente, apropiada, fortalece la comprensión y motiva de forma significativamente las aptitudes del estudiante.

De acuerdo a lo anterior, en lo que se pudo evidenciar durante este proceso investigativo se pueden sugerir algunas recomendaciones:

En el escenario de educación virtual que hoy se da en la educación secundaria, respecto a esta experiencia pedagógica puede decirse que, el uso de juegos no digitales se dificulta, no sólo para dar las indicaciones sino por los materiales que el estudiante pueda requerir para su construcción. Por el contrario, la incorporación de los juegos digitales resulta eficaz, pertinente y apropiada para el contexto educativo actual.

En tal sentido, es imperativo que las instituciones educativas generen espacios para que los educadores fortalezcan su formación en TIC y estas sean aplicadas para ser un vehículo de aprendizaje. Es necesario que toda la comunidad educativa, pueda visionar como a través de la tecnología se puede diversificar los procesos de enseñanza aprendizaje y entender los beneficios que trae a la educación la inserción de las nuevas tecnologías que pueden resultar en un mejor desempeño académico.

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, R., Cayón, A., & Mahecha, A. (2015). *FORTALECIENDO LA LECTURA INFERENCIAL EN TEXTOS EXPOSITIVOS A TRAVÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA*.
- Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. *Pensamiento Psicológico*, 12(1).
<https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi12-1.jvmh>
- Cañete, R., Guilhem, D., & Brito, K. (2012). Consentimiento informado: algunas consideraciones actuales. *Acta Bioethica*, 18(1), 121–127.
<https://doi.org/10.4067/S1726-569X2012000100011>
- Cassany, D. (2006). *TRAS LAS LÍNEAS. Sobre la lectura contemporánea. Anagrama, Barcelona*, 21–43.
- Congacha, J. (2016). *ESTADÍSTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN*. Editorial Académica Española.
- Cvudes. (2018). Libro Electrónico Multimedia: Elaboración de Propuesta de Investigación. Capítulos 1, 2 y 3. Recuperado de: <https://aulavirtual-eew.cvudes.edu.co/publico/lems/L.000.003.MG/librov2.html>
- Cifuentes, J. (2018). *Uso del Minecraft como estrategia de gamificación para desarrollar la competencia lectora en el área de lengua castellana en estudiantes de grado novenos de la Institución educativa Diego Echavarría. UDES. Tomado de https://fdocumen.*
- Contreras Calderón, G. C. (2016). *Desarrollo de la comprensión en lectura inferencial del grado noveno de un Colegio Público de Bogotá*.
<http://www.bdigital.unal.edu.co/51379/>
- Cruz, C. (2017). *Juego cooperativo: un anclaje para la comprensión de lectura inferencial*. Retrieved February 6, 2020, from <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10008>
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia Año*, 15(3), 58–77.
- García, F.(2015) *Comprensión lectora y producción textual*. Primera edición. Bogotá. Ediciones de la U.

- García, J. A. C., & Olivia Jarvio Fernández, A. (2015). Is reading and writing being transformed in this digital age? *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 38(2), 137–145. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v38n2a05>
- Escalamina, J. (2016). *Gamificación*. <http://bit.ly/ObservatorioGPlus>
- Frederick, P. (2010). *Using digital game based learning to support vocabulary instructions for developmental reading students*. Tomado de. https://nsuworks.nova.edu/gscis_etd/154/
- Gómez, A. (2017). *Estrategias metacognitivas en juegos de mesa para fortalecer la comprensión textual*. (Trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Lizarazú, B. C. (2018). *¿Cómo propiciar en los estudiantes una lectura inferencial?* *Infancias Imágenes*, 17(1), 109-116
- León, R & Prieto, N 2015. Fortalecimiento de la habilidad inferencial a través del aprendizaje cooperativo. 1-14. Obtenido de [file:///E:/Documents/Downloads/7769-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20654-1-10-20180226%20\(1\).pdf](file:///E:/Documents/Downloads/7769-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20654-1-10-20180226%20(1).pdf)
- Lupita, A., & Salas, C. (2001). IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY. In *Revista Educación* (Vol. 25, Issue 2).
- Madero, I., y Gómez, L. (2013). *El proceso de comprensión lectora en alumnos de tercero de secundaria*. Tomado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S140566662013000100006&script=sci_abstract
- MEN. (1998). Lineamientos curriculares. Bogotá.
- MEN. (2015). LEY 1753 DE 2015. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-357047_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2017). Siempre día e. Informe por Colegio 2017. Resultados pruebas saber 3,5 y 9 2016. Colegio Facundo Navas Mantilla.
- Metthew, E., y Jacovina, G. (2016). *Timing game-based practice in reading comprehension strategy tutor*. Tomado de <https://eric.ed.gov/?id=ED577142>
- MINTIC. (2014). Decreto 2573 del 12 de diciembre de 2014. Recuperado de: https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-14673_documento.pdf

- Montoya, K. (2017). Uso didactico del video en la lectura inferencial de textos narrativos en educación básica primaria. Tomado de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/2733>
- Ocampo, B. Y. Á. (2016). *Estrategias para el mejoramiento de la Lectura Crítica en estudiantes de noveno grado del Colegio Antonio Nariño de Cajicá, Cundinamarca* Tesis (Issue June). <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/14785>
- Orejarena, G. (2018) Las etsrategias metodológicas más empleadas para la sistematización de los disenos didácticos. Diseno Didactico. Maestría en Educación. Universidad de Pamplona. Recuperado de http://moodleutic.unipamplona.edu.co/pluginfile.php/15340/mod_label/intro/lectura_2Lectura.html
- PEREA, R. (2006). La familia como contexto para un desarrollo saludable. In *Revista Española de Pedagogía* (Vol. 64, pp. 417–428). Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). <https://doi.org/10.2307/23766165>
- Perez, P., & Zayas, F. (2009) Competencia en comunicación lingüística. España:Alianza editorial.
- Pineda Lezama, O. B., & Alcántara Galdámez, N. J. (2018). Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Innovare: Revista de Ciencia y Tecnología*, 6(2), 19–34. <https://doi.org/10.5377/innovare.v6i2.5569>
- PISA (2015). Resultados Clave. Recuperado de <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>
- Romero, F. (2014). *Actividades de comprensión acompañadas de TIC's para favorecer competencias para la vida y mejorar el rendimiento escolar en educación secundaria. perspectivas docentes*, 52, 11-17. Tomado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349170>
- Rodríguez, A. S. (2012). El plagio y su impacto a nivel académico y profesional. *E-Ciencias de La Información*, 2(1), 1–13. <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/1213>
- Rodríguez Palmero, M. L. (2011). La tería del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica Investigació Innovació Educativa i Socioeducativa*, 29–50.
- Ronimus, M, Eklund, K, Pesu, L, y Lyytinen, H. (2019) Supporting struggling readers with digital game-based learning. Tomado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1214780>

- Sampieri, et al. (2010). Metodología de la investigación. Quinta edición. México: McGraw Hill.
- Sampieri, H. (2014) Metodología de la investigación. Sexta edición. México.
- Sierra Varón, C. A. (2013). Violencia escolar Perfiles psicológicos de agresores y víctimas. *Poliantea*, 6(10), 53–71. <https://doi.org/10.15765/plnt.v6i10.226>
- Solé, I. (1987). *Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora*. Tomado de <https://dialnet.unirioja.es> › descarga › artículo
- Solé, I. (1992). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de <http://rieoei.org> históricos documentos.
- UNESCO (2017). Instituto de Estadística de la UNESCO. *Ficha informativa n° 46*. Recuperado de <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>
- Vilà Baños, R. (2006). ¿Cómo hacer un análisis cuantitativo de datos de tipo descriptivo con el paquete estadístico SPSS? ICE Universitat de Barcelo

ANEXOS

ANEXO A ENCUESTA

ANEXO B PRE-TEST

ANEXO C POST- TEST



Anexo A

COLEGIO FACUNDO NAVAS MANTILLA- CUESTIONARIO MODELO DE ENCUESTA ESCALA TIPO LIKERT ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO.

Grupo: _____ Fecha: _____

Nombre de la Docente Investigadora: DIANA MARCELA MONTENEGRO JEREZ

Objetivo: Conocer qué aspectos sociales y conductuales podrían interferir en los procesos de comprensión lectora de los estudiantes del Colegio Facundo Navas mantilla

Instrucciones: Apreciado estudiante a continuación encuentra una tabla que contiene (25) proposiciones divididas en (5) categorías, cada una de ella con (5) ítems. En la parte derecha al frente de cada proposición marque con una (X) la casilla con la que esté de acuerdo. Tenga en cuenta que no hay respuestas correctas o incorrectas. El valor asignado para las respuestas es el siguiente:

1= Siempre 2= Casi siempre 3= Algunas veces 4= Muy pocas veces 5= Nunca

1- 25	ITEM	1	2	3	4	5
Categoría 1: Clima Institucional						
1	La Institución Educativa es un lugar agradable y disfruta asistir a diario.					
2	Las relaciones entre directivos docentes, docentes y estudiantes son cordiales.					
3	Las relaciones entre compañeros de clase y del colegio son respetuosas.					
4	Hay maltrato verbal y/o físico entre compañeros de clase y del colegio.					
5	Siente que es una parte importante del curso al que pertenece.					
Categoría 2: Ambiente Familiar						
1	Vive con mamá, papá y hermanos.					
2	Las relaciones familiares son respetuosas, cordiales y afectuosas.					
3	Su hogar es un lugar tranquilo, agradable y disfruta estar en familia.					
4	Sus padres o acudientes le suministran todos los materiales e implementos que necesita para las actividades escolares.					
5	Se siente respetado, valorado e importante en su familia					

Categoría 3: Uso de las Tecnologías Digitales						
1	Dispone de teléfono celular para uso personal.					
2	Cuenta con computador en casa.					
3	Usa herramientas como computador y celular para actividades escolares.					
4	Usa video juegos y aplicaciones de juegos.					
5	Hace uso de herramientas tecnológicas para leer.					
Categoría 4: Rutinas de Estudio						
1	Entrega tareas y trabajos de manera puntual.					
2	Cuenta con apoyo en casa para realizar trabajos, consultas y tareas.					
3	Investiga de manera autónoma temas de estudio.					
4	Usa herramientas tecnológicas para apoyar su proceso de aprendizaje.					
5	Tiene definida una rutina de estudio en casa.					
Categoría 5: Prácticas de Lectura						
1	Prefiere leer que hacer otro tipo de actividades.					
2	Siente que entiende lo que lee.					
3	Disfruta la lectura de obras sugeridas por los docentes.					
4	Hace metas de lectura, ya sea semanal, mensual o anual.					
5	La lectura es un proceso significativo y gratificante en su vida.					

INSTRUMENTO PRE-TEST

Responsable: Docente Investigadora Diana Marcela Montenegro Jerez

Objetivo: Medir el nivel de comprensión lectora inferencial en estudiantes de noveno grado del Colegio Facundo Navas Mantilla.

Lugar de intervención: Colegio Facundo Navas Mantilla.

Fecha:

Tiempo de duración de la prueba: 2 horas

Variable dependiente: Fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial y generar mayor interés por los mismos, en los estudiantes de grado noveno.

INSTRUCCIÓN

Lea los textos y escoja las respuestas correctas. Las preguntas **11** y **20** son abiertas, escriba su respuesta.

BIKE TRIAL

LOCOS COMO CABRAS

El *bike trial* es uno de esos deportes que encierran todas las características para figurar dentro del demente listado de *Shock sports*. Es extraño, emocionante, peligroso y solo para extremistas.

Una bicicleta para practicar bike trial puede costarte entre 500 mil y 3 millones de pesos. Indispensable que tengas un buen equipo de protección, buen estado físico y mucho, pero mucho valor.



El *bike trial* lleva en Colombia sólo unos pocos años y es practicado por un puñado de bacanes que se aburrieron de los deportes tradicionales y decidieron ir en busca de nuevas emociones. En sí, este deporte consiste en tratar de superar unos obstáculos ni los tenaces, que pueden ser rocas, muros, troncos y hasta cubos de madera. Todos éstos de unas dimensiones impresionantes. Las pruebas las ganan, desde luego, quienes superen todos los obstáculos con el menor número de faltas y sin haber apoyado los pies en el piso. El riesgo de este deporte (por eso es extremo) está en que

quienes lo practican deben moverse con mucho equilibrio y esfuerzo por delgados fillos y peligrosos bordes, saltando y dejándose caer muchas veces de alturas de más de 2 y 3 metros.

Por supuesto, esto hace que haya bastantes posibilidades de que se presenten accidentes. Por eso, si no usas el casco y los accesorios adecuados para tu protección, las consecuencias pueden ser fatales.



El duro del bike trial en Colombia es Javier Zapata, un paisa que, de tanto insistir, finalmente logro que empresas colombianas lo patrocinaran para participar en competencias en España y Japón.



Javier Zapata tiene el Récord Guinness de ascenso de escaleras en su bicicleta (trepa 750 escalones). Cuando fuimos a verlo para hacer este artículo, Javier estaba tratando de superar

su propio record subiendo 900 escalones, Un duro, ¿o no?

¡Pero ojo!, la mayor proeza del *bike trial* no está en bajar sino en subir, ya que la técnica que



utilizan los bikers les permite trepar por paredes totalmente verticales en la bicicleta y por lugares por los que personas normales no podrían subir usando solamente los brazos y las piernas.

Texto tomado de: García, F.(2015) Comprensión lectora y producción textual. Primera edición. Bogotá. Ediciones de la U.

DEL TEXTO 1 -DBIKE TRIAL LOCOS COMO CABRAS CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

1. En el anterior texto la imagen de la calavera representa:
 - a. Lesiones y fracturas.
 - b. Peligro y emoción.
 - c. Deportes y peligro
 - d. Golpes y riesgo.
2. El título del texto anterior compara a los practicantes del *bike trial* con las cabras para hacer ver que
 - a. Las cabras gustan de trepar por la montaña.
 - b. Estos animales sufren serios problemas de locura.
 - c. El refrán popular es aplicable a quienes practican este deporte.
 - d. Todos los humanos son tan incomprensibles como las cabras.
3. Podría decirse que el tema principal del texto se relaciona con
 - a. Los riesgos que tiene este deporte.
 - b. La práctica del *bike trial*.
 - c. Los insumos que se necesitan para desarrollar este deporte.
 - d. Los principales exponentes del *bike trial*.
4. Las personas que practican *bike trial*
 - a. Son personas atléticas y fuertes.
 - b. Son personas descoordinadas y fuertes
 - c. Son personas alegres y hábiles.
 - d. Son personas sedentarias e inteligentes



Don Quijote de la Mancha II parte, Capítulo XVII

*De donde se declaró el último punto y extremo a donde
llegó Y Pudo llegar el inaudito ánimo de don Quijote
con la felicemente acabada aventura de los leones.*

(...) Llegó en esto el carro de las banderas, en el cual no venía otra gente que el carretero en las mulas, y un hombre sentado en la delantera. Púsose Don Quijote delante y dijo:

—¿A dónde vais, hermanos? ¿Qué carro es éste, qué lleváis en él y qué banderas son aquestas?

A lo que respondió el carretero:

—El carro es mío; lo que va en él son dos grandes leones enjaulados que el General de Orán envía a la Corte, presentados a su Majestad; las banderas son del Rey nuestro señor, en señal de que aquí va cosa suya.

—Y ¿son grandes los leones? —preguntó Don Quijote.

—Tan grandes —respondió el hombre que iba a la puerta del carro— que no han pasado mayores, ni tan grandes, de África a España jamás; ...y ahora van hambrientos porque no han comido hoy; y así, vuesa merced se desvíe, que es menester llegar presto donde les demos de comer.

A lo que dijo Don Quijote, sonriéndose un poco:

—¿Leoncitos a mí? ¿A mí leoncitos, y a tales horas? Pues ¡por Dios que han de ver esos señores que acá los envían si soy hombre que se espanta de leones! Apeaos, buen hombre, y pues sois el leonero, abrid esas jaulas y echadme esas bestias fuera que en mitad de esas campañas les daré a conocer quién es Don Quijote de la Mancha, a despecho y a pesar de los encantadores que a mí los envían.

[..] Y volviéndose al leonero, le dijo:

—¡Voto a tal, don bellaco, que si no abris luego las jaulas, que con esta lanza os he de coser con el carro! El carretero, que vio la determinación de aquella armada fantasma, le dijo:

—Señor mío, vuesa merced sea servido, por caridad, de dejarme desuncir las mulas y ponerme a salvo con ellas antes de que se desenvainen los leones, porque si me las matan quedaré rematado para toda mi vida; que no tengo otras haciendas sino este carro y estas mulas.

—¡Oh, hombre de poca fe! —respondió Don Quijote—. Apéate y desunce, y haz lo que quisieres; que presto verás que trabajaste en vano y que pudieras ahorrar de esta diligencia.

Apeóse el carretero y desunció a gran priesa, y el leonero dijo a grandes voces:

—Séanme testigos cuantos aquí están cómo contra mi voluntad y forzado abro las jaulas y suelto los leones...

—Mire, señor —decía Sancho—, que aquí no hay encanto ni cosa que lo valga; que yo he visto por entre las rejas y resquicios de la jaula una uña de león verdadero, y saco por ella que el tal león, cuya debe ser tal la uña, es mayor que una montaña.



[...] Don Quijote, volviendo a dar prisa al leonero y a reiterar las amenazas, dio ocasión al hidalgo a que picase la yegua, y Sancho al rucio, y el carreteo a sus mulas, procurando todas apartarse del carro lo más que pudiesen, antes de que los leones se desembanastasen. Lloraba Sancho la muerte de su señor, que aquella vez sin duda creía que llegaba en las garras de los leones; maldecía su ventura y llamaba menguada la hora en que le vino al pensamiento volver a servirle; pero no por llorar y lamentarse dejaba de aporrear al rucio para que se alejase del carro. Viendo, pues el leonero que ya los que iban huyendo estaban bien desviados, tornó a requerir y a intimar a Don Quijote lo que ya le había requerido e intimado el cual le respondió que lo oía... y que se diese prisa.

En el espacio en que tardó el leonero en abrir la jaula primera, estuvo considerando Don Quijote si sería bien hacer la batalla antes a pie que a caballo y, en fin, se determinó de hacerla a pie, temiendo que Rocinante se espantara con la vista de los leones. Por esto, saltó del caballo, arrojó la lanza y embrazó el escudo, y desenvainando la espada, paso ante paso, con maravilloso denuedo y corazón valiente, se fue a poner delante del carro, encomendándose ante Dios de todo corazón, y luego a su señora

Dulcinea.

Visto el leonero ya puesto en postura a Don Quijote [...] abrió de par en par la primera jaula, donde estaba, como se ha dicho, el león, el cual pareció de grandeza extraordinaria y de espantable y fea catadura.

Lo primero que hizo fue revolverse en la jaula en donde venía echado y tender la garra y desesperarse todo; abrió luego la boca y bostezó muy despacio, y con casi dos palmos de lengua que sacó fuera se despolvoreó los ojos y se lavó el rostro. Hecho esto, sacó la cabeza fuera de la jaula y miró a todas partes con los ojos hechos brasas, vista y ademán para poner espanto a la misma temeridad. Sólo Don Quijote lo miraba atentamente, deseando que saltase ya del carro y viniese con él a las manos, entre las cuales pensaba hacerle pedazos.

Hasta aquí llegó el extremo de su jamás vista locura.

Pero el generoso león, más comedido que arrogante, no haciendo caso de niñerías ni de bravatas, después de haber mirado a una y otra parte, como se ha dicho, volvió las espaldas... Viendo lo cual Don Quijote mandó al leonero que le diese de palos y que le irritase para echarle fuera.

—Eso no haré yo —respondió el leonero—; porque si yo le instigo, el primero a quien hará pedazos será a mí mismo [...] La grandeza del corazón de vuesa merced está bien declarada: ningún bravo peleante (según a mí se me alcanza) está obligado a más que a desafiar a su enemigo y esperarle en campaña; y si el contrario no acude, en él se queda la infamia, y el esperante gana la corona del vencimiento. [...]

Fuente: Miguel de Cervantes Saavedra. Don Quijote de la Mancha.
Barcelona, Editorial Juventud, 1968.



DEL TEXTO 2 - DON QUIJOTE DE LA MANCHA II PARTE, CAPÍTULO XVII
CONTESTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

5. En el fragmento: “Apeaos, buen hombre, y pues sois el leonero; abrid esas jaulas y echadme esas bestias fuera que en mitad de esas campañas les daré a conocer quién es Don Quijote de la Mancha, a despecho y a pesar de los encantadores que a mí los envían”, la expresión subrayada quiere decir que don Quijote:
- Hará un campamento de guardia para vigilar a los leones.
 - En medio de aquellos campos probará su valor y osadía.
 - Está haciendo una feroz campaña en contra de los leones.
 - Aboga en el campo por la liberación de los pobres leones.
6. En el fragmento: “__ Señor mío, vuesa merced se ha servido, por caridad de dejarme desuncir las mulas y ponerme a salvo con ellas antes de que se desenvainen los leones, porque si me las matan quedaré rematado para toda mi vida; que no tengo otras haciendas sino este carro y estas mulas”, con la expresión subrayada se exponen:
- Las razones de la pena y el dolor del carretero.
 - Las terribles consecuencias de la temeridad de don Quijote.
 - Los efectos de la acción de abandonar a las mulas a su suerte.
 - Los problemas que tiene el carretero con sus posesiones.
7. En la oración “__ ¡Voto a tal, don bellaco, que si no abrís liego las jaulas, que con esta lanza os he de coser con el carro!” la expresión subrayada es:
- Una maldición que anuncia y predice grandes desgracias.
 - Una expresión solemne utilizada por los miembros del ejército.
 - Un grito de guerra que inspira terror a los enemigos.
 - Una exclamación que expresa un juramento y una amenaza.



8. En el fragmento "Viendo lo cual Don Quijote mandó al leonero que le diese de palos y que le irritase para echarle fuera", la expresión subrayada puede ser reemplazada, sin que cambie su sentido, por
- a. Lo alimentase con la rama de un árbol.
 - b. Le pegase con un palo.
 - c. Lo punzase con la punta de un palo.
 - d. Le llevase un montón de leña.
9. En el fragmento "A lo que dijo Don Quijote, sonriéndose un poco: - ¿Leoncitos a mí? ¿A mí leoncitos, y a tales horas?", el tono que utiliza Don Quijote para referirse a los Leones es:
- a. Cómico.
 - b. Irónico.
 - c. Crítico.
 - d. Despectivo
10. El personaje más importante de este texto es:
- a. Don Quijote.
 - b. El leonero.
 - c. El león.
 - d. Sancho Panza.
11. Piensa en el final de la escena. Si los leones, una vez abierta la jaula, hubieran salido furiosos a enfrentarse con don Quijote. Redacta con tus propias palabras un final distinto para el fragmento. (Máximo 5 renglones)

RTA:

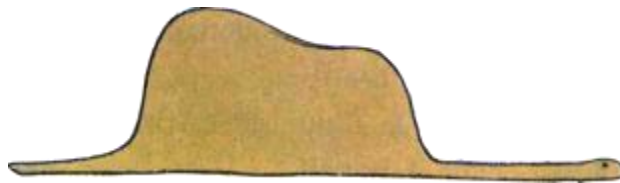
EL PRINCIPITO

Antoine de Saint-Exupéry
(1900-1944)

CUANDO yo tenía seis años vi una vez una lámina magnífica en un libro sobre el Bosque Virgen que se llamaba "Historias Vividas". Representaba una serpiente boa que se tragaba a una fiera. He aquí la copia del dibujo.



El libro decía: "Las serpientes boas tragan sus presas enteras, sin masticarlas. Luego no pueden moverse y duermen durante los seis meses de la digestión". Reflexioné mucho entonces sobre las aventuras de la selva y, a mi vez, logré trazar con un lápiz de color mi primer dibujo. Mi dibujo número 1. Era así:



Mostré mi obra maestra a las personas grandes y les pregunté si mi dibujo les asustaba. Me contestaron: "¿Por qué habrá de asustar un sombrero?" Mi dibujo no representaba un sombrero. Representaba una serpiente boa que digería un elefante. Dibujé entonces el interior de la serpiente boa a fin de que las personas grandes pudiesen comprender. Siempre necesitan explicaciones. Mi dibujo número 2 era así:



Las personas grandes me aconsejaron que dejara a un lado los dibujos de serpientes boas abiertas o cerradas y que me interesara un poco más por la geografía, la historia, el cálculo y la gramática. Así fue como, a la edad de seis años abandoné una magnífica carrera de pintor.

Estaba desalentado por el fracaso de mi dibujo número 1 y número 2. Las personas grandes nunca comprenden nada por sí solas y es cansador para los niños tener que darles siempre y siempre explicaciones.

Debí, pues, elegir otro oficio y aprendí a pilotear aviones. Volé un poco por todo el mundo. Es cierto que la geografía me sirvió de mucho. Al primer golpe de vista estaba en condiciones de distinguir China de Arizona. Es muy útil si uno llega a extraviarse durante la noche.

Tuve así, en el curso de mi vida, muchísimas vinculaciones con muchísima gente seria. Viví mucho con personas grandes. Las he visto muy cerca. No he mejorado excesivamente mi opinión.

Cuando encontré alguna que me pareció un poco lúcida, hice la experiencia de mi dibujo número 1, que siempre he conservado. Quería saber si era verdaderamente comprensiva. Pero siempre me respondía: "Es un sombrero". Entonces no le hablaba ni de serpientes boas, ni de bosques vírgenes, ni de estrellas. Me colocaba a su alcance. Le hablaba de bridge, de golf, de política y de corbatas. Y la persona grande se quedaba muy satisfecha de haber conocido a un hombre tan razonable.



II

viví así, solo, sin nadie con quien hablar verdaderamente, hasta que tuve una panne en el desierto de Sahara, hace seis años. Algo había roto en mi motor. Y como no tenía conmigo ni mecánico ni pasajeros, me dispuse a realizar, solo, una reparación difícil. Era, para mí, cuestión de vida o muerte. Tenía agua de beber apenas para ocho días.

La primera noche dormí sobre la arena a mil millas de toda tierra habitada. Estaba más aislado que -un náufrago sobre una balsa en medio del océano. Imaginaos, pues, mi sorpresa cuando, al romper el día, me despertó una extraña vocecita que decía.

—Por favor...; ¡dibújame un cordero!

—¡Eh!

—Dibújame un cordero...

Me puse de pie de un salto, como golpeado por un rayo. Me froté los ojos. Miré bien. Y vi a un hombrecito enteramente extraordinario que me examinaba gravemente. He aquí el mejor retrato que, más tarde logré hacer de él. Pero seguramente mi dibujo es mucho menos encantador que el modelo. No es por mi culpa. Las personas grandes me desalentaron de mi carrera de pintor cuando tenía seis años y sólo había aprendido a dibujar las boas cerradas y las boas abiertas.



Miré, pues, la aparición con los ojos absortos por el asombro. No olvidéis que me encontraba a mil millas de toda región habitada. Además, el hombrecito no me parecía ni extraviado, ni muerto de fatiga, ni muerto de hambre, ni muerto de sed, ni muerto de miedo. No tenía en absoluto la apariencia de niño perdido en medio del desierto, a mil millas de toda región habitada. Cuando al fin logré hablar, le dije:

—Pero... ¿qué haces aquí?

Repitió entonces, muy suavemente, como si fuese una cosa muy seria:

—Por favor... dibújame un cordero...

Cuando el misterio es demasiado impresionante no es posible

desobedecer. Por absurdo que me pareciese, a mil millas de todo lugar habitado y en peligro de muerte, saqué del bolsillo una hoja de papel y una estilográfica. Recordé entonces que había estudiado principalmente geografía, historia, cálculo y gramática, y dije al hombrecito (con un poco de mal humor) que no sabía dibujar. Me contestó:

—No importa, dibújame un cordero.

Como jamás había dibujado un cordero rehíce uno de los dos Únicos dibujos que era capaz de hacer. El de la boa cerrada. Quedé estupefacto cuando oí al hombrecito que me respondía:

—¡No! ¡No! No quiero un elefante dentro de una boa. Una boa es muy peligrosa y un elefante muy embarazoso. En mi casa todo es pequeño. Necesito un cordero. Dibújame un cordero.

Entonces dibujé. El hombrecito miró atentamente. Luego dijo:
¡No! Este cordero está muy enfermo. Haz otro.

Yo dibujaba. Mi amigo sonrió amablemente, con indulgencia:

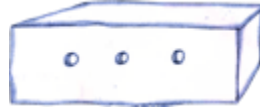


—¿Ves?... No es un cordero; es un carnero. Tiene cuernos...

Rehice, pues, otra vez mi dibujo. Pero lo rechazó como a los anteriores:

—Este es demasiado viejo. Quiero un cordero que viva mucho tiempo.

Entonces, impaciente, como tenía prisa por comenzar a desmontar mi motor, garabateé este dibujo:



Y le largué:

—Ésta es la caja. El cordero que quieres está adentro. Quedé verdaderamente sorprendido al ver iluminarse el rostro de mi joven juez:

—¡Es exactamente como lo quería! ¿Crees que necesitará mucha hierba este cordero?

—¿Por qué?

—Porque en mi casa todo es pequeño —inclinó la cabeza hacia el dibujo—: No tan pequeño... ¡Mira! Se ha dormido.

Y así fue como conocí al Principito.

Fuente: Antoine de Saint-Exupéry.
El principito. Buenos Aires, Emecé, 1972.

DEL TEXTO 3 FRAGMENTO EL PRINCIPITO CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

12. Los recursos gráficos que nos permiten saber que en el texto anterior se mantiene un diálogo son:

- a. Los guiones largos y las acotaciones en frases.
- b. Los signos de exclamación e interrogación.
- c. El uso de las comillas y los puntos suspensivos.
- d. La disposición gráfica de cada uno de los párrafos y su distribución.

13. Con la expresión “*¡Dibújame un cordero!*”. El principito expresa

- a. Una orden.
- b. Una súplica.
- c. Un deseo.
- d. Una amenaza.

14. En el texto, la expresión: “Y le largué:” se puede remplazar, sin que cambie el sentido, por:

- a. Y lo dejé.
- b. Entonces lo abandoné.
- c. Entonces le dije.
- d. En ese momento lo dejé.

15. En el fragmento “*Imaginaos, pues, mi sorpresa cuando, al romper el día, me despertó una extraña vocecita*”, la expresión subrayada puede ser remplazada por:

- a. El sol estaba en su cénit.
- b. Al amanecer.
- c. El día estaba por terminar.
- d. La luna no se había ocultado todavía.

16. Podemos afirmar que el texto anterior es una:

- a. Argumentación sobre la diferencia entre los adultos y los niños.
- b. Explicación de los cambios sufridos durante la adolescencia.
- c. Narración sobre el primer acercamiento entre dos personajes.
- d. Dramatización de las duras pericias de un piloto en el desierto.

17. Los personajes que aparecen en el texto anterior son:

- a. El principito y un piloto.
- b. El principito, el cordero y un adulto.
- c. Una serpiente, un carnero y un niño.
- d. Un piloto, un niño y una serpiente boa

18. La idea principal del texto, está relacionada con:

- a. Los aviones.
- b. El dibujo.
- c. La boa.
- d. El niño.



19. Podría decirse que cuando el niño dejó de dibujar experimentó un sentimiento de:

- a. Felicidad.
- b. Rabia.
- c. Desolación.
- d. Frustración.

20. ¿Por qué cree que el piloto guarda sus dibujos de infancia?

RTA:



ANEXO C POST TEST

INSTRUMENTO POST-TEST

Responsable: Docente Investigadora Diana Marcela Montenegro Jerez

Objetivo: Indagar si los estudiantes de noveno grado del Colegio Facundo Navas Mantilla mejoraron su capacidad lectora para abordar en los textos preguntas a nivel interpretativo.

Lugar de intervención: Colegio Facundo Navas Mantilla.

Fecha:

Tiempo de duración de la prueba: 2 horas

Variable dependiente: Fortalecer los procesos de comprensión de lectura inferencial y generar mayor interés por los mismos, en los estudiantes de grado noveno.

INSTRUCCIÓN

Lea los textos y escoja las respuestas correctas. Las preguntas **5** y **15** son abiertas, escriba su respuesta.

LA TUMBA DE LAS TRES PRINCESAS



Había un rey en Fionia que tenía tres hijas. Eran las tres de gran belleza y dulzura, y desde que llegaron a la edad de tomar esposo, eran solicitadas por numerosos nobles y guerreros. Cuando asistían a los banquetes, los invitados apenas comían o bebían contemplándolas, hermosísimas y resplandecientes en sus vestiduras de gala. Pero ellas permanecían indiferentes, no correspondían ni a miradas ni a halagos. Pero en un gran festín que se celebró con ocasión de una victoria alcanzada por su padre, asistieron tres jóvenes príncipes que se habían distinguido en la batalla por su valor y su destreza. Sus naves habían abordado a otras enemigas, mejor armadas, y las habían hundido. Sus espadas y sus venablos habían procurado alimento a los cuervos cuando la lucha había sido en tierra firme. Sus vestidos habían quedado teñidos en sangre, pero esta sangre era de sus enemigos.

Las tres princesas fueron atraídas por la gallardía y la belleza de estos jóvenes guerreros. A los postres, mientras los bardos entonaban cánticos en honor de los héroes, las damiselas no apartaban la vista del sitio en que se sentaban los tres príncipes, y éstos sentían temblar su alma ante la dulce mirada de las doncellas.

Al día siguiente los tres príncipes se presentaron ante el Rey y le dijeron:

—¡Oh Rey! Leales hemos sido a tus mandatos y nuestras naves han volado, impelidas por los remos de nuestros hombres, a encontrar a las enemigas. Nosotros íbamos en la proa empuñando nuestros venablos, que después cruzaban el aire para ir a destrozar las corazas de los guerreros enemigos. Gran alimento han tenido después los cuervos. Ahora, te pedimos el premio. Anoche, en el banquete, tus hijas se sentaban en el sitio de honor y nos parecían bellas como las valquirias que vuelan encima de nosotros para elegir a los que han de caer. Te pedimos ¡oh Rey!, que nos concedas la mano de cada una de tus hijas a cada uno de nosotros. Partimos hoy para una nueva expedición. Deseamos que, para cuando volvamos, se celebren las bodas.

El rey contestó:

—¡Oh, guerreros valerosos, desdeñosos de la huida: ¡vuestra petición alegra mi alma! Ahora llamaré a las princesas, y si ellas os aceptan, serán vuestras esposas.

Mandó llamar a las princesas, y cuando éstas supieron la solicitud de los tres príncipes, tuvieron gran alegría y aceptaron.

En el acto se celebró un banquete de esponsales. Los príncipes partieron a la expedición, llenos de alegría y de esperanza en su retorno.

Poco tiempo después, tres príncipes se presentaron ante el Rey, diciéndole:

—Hasta nuestras tierras ha llegado la fama de la belleza de tus hijas. Fuerte es nuestro corazón y nuestras arcas están henchidas de joyas batidas con oro rojo. Honradas se verán tus hijas si quieres dárnoslas. Te ofrecemos grandes tesoros si tu voluntad confirma nuestros deseos.

El rey contestó que sus hijas estaban prometidas a tres príncipes que en aquellos días luchaban en una expedición guerrera, pero que de todas maneras las llamaría y les preguntaría si aceptaban a los tres héroes como esposos. Las princesas vinieron, y al escuchar a su padre, contestaron:

—Nuestro corazón y nuestra vida han sido dados a aquellos que ahora surcan el mar, orgullosos de la proa de sus navíos, apoyados en sus venablos y buscando a sus enemigos. No podemos hacerles traición entregándonos a otros hombres.

Los héroes, al oír que eran rechazados, se ofendieron y se retiraron enfurecidos, jurando que volverían para apoderarse a la fuerza de las tres doncellas.

El rey de Fionia tuvo miedo de que cumpliesen su amenaza. Llamó a sus hijas y les habló así:

—Hijas mías, nuestros guerreros están en sus naves, en medio del océano. No pueden ayudarnos si esos héroes cumplen sus amenazas. He de ocultaros de alguna manera.

Entonces mandó hacer una cueva en una colina. Allí encerró agua y víveres en cantidad, lechos bien dispuestos y tapices que cubrieran las paredes. Llevó allí a las princesas y después ocultó lo mejor que pudo la entrada y lo cubrió todo con ramas y plantas.

Cuando llegaron los héroes desdeñados, al frente de sus guerreros, no pudieron encontrar a las princesas. Tal fue su cólera, que atormentaron al rey para arrancarle el secreto del escondite de sus hijas. Y como no pudieron conseguir nada, le quitaron la vida. Después, comenzaron a recorrer el país en busca de las tres doncellas, pero en ningún sitio las encontraron. Pasaron sobre la colina en que estaban ocultas y no advirtieron nada. Pero cuando ya descendían, oyeron los ladridos de un perro, y estos ladridos los condujeron hasta la cueva. El perro había sido llevado por las princesas con ellas y las traicionó con sus ladridos. Cuando las doncellas se vieron perdidas, determinaron morir. Una tras otra se hundieron los puñales en el corazón.

Desde entonces, en las noches huracanadas de invierno, se oye galopar a los tres vengativos héroes, dando gritos terribles. Y a sus gritos se mezclan los ladridos de un perro que los sigue en su infernal cabalgata.

*Fuente: Leyendas nórdicas.
Barcelona, Editorial Labor, 1986*

DEL TEXTO 1 -LATUMBA DE LAS TRES PRINCESAS- CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

4. Dice la lectura que las princesas fueron halladas por los malvados guerreros y que: *“Cuando las doncellas se vieron perdidas, determinaron morir”*. El sentido de esta oración es que...
 - e. En el momento de ser halladas por los guerreros, ellas optaron por darse muerte.
 - f. Ellas habían decidido darse muerte en el caso de ser halladas por sus perseguidores.
 - g. Puesto que la muerte era el final esperado no importaba darse muerte a sí mismas.
 - h. Ellas querían a los nuevos pretendientes, pero su padre las obligaba a cumplir su promesa
5. Podría decirse que, por sus acciones, el siguiente refrán es adecuado para las princesas:
 - e. “A buen viento, buena mar”.
 - f. “La ambición rompe el saco”.
 - g. “El que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija”
 - h. “La lealtad tiene un corazón tranquilo”.
6. En el texto la expresión “Sus espadas y sus venablos habían procurado alimento a los cuervos cuando la lucha había sido en tierra firme” las palabras subrayadas pueden referirse a:
 - a. Enfrentaban a los animales, para luego comérselos vivos.
 - b. Vencían a sus enemigos, quienes terminaban siendo carroña.
 - c. Sus enemigos tenían la victoria y celebraban con carne.
 - d. Los cuervos son animales fuertes y se comían su carne.
7. Podría decirse que uno de los valores que se trata en esta historia es:
 - e. Lujuria.
 - f. Solidaridad.
 - g. Ambición.
 - h. Lealtad.
8. Piense en la posibilidad que reaparecieran en la historia los nobles y valerosos príncipes a quienes estaban prometidas las tres princesas. Escriba un título y el desenlace de la historia.

Rta:

Andenes, SIN barras de estacionamiento.

Decir que en los andenes hay suficiente espacio para hacer bahías de estacionamiento y que además "pase" la gente, es tan equivocado como decir que en la Plaza de Bolívar hay suficiente espacio para parquear carros y que además "pase" la gente.

Andenes, SIN barras de estacionamiento.

Andenes para la gente

Por una ciudad que respete
la dignidad humana

DEL TEXTO 2 -PROPAGANDA CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

6. En el texto la expresión “por una ciudad que respete la dignidad humana” implica que:
- e. Nadie en la ciudad respeta la dignidad humana.
 - f. Hay alguien en la ciudad trabajando por el respeto a la dignidad humana.
 - g. Hay quienes pasan por los andenes para respetar la dignidad humana.
 - h. En la ciudad se respeta la dignidad humana.
7. ¿Cuál es la idea que se pretende comunicar con este anuncio?
- e. El respeto por los conductores.
 - f. La creación de bahías.
 - g. El respeto por la Plaza de Bolívar.
 - h. El respeto por los andenes.
8. Quién o quiénes afirman que en los andenes hay espacio suficiente para los carros y para que “pase” la gente:
- e. Los ciudadanos.
 - f. Los conductores.
 - g. Los vendedores.
 - h. El publicista que diseñó el anuncio.
9. Puede inferirse que la propaganda apela a los siguientes valores
- e. Respeto y honradez.
 - f. Bondad y honradez.
 - g. Inteligencia y heroísmo.
 - h. Respeto y responsabilidad.
10. ¿Cómo califica la siguiente afirmación del autor de la propaganda? “Andenes para la gente. Por una ciudad que respete la dignidad humana”.
- a. Una advertencia.
 - b. Un reto.
 - c. Un requerimiento.
 - d. Una provocación.

Es mejor ser un delfín



Por mucho que trato de visualizarte en mi imaginación, no veo nada. Sólo veo nueve ceros y un alegre seis. Ni una cara ni un vistazo, ni un tacto, ni una palabra. Solo una etiqueta, un nombre que ya te han puesto antes de nacer: “el ciudadano seis mil millones del mundo’.

Sin ánimo de ofender: si describimos a los humanos como números (una tendencia de la que ciertamente podríamos prescindir), sólo hay dos personas numeradas que me parezcan importantes: la primera y la última. A pesar de todo lo que tenemos, seguimos siendo sólo un número situado en algún lugar entre esos dos, ente la alfa y la omega de la humanidad. Tú, yo e incluso los ciudadanos 5.999.999.999 y 6.000. 000.001 que, por supuesto, están muy dados contigo.

El primer hombre. según la fe judía, fue creado hace 5.760 años. A diferencia de ti y de mí, vivía en el paraíso. A diferencia de ti y de mí, vivía en un mundo sin gente.

El último hombre vivirá en una época que todavía no puedo visualizar y, a diferencia de ti y de mi vivirá en un mundo sin gente. Pero a diferencia del primer hombre, vivirá en un infierno.

Tú, mi querido ciudadano seis mil millones del mundo, has sido creado a partir de un material muy distinto. Hombre o mujer blanco o amarillo, etíope o australiano, budista o ateo. no eres ni el primero ni el último. En un futuro próximo habrá en algún lugar diez espacios pequeños que tú llenarás con los conocidos números. Eres un ser de las estadísticas, un producto del sistema decimal una creación inevitable de la comunicación moderna. un ejercicio de representación proporcional. En resumen, mi querida persona seis mil millones. que no te descarríen los nobles objetivos de este libro. Mantén la cabeza alta y niégate a ser un ardid.

Quiero liberarte del nombre que te han dado y contarte algunas de mis esperanzas, las mismas que abrigo para todos los demás niños y niñas que lleguen al mundo durante mi época.

Espero que seas tolerante y amante de la paz.

Espero que, al crecer, te conviertas en una persona racional y educada.

Espero que no hagas a los demás lo que no te gustaría que te hicieran.

Espero que tengas muchos motivos para reír.

Espero que tengas alguien a quien amar.

Espero que no adoptes ningún extremismo político ni religioso.

Espero que tengas un techo sobre tu cabeza y comida para sustentarte.

Espero que tengas agua limpia para beber y aire limpio para respirar.

Espero que contribuyas a los conocimientos y la cultura de la raza humana.

Y espero que nazcas en un país democrático y en una sociedad justa y equitativa, donde las esperanzas y las aspiraciones puedan hacerse realidad.

Aunque soy optimista por naturaleza, sé que muchos ciudadanos del mundo no viven en estas condiciones. También tengo miedo de que mis esperanzas y sueños parezcan poner el dedo en la llaga. Como me imagino que aceptas consejos, te pido que te conviertas en un delfín. En un mundo donde los niños mueren de hambre, donde hay verdugos, dictadores y mártires, donde Elvis Presley y Albert Einstein compiten por el título de "hombre del siglo", y donde la compasión y la ética han quedado sustituidas por la corrección política y el fanatismo religioso, es mejor ser un delfín.

Como delfín recibirás más amor y cuidados que muchos otros ciudadanos del mundo. Además, muchos investigadores creen que el cerebro de los delfines está más desarrollado que el del hombre. Cuando me miro a mí mismo y observo a mis casi seis mil millones de congéneres, no estoy tan seguro de que esos investigadores no están en lo cierto.

Meir Shalev

Fuente: Varios. Carta al ciudadano 6.000.000.000, Ediciones B

DEL TEXTO 3 -ES MEJOR SER UN DELFIN- CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

- 11.** Con la oración “Como me imagino que aceptas mi consejo, te pido que te conviertas en un delfín” el autor desea expresar:
- e. El deseo de que ese niño sea un delfín.
 - f. Un deseo para que ese niño no nazca.
 - g. Una ironía porque sabe que ese niño no tiene elección.
 - h. Una súplica para que no haya más nacimientos de niños en el mundo y, a cambio, se preserven algunas especies animales.
- 12.** De acuerdo con la oración “*En un mundo donde los niños mueren de hambre, donde hay verdugos, dictadores y mártires, donde Elvis Presley y Albert Einstein compiten por el título de “Hombre del siglo” y donde la compasión y la ética han quedado sustituidas por la corrección política y el fanatismo religioso, es mejor ser un delfín*”, se puede inferir que el autor considera que:
- e. Ninguno de los dos personajes citados merece el título de “Hombre del siglo”.
 - f. Todas las personas que existimos merecemos el título de “hombre del siglo” por el sólo hecho de tener que vivir en un mundo deteriorado.
 - g. Considerar el nombre de Elvis Presley en igualdad de condiciones que el de Albert Einstein es un exabrupto, teniendo en cuenta las características y los aportes de cada uno de ellos.
 - h. Elvis Presley merece el título de “hombre de siglo”.
- 13.** Se puede inferir que en el texto se encuentra implícita la siguiente idea:
- a. Uno de los valores fundamentales para el autor del texto anterior es el derecho al voto.



- b. Según Meir Shalev es justificable que los niños del mundo no estén bien protegidos.
- c. El cristianismo es la mejor religión.
- d. Los delfines son animales desagradables y torpes.

14. En el tercer párrafo se establece una oposición que se puede completar de la siguiente manera: “Primer hombre un paraíso...”

- e. Último hombre inteligente.
- f. Último hombre un infierno.
- g. Segundo hombre un infierno.
- h. Último hombre un delfín.

15. Puede afirmarse que el título “Es mejor ser un delfín” indica que esta opción es preferible a ser:

- a. Un adulto en un país democrático.
- b. Un niño en un mundo tan injusto.
- c. La persona 5.999.999.999.
- d. El primer ser humano.

El arte de la propina

Dime qué das y te diré quién eres

Nueva York (EFE)

El arte de la propina, que a menudo se confunde con el de saber sobornar, se ha convertido hoy día en la próspera Nueva York en poco menos que una ciencia por los montos y la diversidad de servicios que hay que compensar con un extra.

En las sociedades donde el que ganaba su pan "con el sudor de la frente" era un trabajador orgulloso, la propina era considerada una limosna humillante; pero en las sociedades de consumo, cuando un gran porcentaje de la fuerza activa está para ofrecer servicios, la frase que se impone es "dime qué propina das y te diré quién eres".

Cuanto más abultada sea la propina, mayor será el agradecimiento del beneficiado con nuestra magnanimidad, grande la impresión que ello causará no sólo al camarero sino a nuestros acompañantes —que así podrán también medir nuestro poderío—, y qué decir del "masaje" que estas reacciones tienen en nuestra autoestima.

En Estados Unidos, donde en los próximos años el sector de servicios empleará a alrededor del 70 por ciento de los trabajadores, según un pronóstico del economista Howard Fogel, éstos se ganarán la vida —y muchos con propinas— sirviendo a los otros.

Una publicación de Nueva York que informa esta semana de las propinas y los sobornos —la 'coima' o 'mordida'— que nos ayudan a vivir ofrece una 'guía gratuita' a los que no entienden por qué estos están obligados a servir y esperar nuestra dádiva.

Entre los que trabajan esperando una propina, la publicación incluye a los porteros de los rascacielos, algunos de los cuales se benefician con "la propina del nada vi".

En estos casos, la frontera entre la propina y el soborno o la llamada "propina de inducción" es una línea ilusoria. A menudo, dicen los expertos, también sirven una buena palabra o un elogio.

En edificios de doscientas viviendas las propinas al portero pueden llegar a cincuenta dólares por

familia al año, y el superintendente, el encargado del mantenimiento, puede llegar a los mil dólares. El monto se fija en función del número de apartamentos y su valor.

Otros en la lista de aquellos para quienes la propina se ha tornado en una de las razones de ser de sus honrados servicios son los peluqueros, la manicura, el taxista, las criadas, el que estaciona carros en el aparcadero, los cuidadores de niños y hasta los que pasean perros ajenos por Manhattan.

Mónica Vamalle, intérprete de las Naciones Unidas, puede olvidar sus lentes de contacto y hasta su barra de labios cuando sale a cenar, pero "jamás mi tabla de propina", dice mostrando una tarjeta de color verde con los porcentajes y su equivalente en dólares, de lo que religiosamente ha de dejarle al camarero.

Algunos "previsores", sobre todo tratándose de turistas "que quizá no saben cuánto hay que dejar", les colocan de antemano la propina junto a otro recargo, un impuesto fiscal del ocho y cuatro por ciento sobre el precio de lo consumido. "La propina para el camarero no es una obligación legal ni tampoco moral; es una obligación social", explica Vamalle, "pero mejor es que no te olvides de dejarla. Pueden hacerte pasar mucha vergüenza corriendo hasta la calle para reclamártela".

En los restaurantes lo habitual es dejarle al camarero entre el 10 y el 20 por ciento del total de la cuenta, "descontando el impuesto y lo pagado por alcohol", pero "¿quién se va a poner a sumar y restar cuando, ya bajo los efectos del vino y envueltos en los sabores, apenas revisa uno el detalle de la adición?"

Total: la propina, que hasta hace unos años fue un pago de excepción para agradecer un servicio o un favor, se ha ido institucionalizando mientras fueron desapareciendo unos cinco mil oficios, inmolados a la economía moderna, en el último siglo.

DEL TEXTO 4 EL ARTE DE LA PROPINA- CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

16. Se puede inferir que la intención del texto anterior es:

- e. Generar polémica sobre un tema laboral.
- f. Informar sobre un fenómeno contemporáneo.
- g. Sostener una opinión política razonada y detallada.
- h. Invitar a los trabajadores a reclamar sus derechos.

17. Sólo una de las siguientes afirmaciones hace parte del texto:

- e. Los trabajadores de fábricas hacen parte de la larga lista de trabajadores que viven de las propinas.
- f. Las propinas van del 10% al 20% del total de las cuentas.
- g. Según los especialistas, en los próximos diez años casi un 50% de los trabajadores vivirá exclusivamente de las propinas.
- h. La labor de portero es una de las más lucrativas en cuanto a la captación de propinas.

18. En el artículo se hace una lista de trabajadores para quienes la propina es de vital importancia. Esta ocupación está relacionada generalmente con:

- e. Servicio al cliente.
- f. Cargos ejecutivos.
- g. Servicio a domicilio.
- h. Trabajos estatales.

19. Se puede inferir que, según el artículo, las palabras que mejor describen el tipo de relación que se establece entre la cantidad de propina que se da y lo que pueden pensar los demás son:

- a. Generosidad y orgullo.
- b. Poder y humildad.
- c. Poder y autoestima.
- d. Orgullo y avaricia.

20. Podría decirse que, el título del texto:

- e. No se relaciona con el texto.
- f. Exagera las ideas del texto.
- g. Enuncia la idea principal del texto.
- h. Enuncia ideas secundarias del texto.