

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN COMPRENSIÓN LECTORA DESDE LA
GAMIFICACIÓN DIGITAL, PARA MEJORAR EL BIENESTAR INSTITUCIONAL EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

MÓNICA MILENA GUZMÁN TORO

DORIS ELENA LONDOÑO VARGAS



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES - CENTRO DE EDUCACIÓN
VIRTUAL CVUDES**

LICENCIADA: ELIZABETH RAMÍREZ GONZÁLEZ

19 DE OCTUBRE DE 2020

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

**MÓNICA MILENA GUZMÁN TORO
DORIS ELENA LONDOÑO VARGAS**

DIRECTOR

ELIZABETH RAMÍREZ GONZÁLEZ

**MAGISTER EN DIRECCIÓN ESTRATÉGICA EN TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN**

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CAMPUS VIRTUAL CV-UDES**

2020

 <p>Universidad de Santander 1965</p>	<p>UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO</p>	 <p>CAMPUS VIRTUAL UDES</p>
--	--	--

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0947-ASF2	
FECHA	24-Febrero-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Londoño Vargas Doris Elena
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Arenas Vega Martha
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Cotes Díaz Erwin Leonardo
<p>TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN COMPRENSIÓN LECTORA DESDE LA GAMIFICACIÓN DIGITAL, PARA MEJORAR EL BIENESTAR INSTITUCIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA</p>	

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	
CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
<p>Análisis de los resultados y conclusiones</p> <p>Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.</p>	<p>Hace la presentación de los resultados de forma clara y coherentes con las conclusiones evidenciadas en el trabajo de investigación desarrollado. Dichas conclusiones y resultados; incluye un análisis de datos bien fundamentado</p>
<p>Aporte y originalidad del trabajo</p> <p>Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionadas.</p>	<p>Hace la explicación necesaria de la innovación incluida en la investigación desarrollada. donde el proceso de aprendizaje de los estudiantes mostró avances debido a la TIC incluida para la misma. Muestra como las herramientas TIC dieron paso a la solución a la necesidad planteada a través de la pregunta problematizadora.</p>
<p>Organización de la presentación y recursos audiovisuales</p> <p>Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.</p>	<p>Los objetivos fueron planteados al inicio y estos fueron claros, los tiempos se respetaron según las indicaciones iniciales dadas y las diapositivas presentadas guardaron coherencia con lo expuesto a través de la herramienta. (Blackboard). En ella dio a conocer los conceptos principales y los créditos hechos a contribuciones de terceros en el desarrollo de la misma.</p>
<p>Habilidades de comunicación</p> <p>Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.</p>	<p>La exposición de la presentación fue clara y detallada. Dieron respuesta a las incógnitas dadas con seguridad y mostrando conocimiento y dominio del tema. Mostraron confianza al momento que se le pide exponer su experiencia a través del desarrollo de la investigación.</p>

Calificación Director : 4.4 (Número) CUATRO PUNTO CUATRO (Letra)
Calificación Evaluador: 4.2 (Número) CUATRO PUNTO DOS (Letra)
Calificación Definitiva: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)
OBSERVACIONES GENERALES
Seguir adelante con la investigación y las innovación en las practicas docentes

ESTUDIANTE:

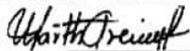
(Autor de Trabajo de Grado):

Doris Londono

(Firma)

Doris Elena Londono Vargas

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0947-ASF1
--

FECHA	24-Febrero-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Guzman Toro Monica Milena
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Arenas Vega Martha
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Cotes Diaz Erwin Leonardo

<p>TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN COMPRENSIÓN LECTORA DESDE LA GAMIFICACIÓN DIGITAL, PARA MEJORAR EL BIENESTAR INSTITUCIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA</p>

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
<p>Análisis de los resultados y conclusiones</p> <p>Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.</p>	<p>Hace la presentación de los resultados de forma clara y coherentes con las conclusiones evidenciadas en el trabajo de investigación desarrollado. Dichas conclusiones y resultados; incluye un análisis de datos bien fundamentado</p>
<p>Aporte y originalidad del trabajo</p> <p>Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionadas.</p>	<p>Hace la explicación necesaria de la innovación incluida en la investigación desarrollada, donde el proceso de aprendizaje de los estudiantes mostró avances debido a la TIC incluida para la misma. Muestra como las herramientas TIC dieron paso a la solución a la necesidad planteada a través de la pregunta problematizadora.</p>
<p>Organización de la presentación y recursos audiovisuales</p> <p>Se anuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.</p>	<p>Los objetivos fueron planteados al inicio y estos fueron claros, los tiempos se respetaron según las indicaciones iniciales dadas y las diapositivas presentadas guardaron coherencia con lo expuesto a través de la herramienta. (Blackboard). En ella dio a conocer los conceptos principales y los créditos hechos a contribuciones de terceros en el desarrollo de la misma.</p>
<p>Habilidades de comunicación</p> <p>Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.</p>	<p>La exposición de la presentación fue clara y detallada. Dieron respuesta a las incógnitas dadas con seguridad y mostrando conocimiento y dominio del tema. Mostraron confianza al momento que se le pide exponer su experiencia a través del desarrollo de la investigación.</p>

Calificación Director : 4.4 (Número) CUATRO PUNTO CUATRO (Letra)
Calificación Evaluador: 4.2 (Número) CUATRO PUNTO DOS (Letra)
Calificación Definitiva: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)
OBSERVACIONES GENERALES
Seguir adelante con la investigación y las innovación en las practicas docentes

ESTUDIANTE:

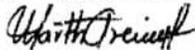
(Autor de Trabajo de Grado):



(Firma)

Mónica Milena Guzmán Toro

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del Presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

*Dedicamos este logro a Dios todo poderoso y dador de la vida,
A nuestras familias que nos brindaron su apoyo incondicional y soportaron nuestra ausencia,
a los tutores y maestros que nos orientaron en este recorrido.*

Mónica Milena Guzmán Toro

Doris Elena Londoño Vargas

AGRADECIMIENTOS

A Dios, ser supremo, fuente de sabiduría e inteligencia, dador de todo bien, por acompañar y bendecir este proceso de formación espiritual y profesional. A nuestros padres y seres queridos por su amor, comprensión y colaboración permanente, quienes apoyaron de manera incondicional los deseos de superación que hoy se hacen realidad.

A la Universidad de Santander por brindarnos la oportunidad de realizar esta maestría en “Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación”, fortaleciendo nuestro quehacer educativo en beneficio de la formación del ser, del saber y el saber hacer de los estudiantes.

Igualmente, a la Institución Educativa Juan Enrique White, a su rectora Luz Yolanda Urbay Urrego, al coordinador de la sede Wilman Moreno Perea y de manera especial a los setenta y uno (71) estudiantes del grado quinto, razón de ser de nuestro trabajo, por su disponibilidad y valiosos aportes, haciendo posible el desarrollo eficaz del proyecto investigativo.

TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN	21
2	PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	23
2.1	Planteamiento del problema	23
2.2	Descripción de la situación problema	23
2.3	Identificación del problema.....	27
2.4	Pregunta problema.....	30
3	ALCANCE	31
4	JUSTIFICACIÓN	32
5	OBJETIVOS	34
5.1	Objetivo general	34
5.2	Objetivos específicos	34
6	BASES TEÓRICAS.....	35
6.1	Estado del Arte.....	35
6.2	Marco Referencial	41
6.3	Marco Teórico.....	41
6.4	Marco Conceptual	48
6.5	Marco Tecnológico.....	53
6.6	Marco legal.....	55
7	DISEÑO METODOLÓGICO.....	58
7.1	Tipo de Investigación.....	58
7.2	Hipótesis	60
7.3	Variables o Categorías	61
7.4	Operacionalización de Variables o Descripción de Categorías	62
7.5	Población y Muestra	63
7.6	Procedimiento	65
7.7	Instrumentos de Recolección de Información	66
7.8	Técnicas de Análisis de Datos	68
8	CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	69
9	DIAGNÓSTICO INICIAL.....	70

9.1 Encuesta 1: Apreciación del Área de Lenguaje para Estudiantes (apatía y el desinterés por la lectura). Anexo C.....	73
9.2 Encuesta 2: Hábitos de Lectura del Área de Lenguaje para Estudiantes Anexo D.....	75
10 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	79
10.1 Propuesta Pedagógica.....	80
10.2 Componente Tecnológico	87
10.3 Implementación.....	92
11 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	108
11.1 Encuesta Dirigida a los Estudiantes.....	108
12 CONCLUSIONES	113
13 LIMITACIONES	115
14 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS.....	116
15 BIBLIOGRAFÍA	118
16 ANEXOS.....	127

Lista de Figuras

Figura 1 Resultado de pruebas saber 5° de la Institución educativa Juan Henrique White	25
Figura 2.Resultado de pruebas saber 5° de la Institución Educativa Juan Henrique White.	26
Figura 3. Árbol de problema.	30
Figura 4 Evaluación de la apreciación del área de lenguaje	73
Figura 5 Evaluación de la apreciación del área de lenguaje	73
Figura 6 Evaluación de la apreciación del área de lenguaje.	74
Figura 7 Evaluación de la apreciación del área de lenguaje.	74
Figura 8 Evaluación de la apreciación del área de lenguaje.	75
Figura 9 Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.	75
Figura 10 Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.	75
Figura 11 Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.	76
Figura 12 Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.	77
Figura 13 Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.	77
Figura 14 Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.	78
Figura 15 Perfil del grupo de WhatsApp tomada en la reunión de padres de familia	88
Figura 16 Encuentros virtuales por la plataforma meet	89
Figura 17 Talleres realizados en la plataforma formularios drive.	89
Figura 18 Asistencia a las clases virtuales por medio de la plataforma	90
Figura 19 Plataforma Chamilo para trabajos virtuales	91
Figura 20 Reunión directivos y docentes, socialización propuesta de investigación	93
Figura 21 Reuniones padres de familia, socialización de la propuesta de investigación	94
Figura 22 Asistencias padres de familias y acudientes, socialización propuesta de investigación	95
Figura 23 Encuesta de apatía y comprensión lectora	96
Figura 24 Encuesta de hábitos lectores	96
Figura 25 Primer cuestionario de lectura del contexto	97
Figura 26 Cuestionario de la lectura lluvia	98
Figura 27 Clase el súper dado	99

Figura 28 El súper dado _____	100
Figura 29 Plataforma 3.0 _____	101
Figura 30 Plataformas y herramientas tecnologías _____	101
Figura 31 Ejercicios de sinónimos y antónimos _____	102
Figura 32 Ejercicio de sinónimos y antónimos en formularios drive _____	103
Figura 33 Actividad de comprensión lectora, completar _____	104
Figura 34 Comprensión lectora sustantivos _____	105
Figura 35 Juegos de sustantivos _____	106
Figura 36 Encuesta final _____	107
Figura 37 Tabla de respuestas _____	107
Figura 38 Encuesta final _____	112
Figura 39 Aplicación encuesta final _____	112

Lista de Tablas

Tabla 1. <i>Operacionalización de variables o descripción de categorías</i>	62
Tabla 2. <i>Tabla de población muestra</i>	65
Tabla 3. <i>Estructura de las actividades</i>	80
Tabla 4. <i>Encuesta. Item 1</i>	103
Tabla 5. <i>Encuesta. Item 2</i>	654
Tabla 6. <i>Encuesta. Item 3</i>	104
Tabla 7. <i>Encuesta. Item 4</i>	104
Tabla 8. <i>Encuesta. Item 5</i>	105
Tabla 9. <i>Encuesta. Item 6</i>	105

Lista de Anexos

Anexo A. Cronograma.....	122
Anexo B. Presupuesto.....	123
Anexo C. Carta Aval.....	124
Anexo D. Listado de estudiantes.....	125
Anexo E. Autorización para el uso de imagen y video.....	126

RESUMEN

TÍTULO: Estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria.

Autoras: Mónica Milena Guzmán Toro, Doris Elena Londoño Vargas

El bienestar institucional implica el desarrollo humano, el proyecto propuesto para fortalecerlo, ha considerado la aplicación de una estrategia didáctica basada en gamificación con retos y desafíos, propiciando un desarrollo a partir de una mejora en la comprensión lectora en educación primaria, incluyendo el uso de las tecnologías digitales. Este proyecto de investigación se inicia con un análisis de población muestra en su contexto, sus ritmos de aprendizajes y sus dificultades en el área de lenguaje. La propuesta se implementó en la institución Juan Henríquez White, incluyendo la colaboración de las familias que conforman la comunidad académica más cercana, para fortalecer el bienestar institucional.

Se consideró en el diseño metodológico instrumentos de recolección de datos, tal y como lo fueron las encuestas y diferentes actividades didácticas, para desarrollar fuera del aula tradicional y se incorpora el componente tecnológico de manera virtual, por la situación de pandemia que enfrenta el país; buscando la integración con la comunidad educativa, para brindar un aprendizaje significativo y duradero.

Con este propósito se logró identificar y abordar las falencias relacionadas con: la apatía, el desinterés y la poca comprensión lectora, que presentaban los estudiantes de del grado 5° de la Institución educativa conductas que de alguna manera forman parte del bienestar institucional; por ello, los primeros hallazgos fueron insumo necesario para el diseño de una propuesta

pedagógica que motivara, generando un clima atractivo para el aprendizaje y el aprovechamiento de las TIC's.

Al finalizar la implementación de la propuesta pedagógica se pudo concluir con los procesos y hábitos de comprensión lectora, se deben iniciar desde la primera infancia, que para generar habilidades de lectura y escritura es necesario tiempo, motivación y dedicación; cuando se adquiere una formación en lenguaje se evidencia el desarrollo de las destrezas básicas como: escuchar, hablar, leer, escribir y pensar.

Palabras Claves: Comprensión Lectora, Gamificación, Hábitos de Lectura, Estrategias Virtuales, Innovación, Educación 3.0, Plataforma Chamino, Bienestar Institucional, Didáctica, Enfoque Cualitativo, Innovación.

Abstract

TITLE: DIDACTIC STRATEGY IN READING COMPREHENSION FROM DIGITAL GAMEPLAY, TO IMPROVE INSTITUTIONAL WELL-BEING IN ELEMENTARY EDUCATION.

Authors: Mónica Milena Guzmán Toro, Doris Elena Londoño Vargas

Institutional well-being implies human development, the proposed project to strengthen it, has considered the application of a didactic strategy based on gameplay with challenges and defies, promoting development based on an improvement in reading comprehension in elementary education, including the use of digital technologies. This research project begins through an analysis of the sample population in its context, its learning rhythms and its difficulties in the language area. The proposal was implemented at the Juan Henrique White institution, including the families' collaboration who integrate the closest academic community, to strengthen institutional well-being.

Data collection instruments were considered into the methodological design, as were the surveys and different didactic activities to be carried out outside the traditional classroom, the technological component is incorporated in a virtual way due to the pandemic situation that the country faces, seeking integration with the educational community to provide meaningful and lasting learning.

In this purpose, it was possible to identify and address the limitations related to: apathy, disinterest and poor reading comprehension presented by students of the 5th grade of the educational institution, behaviors that in some way form part of institutional well-being;

Therefore, the first findings were a necessary input for the design of a motivating pedagogical proposal, generating an attractive climate for learning and the use of ICTs.

At the end of the implementation of the pedagogical proposal, it was possible to conclude with the processes and habits of reading comprehension, they must be started from early childhood, to generate reading and writing skills is required time, motivation and dedication; When language training is acquired, the development of basic skills such as: listening, speaking, reading, writing and thinking is evident.

Key Words: Reading Comprehension, Gamification, Reading Habits, Virtual Strategies, Innovation, Education 3.0, Chamino Platform, Institutional Well-being, Didactics, Qualitative Approach, Innovation

1 INTRODUCCIÓN

Anteriormente se creía que aprender a leer era simplemente conocer letras signos alfabéticos, por esta razón existen cantidad de personas que a pesar de sus estudios y de haber culminado su carrea profesional no saben leer, ya que, se encuentran con muchas palabras y textos que no comprenden.

Afirma Mera (2012) que, “La comprensión de lectura de los alumnos de primaria y secundaria en Colombia es muy pobre. Tareas para mejorarla. De la misma manera que los altos índices de analfabetismo en Colombia eran preocupantes hace unas décadas, ahora los bajos índices de comprensión lectora de los alumnos de primaria y secundaria son los que encienden las alarmas. Un estudio del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación Superior, ICFES, basado en una aplicación hecha para los grados 5° y 9° en tres áreas, incluida la del lenguaje, en las pruebas Saber 2009, muestra las deficiencias de los estudiantes colombianos en el proceso de lecto-escritura.”

El autor deja entrever una problemática que hoy en día se evidencia en las escuelas donde los educandos descifran signos, pero no comprenden lo que leen, aunque los maestros toman conciencia de que enseñar a leer no se limita a enseñar destrezas para descifrar, y se está buscando nuevas estrategias que ayuden a los estudiantes a perder la apatía y el desinterés por la lectura, desarrollando los hábitos lectores, los cual les permitirá ser críticos y reflexivos en la vida diaria.

Por esta razón la educación necesita de maestros preparados para seleccionar las estrategias más adecuadas para la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la

utilización de las herramientas tecnológicas de información y comunicación, formando estudiantes capaces de interpretar mensajes, de esta manera podrán emitir juicios de valor y poder desenvolverse en esta sociedad de continuos cambios.

En este proyecto de investigación en la primera parte se presenta el tema, el planteamiento del problema, los alcances, la contextualización, la justificación y los objetivos.

En la parte dos está el marco teórico con los antecedentes investigativos, que contienen los referentes sobre el tema, las variables independientes: baja comprensión lectora y la apatía por la misma, el aprendizaje significativo, el desarrollo de la conceptualización, la hipótesis y el señalamiento de variables.

La parte tres contiene la metodología con su enfoque, su modalidad, la clase de investigación, la población y muestra la cual se le está haciendo el estudio de caso, la operacionalización de las variables en la que consta la conceptualización, las características, los indicadores, el presupuesto y las técnicas e instrumentos.

2 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

2.1 Planteamiento del problema

Acorde a la línea de investigación Bienestar Institucional, se analizan las causas que inciden en la baja comprensión lectora, como son: la apatía, el desinterés los malos hábitos lectores; los cuales se desarrollan en los ítems presentados a continuación.

2.2 Descripción de la situación problema

Desde las reuniones de la mesa de lenguaje municipal, que se realizan trimestralmente, y después de analizar durante varios años consecutivos las problemáticas más comunes en la interacción social y el área de lenguaje que presentan los estudiantes de la primaria y secundaria, se ha llegado a las siguientes conclusiones: que los educandos por diferentes motivos presentan apatía, desinterés, desmotivación y malos hábitos de lectura; los que repercute en las competencias básicas comunicativa, interpretativa, y argumentativa en el área de lengua materna.

Las problemáticas abordadas en el proyecto de investigación de la Institución Educativa Juan Enrique White, sede escuela Juan Enrique son: desinterés, apatía y falta de comprensión al leer; las familias de la población de estudio son disfuncionales, de estratos socioeconómico cero y uno. Con situaciones familiares como: fenómenos de violencia que hacen que los núcleos deban desplazarse de un lugar a otro, dentro y fuera del municipio, con el fin de proteger su integridad, lo que lleva a que muchos estudiantes vayan perdiendo el interés por el proceso educativo.

Analizando estas problemáticas se evidencia que existe una dificultad de fondo, donde se hará una intervención desde el bienestar institucional; es por ello que el problema de investigación planteado “La gamificación, estrategia didáctica por medio de retos y desafíos, para incentivar el proceso de lectura en el grado 5°, de la Institución educativa Juan Henrique White en el departamento de Antioquia”. Se encamina hacia el desinterés, la apatía de los estudiantes por la lectura, la falta de comprensión de la misma y la poca imaginación a la hora de producir textos, se plantea la utilización de una herramienta pedagógica como es el juego y la didáctica, para solventar dichas necesidades en este proyecto de investigación.

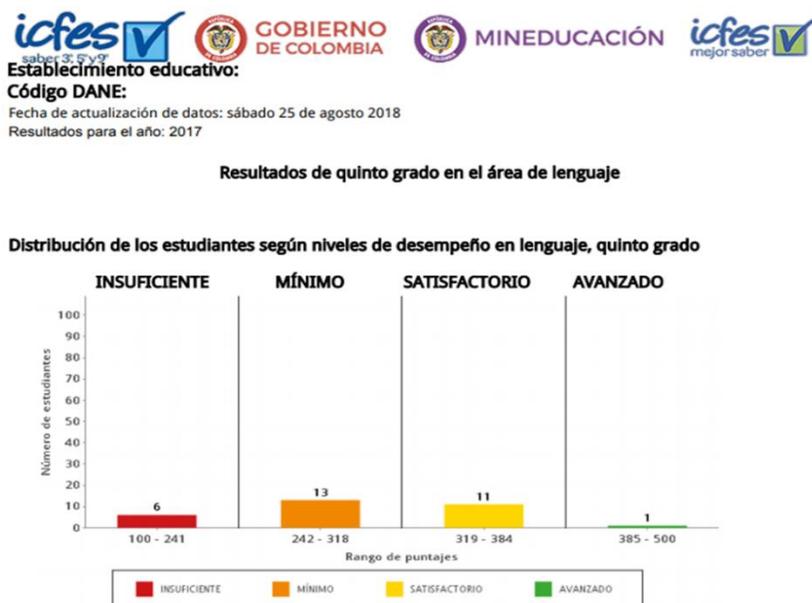
De esta manera se interviene la parte académica y la convivencia, dándole privilegio al contexto vivencial del estudiante en la interacción con sus compañeros; teniendo presente la desintegración de las familiares, ámbito social, que son víctimas del conflicto, que se ven reflejados en las nuevas generaciones de niños y adolescentes, creciendo en un ambiente lleno de tensión, incertidumbre y poco armonioso para su desarrollo integral como personas.

Al revisar los resultados obtenidos de las pruebas externas de los últimos años de la institución objeto de estudio del área de lenguaje, se ven puntajes muy bajos emitidos por el instituto colombiano para la evaluación de la educación (ICFES), del grado 5° durante los años 2014 al 2018. Por estas razones durante dos años se ha venido implementando el programa todos aprender (PTA) en el establecimiento, como herramienta adicional efectuada por el ministerio de educación, cuyo objetivo fundamental es mejorar la calidad de la educación, pensando en optimar los resultados de las pruebas saber.

En la siguiente imagen se muestran los resultados deficientes de las pruebas de lenguaje en años anteriores, por los que se ve la necesidad de abordar dicha problemática de estudio, representado en 4 categorías: Insuficiente, mínimo, satisfactorio y avanzado; al analizar dichas

deducciones, queda claro que estos resultados son muy bajos, que la mayoría de los estudiantes no son competentes en estas pruebas.

Figura 1. Resultado de pruebas saber 5° de la Institución educativa Juan Henrique White



Fuente: Adaptado de Informe por colegio del cuatrienio, Análisis histórico y comparativo. [Imagen]. por Duarte Rodríguez & Sanabria Mejía, 2018, obtenido de https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/2018/_2%20Colegios%20oficiales%20para%20web1%20a%2015718/105234000531.pdf.

Revisando el aprendizaje por competencias evidenciadas en los resultados de las pruebas saber ICFES, de la Institución Educativa Juan Henrique White en los últimos años, específicamente en el área de lenguaje para el ciclo III; se tienen en cuenta las dos aptitudes básicas de conocimiento, como son: comunicación lectora y comunicativa escritora. observando que los estudiantes no están obteniendo el aprendizaje esperado, porque muestran deficiencias en la capacidad que tienen, no solo para leer, sino también para escribir, en las diferentes

actividades relacionados con la comprensión lectora, a pesar de la implementación de diversas estrategias didácticas en el aula.

La figura dos expuesta a continuación, muestra los resultados obtenidos por los estudiantes del ciclo III de la Institución Educativa Juan Henrique White en las competencias básicas de comunicación lectora y escritora donde se divulgan las dificultades que tienen al evaluar información explícita o implícita de la situación de comunicación (pragmático).

Figura 2. Resultado de pruebas saber 5° de la Institución Educativa Juan Henrique White.

Lenguaje Aprendizajes de la competencia Comunicativa (Lectora) Saber 5°

1. La diferencia con el promedio de todos los colegios del país

Aprendizajes	Porcentaje de respuestas incorrectas				Diferencia con Colombia				Media
	2014	2015	2016	2017	2014	2015	2016	2017	
Reconoce elementos implícitos de la situación comunicativa del texto (Pragmático).	66.3	43.8	59.0		-8.6	-11.8	-9.0	-9.7	
Evalúa Información explícita o implícita de la situación de comunicación (Pragmático).	69.6	74.1	75.5		-4.0	-13.4	-11.3	-9.5	
Recupera Información implícita en el contenido del texto (Semántico).	56.6	45.1	42.6	69.7	-10.1	-7.7	-8.3	-10.4	
Recupera Información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos (Sintáctico).	57.3	59.3	51.1		-6.4	-8.0	-6.6	-7.0	
Identifica Información explícita en el contenido del texto (Sintáctico).	58.7	48.6	61.3		-4.0	-7.0	-9.5	-6.8	
Relaciona textos y moviliza saberes previos para ampliar referentes y contenidos Ideológicos (Semántico).	39.7	43.8	63.3		-3.1	-3.6	-9.1	-5.2	
Evalúa estrategias explícitas o implícitas de organización, tejido y componentes de los textos (Sintáctico).	42.4	40.7	48.5		-5.8	-3.9	-4.4	-4.7	
Recupera Información explícita en el contenido del texto (Semántico).	57.8	50.8	29.3	52.0	-5.6	-4.2	-2.4	-3.2	
Recupera Información explícita de la situación de comunicación (Pragmático).	44.6	39.5	44.7		-5.2	-3.8	-1.1	-3.4	

Fuente: Adaptado de Informe por colegio del cuatrienio, Análisis histórico y comparativo.

[Imagen]. por Duarte Rodríguez & Sanabria Mejía, 2018, obtenido de

https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/2018/_2%20Colegios%20oficiales%20para%20web1%20a%2015718/105234000531.pdf.

2.3 Identificación del problema

Al definir las problemáticas generales en la institución educativa Juan Enrique White, sede escuela Juan Enrique, se evidencia el desinterés por el estudio por parte de estudiantes y padres de familia, quienes no ven como una gran inversión para la vida educar a sus hijos, la pobreza de las familias en los diferentes núcleos poblacionales de esta institución, quienes deben salir a buscar fuentes de empleo para obtener su sustento, lo que lleva que algunos alumnos deban abandonar las aulas de clase, para aportar al sostenimiento familiar, los fenómenos de violencia que hacen que las familias deban desplazarse de un lugar a otro dentro y fuera del municipio, con el fin de proteger su integridad, lo que lleva a que muchos estudiantes desistan de volver a las aulas, ante esta, incertidumbre social, la fragmentación de los grupos familiares de esta localidad, que vienen siendo víctimas del conflicto y que ha marcado en gran forma a las nuevas generaciones de niños y adolescentes que han debido crecer en un ambiente lleno de tensión, inseguridad y poco armonioso para su desarrollo integral como personas, donde el pan de cada día es la violencia intrafamiliar lo cual no permite un acercamiento idóneo al sistema educativo.

Considerando estas problemáticas consecutivas se piensa que existe un complicación de fondo, que fue analizada en las reuniones de la mesa de lenguaje y los resultados de varios años de las pruebas saber, en cada una de ellas se podría hacer una intervención desde el bienestar institucional; es por ello que el problema de investigación planteado se encamina hacia el desinterés, la apatía de los estudiantes por la lectura, la falta de comprensión de la misma y la poca imaginación a la hora de producir texto, utilizando como herramienta pedagógica el juego y la didáctica. De esta manera se interviene la parte académica y de convivencia, dándole privilegio al contexto vivencial del estudiante en la interacción con sus compañeros, lo cual

permite un disfrute por el aprendizaje; la educación en todos los niveles se transforma, atravesando grandes cambios de paradigmas, ya no se basa en la concepción de enseñanza – aprendizaje como transmisión y observación, sino que, en la actualidad, está orientada a un modelo activo y participativo, permitiendo establecer nuevas estrategias para la sabiduría: un “aprendizaje significativo”.

Se plantea contribuir en la solución de la apatía por la lectura desde el bienestar institucional, aplicando la actividad lúdica y la utilización de herramientas tecnológicas, educación 3,0 cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones tales como: el teatro, la música, la danza, arte, baile, el deporte, un club de lectura, la convivencia con la familia etc., para producir goce al interactuar con otros, como recompensa se disfrute en los eventos aportando así a los inconvenientes de atención y motivación, también como problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las institución educativa Juan Henrique White sede escuela Juan H).

Messing (2009), dice: “Una tendencia que se observa con frecuencia en la sociedad moderna es la falta de motivación personal, a lo cual se le ha llamado apatía, cuya incidencia se extiende a los ámbitos más diversos y a diferentes etapas vitales”, citado en (El desinterés una tendencia..., s.f.). Partiendo de lo que dice el autor se proyecta contribuir en la solución de la apatía por la lectura, desde el bienestar institucional, aplicando la actividad lúdica y la utilización de herramientas tecnológicas, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones tales como: el teatro, la música, la danza, arte, baile, el deporte, un club de lectura y la convivencia con la familia; para producir goce al interactuar con otros, como recompensa se disfrute en los eventos aportando así a la problemas de atención y motivación, también como problemáticas

relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las institución educativa Juan Henrique White- Sede escuela principal.

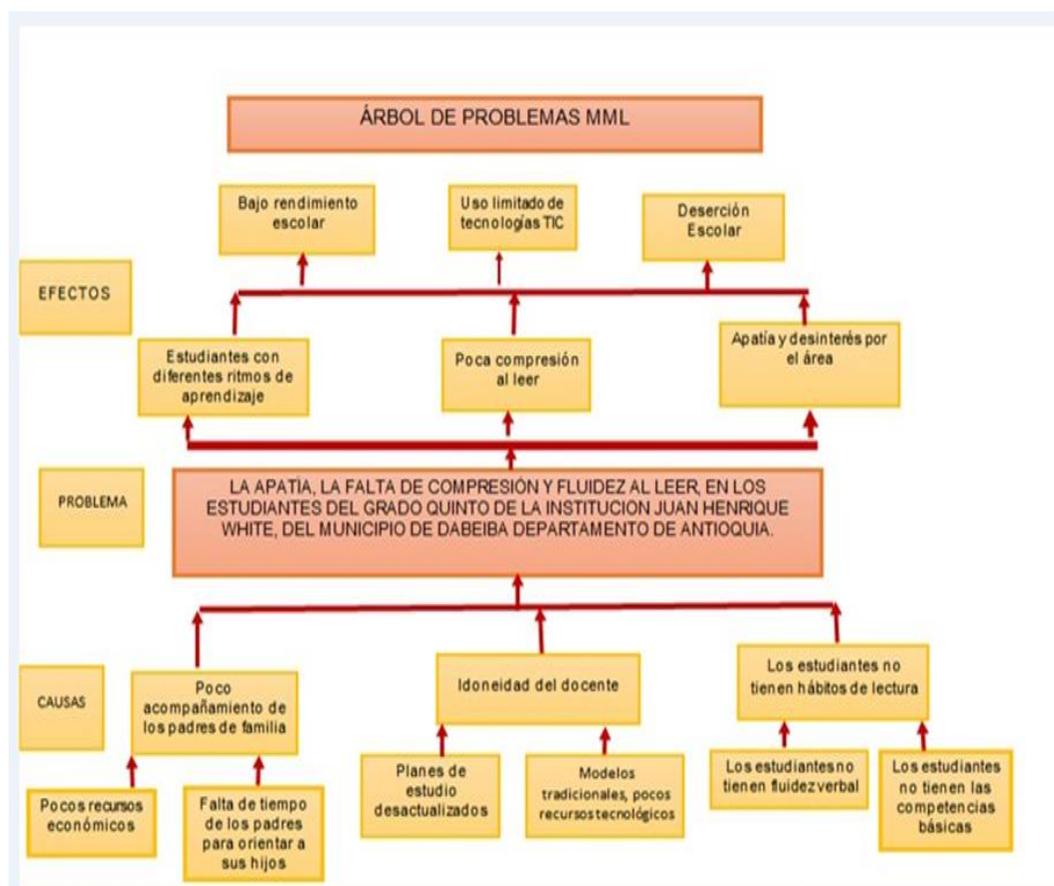
Para ello se hará mayor énfasis a la actividad lúdica y herramientas tecnológicas tales como: educación 3.0, educamed, Moodle, ims, veyon jelic y plickers, educanave; por considerarla como parte fundamental de la dimensión humana, no como una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda; sino una tendencia de forma de vida, frente a la cotidianidad; o sea, viene a ser una manera de relacionarse en la sociedad en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute, goce; acompañado de la distensión que originan actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Las herramientas tecnológicas de información y comunicación son de vital importancia en el proceso de enseñanza- aprendizaje en especial educación 3.0, porque las redes forman parte de la vida de los educandos. Sus usos cada vez abarcan más ámbitos: el entretenimiento, el aprendizaje, la consulta, la comunicación, la búsqueda de empleo y la educación. Así mismo tienen grandes ventajas el uso de la red en el aula, porque permiten la interacción en las publicaciones de los demás usuarios, sobre todo, a través de comentarios lo que estimula el debate y la participación del alumnado. Igualmente, el uso de las redes y los juegos didácticos en el aula, no sólo permitirán que los estudiantes aprendan de una manera más dinámica, participando activamente en los temas tratados en clase, sino que además los llevará a utilizar distintas herramientas que les serán de gran ayuda más adelante en su vida profesional, favoreciendo de esta forma el desarrollo de sus competencias tecnológicas.

Teniendo en cuenta que los niños, por su naturaleza preferentemente activan, necesitan el juego para construir su propia identidad y subjetividad a temprana edad, el juego es corporal y sensorio-motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su cuerpo y del

espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y compartir con otros, es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

Figura 3. *Árbol de problema.*



Fuente: elaboración propia.

2.4 Pregunta problema

¿Cómo incide la aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas basada en retos y desafíos, en la motivación por la lectura mediante el disfrute y la recreación del estudiante y su familia?

3 ALCANCE

El proyecto de investigación busca identificar las falencias, que presentan los estudiantes del grado 5° en la institución educativa Juan Henrique White, con relación a la apatía, el desinterés y la poca comprensión lectora y analizar los factores que influyen en su bajo rendimiento académico en el área de lengua castellana.

El proyecto se implementará en la Institución Educativa Juan Henrique White, sede escuela urbana Juan Henrique White, en el área de lengua castellana con el grado 5°, un grupo mixto conformado por 71 estudiantes, niñas y niños con edades que oscilan entre los 10 y 12 años. Con la Implementación de una estrategia didáctica mediante diversas actividades pedagógicas, desde la gamificación por retos y desafíos, a través de la plataforma educación 3.0, que incluya la colaboración de la familia mejorando el nivel en la comprensión lectora de los estudiantes; se pretende mejorar la apatía, el desinterés y la falta de la comprensión a la hora de leer, lo cual, se irá evidenciado mediante el desarrollo de las actividades, a lo largo del progreso del proyecto.

Con el desarrollo del proyecto, se pretende mejorar el proceso de aprendizaje en el área de lenguaje, disminuir la apatía, el desinterés y la baja comprensión lectora; que presentan los estudiantes. Lograr que los docentes generen un clima atractivo implementando las TIC en las aulas de clase, lograr que las familias se vinculen al proceso de aprendizaje y sean un pilar para el estudiante en el proceso educativo.

4 JUSTIFICACIÓN

La utilización de la gamificación y las herramientas tecnológicas por retos y desafíos en la educación, desarrollan las competencias lectoras en los estudiantes del grado 5°; porque motivan al interés por la lectura y las competencias prácticas, cuyo objetivo principal es estimular el rendimiento y motivar el deseo por la lectura.

El proyecto de investigación busca contribuir en el mejoramiento de las dificultades que se presentan en el grupo de estudio, con estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural, de lectura comprensiva de los individuos. El juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; de forma que se busca hacer las clases fuera del aula, buscando la integración con la comunidad educativa, brindando así un bienestar institucional.

Los juegos, constituyen un modo único de conocer, aproximarse a la realidad, mediante diversos lenguajes y símbolos estéticos, revelan ideas, sentimientos y emociones, evidenciando aspectos fundamentales de la experiencia humana, que difícilmente se podrían comprender a través de otras formas de conocimiento. De este modo los juegos son una contribución irremplazable al desarrollo del pensamiento, al enriquecimiento de la vida mental y espiritual; ofrecen un espacio privilegiado para el desarrollo de la capacidad expresiva y creativa, motivan a la lectura, la comprensión y la imaginación; a la vez que se agudiza la sensibilidad y la capacidad de percibir.

“Las TIC nos ofrecen diversidad de recursos de apoyo a la enseñanza (material didáctico, entornos virtuales, internet, blogs, wikis, webquest, foros chats, mensajería,

videoconferencias, otros canales de comunicación y manejo de información), desarrollando creatividad e innovación, entornos de trabajo colaborativo, promoviendo el aprendizaje significativo, activo y flexible.” (Delgado, 2013).

El autor deja evidenciado que las herramientas tecnológicas, de la comunicación y juego, contribuyen a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que los alumnos vayan ajustándose a los entornos desde los cuales interactúan. Con ello, el juego y las TIC permiten al estudiante reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado, ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir, para aprender de forma colaborativa, utilizando lo que el contexto ofrece y el mundo globalizado exige.

Cresswell (2009), dice que: “La investigación hoy en día necesita de un trabajo multidisciplinario, refuerza la necesidad de usar diseños multimodales”, citado en (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010). El autor manifiesta que la investigación cualitativa, permite que el docente sea capaz no sólo de reconocer problemáticas que afectan la calidad de la educación, sino que se convierta en agente activo capaz de proponer alternativas de solución innovadoras y eficaces, como lo es el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del educando; en este caso proponer por medio del juego, la vinculación de los diferentes actores en los principales contextos donde se desenvuelve el estudiante : (Bienestar institucional), para favorecer el desarrollo de los procesos básicos de lectura.

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Proponer una estrategia didáctica mediante diversas actividades pedagógicas, desde la gamificación por retos y desafíos, a través de la plataforma educación 3.0, que incluya la colaboración de la familia mejorando el nivel en la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan Henrique White.

5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar las falencias y dificultades del grupo de estudio, en la apatía, el desinterés y poca comprensión en la lectura.
- Analizar los factores que le generan a los estudiantes, barreras y dificultades en el aprendizaje de la lengua castellana, especialmente en los hábitos lectores.
- Diseñar actividades desde la gamificación por retos y desafíos en educación 3.0, que propicien la motivación del aprendizaje de la lectura, en los estudiantes del grado 5°.
- Implementar estrategias de gamificación por retos y desafíos, mediante la herramienta virtual educación 3.0, en la enseñanza de la lectura para el disfrute con su familia con los estudiantes del grado 5°.
- Evaluar el impacto y la pertinencia de la implementación de una estrategia didáctica, basada en juegos y retos, que incluye la colaboración de la familia, a través de un ambiente virtual de aprendizaje mejorando el nivel en la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5°, de la Institución Educativa Juan Henrique White.

6 BASES TEÓRICAS

6.1 Estado del Arte

Para la búsqueda de la información se hizo una exploración de diferentes plataformas y las fuentes más importantes consultadas fueron: Google académico, google Scholar, Scielo, la referencia red de repositorios de acceso abierto a la ciencia y la universidad de Antioquia, con el objetivo de referenciar y analizar elementos y artículos de investigación.

Se planteó como pregunta orientadora de la revisión del estado del arte: ¿Cómo incide la aplicación de estrategias didácticas y pedagógicas desde la gamificación por retos y desafíos, partiendo de actividades lúdico- recreativas apoyadas en las herramientas tecnológicas, que despierten la motivación, el disfrute y el bienestar institucional fortaleciendo el interés por la lectura?

En la institución Educativa Juan Enrique White (sede escuela principal), desde hace 9 años se han venido desarrollando diferentes actividades pedagógicas, con el objetivo de abordar las diversas problemáticas de comportamiento y de comprensión lectora.

En el año 2010 se implementó un proyecto con el propósito de fortalecer las competencias básicas de lectura: habilidades comunicativa, interpretativa, argumentativa y propositiva; el cual consistía en aplicar talleres de lectura, juegos didácticos, trabajos expositivos y la hora de la lectura, acciones que le permitieron a los estudiantes y a los docentes mejorar de manera regular parte de las falencias presentadas; sin embargo, no fue suficiente para erradicar toda la problemática.

En el 2015 se desarrolló otro proyecto llamado: “padrino lector”, el cual consistía en que los estudiantes de los grados superiores cuarto y quinto; con actividades lúdico- recreativas en horarios establecidos, varios días a la semana y en compañía de los docentes, apoyaban a los grados inferiores en su proceso de lectura y escritura; con actividades previamente programadas los educandos se encontraban con los cursos acordados y durante dos horas compartían, se apoyaban y desarrollaban la agenda programada. El trabajo fue realizado durante 2 años con buenos resultados; sin embargo, por falta de permanencia en el tiempo su efectividad no fue mayor.

“En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos/as con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y al alumnado cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos. Las (TIC), están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y el estudiante.” (Serca, 2017). Según Serca las TIC son la innovación del momento, generan un gran reto para directivos, docentes, estudiantes y padres de familia; es por eso, que este artículo fue tomado como referente de apoyo en esta investigación, dado que orienta frente a los cambios determinantes que proporcionan las TIC a la educación.

Según Torres (2017), “La metamorfosis que tiene el actual manejo, transformación, construcción y difusión del conocimiento se ha alterado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), algunos autores críticos plantean que en la actualidad los individuos se convierten en simples contenidos más que en verdaderos elementos de valor, en realidad solo

somos un conjunto de datos, individuos dependientes de la tecnología incapaces de pensar o comportarse por sí solos, situación que al parecer se refleja en el ámbito educativo. Por lo anterior, el siguiente escrito es una recopilación documental que tuvo como objetivo exhibir las formas en que estas herramientas se han implicado en el ámbito educativo modificándolo, alterándolo o quizá transformándolo. Desde hace varias décadas se encuentra en la literatura científica y en distintas fuentes una enorme cantidad de documentos o reportes de investigación que se enfocan en el abordaje de esta temática, desde diversos marcos epistémicos y posturas metodológicas, por lo que, en esta ocasión, se expone una recopilación de puntos clave que muestran los alcances, limitaciones y la prospectiva que significan las TIC en la educación. Para la realización de este trabajo se eligió como descriptores de categorías los términos: tecnologías en la educación, palabras clave como alcances, limitaciones y prospectiva. Se trabajó con información del periodo de tiempo entre el año 2010 y 2017, los resultados de la recopilación exhiben la manera en que la visión de las TIC en la educación ha cambiado, desde su utilidad como medio, herramienta de conectividad, de aprendizaje, empoderamiento, entre otros; hasta proyectarlas como elementos asociados a la cotidianeidad imposibles de separar de las acciones humanas convirtiéndose en parte sustancial de la forma de vida de quienes conviven en los contextos educativos.” Torres, afirma que el mal uso de las TIC genera desinterés y confusiones a la hora de aprender, es por estas razones que se considera que el autor aporta al proyecto de investigación, porque permite dar otra mira y otro uso a las herramientas tecnológicas que es el fin de este proyecto. Usar las TIC como herramientas innovadoras para crear enlaces con los estudiantes.

Hoyos Flórez & Gallego (2017), en su investigación titulada: “ Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria”, realizan un aporte fundamental a

este proyecto con su afirmación, los hallazgos más significativos parten de considerar la lectura como un proceso constructivo, que se potencia con una propuesta de intervención que posibilita en los estudiantes identificar la estructura de los textos, formular cuestionamientos, deducir elementos, elaborar inferencias, recuperar datos, efectuar conexiones entre información nueva y conocimientos previos, y evaluar y reflexionar frente a los portadores de texto. Basada en la metodología estudio de corte cualitativo, de tipo descriptivo. Hoyos, en su investigación hace una precisión que aporta al proyecto de investigación, dado que aborda las habilidades de la comprensión lectora de los estudiantes, definiendo que la lectura es un proceso constructivo y así mismo se plantea con el entorno y con sus familias en esta propuesta.

Gutiérrez Braojos & Salmerón Pérez (2012), en la investigación titulada: “Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria”, indagó sobre la importancia de la competencia lectora como una de las herramientas psicológicas más relevantes en los procesos de aprendizaje y enseñanza. Su carácter transversal conlleva efectos colaterales positivos o negativos sobre el resto de áreas académicas. En las últimas décadas, se ha enfatizado el papel de las estrategias de aprendizaje, como herramientas psicológicas que facilitan a los estudiantes el proceso transaccional lector. Esta investigación aporta al proyecto en desarrollo, dado que plantea diferentes estrategias para la comprensión lectora, como una herramienta indispensable en todos los procesos de aprendizaje de la lengua castellana que es trasversal con las demás áreas de conocimiento.

Bucheli, Cabrera, & Moncayo (2005), en la tesis titulada: “El juego como estrategia para mejorar la lectura en los estudiantes del grado 6º”, en la institución educativa INEM- Pasto. El juego como estrategia didáctica ayudará a un mayor acercamiento entre los miembros de la comunidad escolar; propiciará actitudes positivas y facilitará la concentración y el interés por el

quehacer educativo, hasta el punto de desarrollar actitudes positivas frente al aprendizaje, la convivencia y la participación en las actividades que se proponen en el aula.

El autor expone el juego como un método que podría mejorar la apatía por la lectura mediante la gamificación de retos y desafíos, para optimizar la comprensión lectora, teniendo en cuenta los conceptos teóricos, en los que destacan los problemas encontrados en el aula de clase, en los cuales se esgrimen diferentes paradigmas y exploraciones como: la investigación – acción, este aporte es de gran importancia en esta propuesta de trabajo que tiene su mismo enfoque.

Según Flores Gil (2000) en “Factores que influyen en el desinterés por la lectura”, “La mayoría de los niños, tarde o temprano aprenden a leer, unos bien y otros mal. No obstante, la lectura es para ellos un procedimiento pasivo y consiste en un simple reconocimiento de letras, palabras y oraciones que carecen de algún significado profundo. La lectura es un hábito que disminuye cada vez más, sustituido muchas veces por algunos medios de comunicación como la radio y la televisión. Esto nos lleva a reflexionar, que, si bien es cierto que la tecnificación avanza para ahorrarle muchas tareas al ser humano, este debe aprender a pensar más rápida y lógicamente; razón para que tenga una buena comprensión e interpretación de la lectura.”

De esta manera el autor manifiesta que la lectura comprensiva es conocida o definida como ese ejercicio de asimilación, acompañado de una interpretación correcta, es decir que reside en releer el texto, pero más lentamente, párrafo por párrafo, reflexionando sobre lo que se lee; en la actualidad este ejercicio cada día ha ido en decadencia se encuentran estudiantes que seleccionan cualquier otra actividad que leer; se inclinan por las materias prácticas evadiendo aquellas que impliquen lectura de textos, resúmenes, selecciones, contenidos largos, letras pequeñas y muchas páginas sin ilustración.

Con la propuesta presentada por el autor ayuda a precisar, cuáles podrían ser los factores que inciden el desinterés por la lectura, y como abordarlos desde diferentes metodologías de aplicación de proyectos educativos. En este trabajo se realizaron diferentes observaciones para deducir, cuáles son las causas de la baja comprensión lectora de nuestro grupo de estudio.

“La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.” (Gaitán, s.f.). De acuerdo a lo comprendido según el autor, la gamificación es un método y una estrategia propuestos para obtener determinados objetivos; se percibe la inserción de la gamificación abordada en el entorno social, sin embargo, cada vez más se utiliza en el campo educativo alrededor del mundo, por ser lúdico y divertido.

El mecanismo de la gamificación consiste en una serie de técnicas mecánicas y dinámicas que el usuario va alcanzando por medio de retos y desafíos, donde acumula puntos a una cantidad de acciones, alcanzando niveles y obteniendo premios, regalos donde se van clasificando por los logros obtenidos y lanzándose a nuevos desafíos a través de misiones o duelos.

6.2 Marco Referencial

6.3 Marco Teórico

A continuación, se exponen diversas teorías de autores que hacen sus aportes en este proyecto de investigación, dejando evidencia que la problemática planteada es de importancia para el contexto educativo, que a lo largo de los años se han realizado numerosas investigaciones relacionadas con el tema.

“La falta de interés por la lectura, resulta cada vez más notoria en la población juvenil, son muchas las actividades que realiza un joven durante el día y si las evaluamos resultaría incluso extraño que una de ellas sea leer por “gusto o porque le apasiona”. (Arostegui, 2017)

La mayor parte del tiempo en que aseguran leer los jóvenes, es durante el período educativo, esto se refleja con el artículo publicado por Celina Peña de la Comunidad y Cultura Local de México en el que se estableció un estudio sobre el poco consumo de los libros o el hábito de leer, donde menciona lo siguiente: “Los jóvenes de 18 a 22 años son los que reportaron mayor actividad lectora con el 69.7 por ciento. Mientras que si ya se han insertado en el ámbito laboral modifican sus hábitos de lectura, disminuyendo el número de lectores considerablemente. Los que menos leen son los jóvenes de 22 a 30 años.”

La conclusión de dicha encuesta determinó que la universidad es el nivel educativo donde se tiene mayor acceso a la lectura. Estos análisis hacen notar que los jóvenes leen por “el deber y no el querer”, siendo una situación preocupante que se da en muchos países, y mientras la tecnología siga aumentando y ofreciendo nuevos atractivos, el hábito de la lectura disminuirá continuamente y la pobreza cultural de la juventud crecerá.

El autor certifica las dificultades que se presentan para adquirir los hábitos lectores, en las diferentes edades del conocimiento, lo cual es muy relevante en este proyecto de investigación, que tiene como propósito evidenciar las causas de la apatía por la lectura y hacer aportes a su mejoramiento.

“Actualmente la comunidad estudiantil, padece de una marcada apatía por la lectura, situación que perjudica directamente el desarrollo integral que las instituciones escolares persiguen. Este aspecto en particular es producto de un sinnúmero de elementos entre los cuales destacan; lo avasalladora que resulta la tecnología, los medios de comunicación, la nula motivación familiar, el descuido del maestro y/o el propio desinterés del alumno. Es la apatía por la lectura entonces, un problema significativo digno de nuestra atención y sobre todo pronta acción. Maestros, sociedad, padres de familia tienen menester en este triste y preocupante problema educativo.” (Sandoval Velasco, 2006)

El hecho de que a los estudiantes de secundaria “les cause flojera” leer un libro es triste y alarmante a su vez. Porque si bien, ha sido un nivel escolar antes en el que se les enseñaron estas habilidades por vez primera, queda entendido gracias a esta reiterada problemática que los propósitos no se cumplieron satisfactoriamente en la primaria. Sin embargo, la responsabilidad completa no recae en los maestros de primaria sino, también en los padres de familia como actores participativos y constantes en la formación de sus hijos. No obstante, dado lo extenso y delicado del tema nos remitimos a señalar que conforme a esta investigación tenemos como objetivo particular identificar las causas más relevantes que contribuyen a desencadenar este problema en los estudiantes de secundaria ya que como señalamos anteriormente la apatía por la lectura frena considerablemente el desarrollo integral que se pretende en los individuos. Por lo

antes mencionado por el autor se plantea implementar una estrategia de gamificación, que pretende motivar a los estudiantes y promover el interés por la lectura.

El aporte anterior hecho por el autor, demuestra de forma más patente las posibles causas, por las cuales los estuantes en la actualidad presentan apatía, desinterés y baja comprensión de lectura, manifestando que podría ser, el contexto, la familia, las tecnologías; estas afirmaciones dejan un aforo para llevar a cabo la investigación propuesta, que busca precisamente implementar las herramientas tecnológicas de manera adecuada, para mejorar el proceso lector.

Según los autores Vergara Rodríguez & Gómez Vallecillo (2017), “Un juego es un sistema compuesto por un conjunto de reglas, obstáculos y elecciones, en el que el jugador necesita aprender de sus errores para tener éxito. Dado que el juego puede manifestarse en un ámbito de encuentro, que favorece tanto el factor social como el cultural, la adopción de estructuras de juegos en diferentes entornos puede hacer más atractiva una actividad de carácter tedioso. Este artículo trata la historia del uso de juegos en el ámbito docente, centrándose en el “origen de la gamificación educativa”.

“La evolución de los juegos y, sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80. El mundo del marketing captó rápidamente la influencia que la experiencia lúdica tenía en la modificación del comportamiento, y pronto adoptó elementos y dinámicas de los videojuegos para la captación y fidelización de clientes con un notable éxito.” (Vergara Rodríguez & Gómez Vallecillo, 2017)

En este sentido, se puede relacionar la gamificación con la estrategia comercial de ofrecer regalos, acumular cupones y puntos, etc., algo habitualmente utilizado por innumerables compañías para vender sus productos.

El autor expone las épocas donde se dio origen de la gamificación educativa y su influencia en el ámbito lector, dando un buen aporte a este proyecto de investigación que tiene como objetivo, utilizar la herramienta educativa 3.0, para mejorar el hábito lector.

“El entorno lector y digital amplía nuestras posibilidades de crecimiento personal (cognitivo y emocional), de una socialización más rica y de desarrollo creativo. Por un lado, las posibilidades que abren las TIC en la lectura suponen un reto personal para el lector. Se amplían las posibilidades, se modifican los géneros, la experiencia lectora se enriquece con múltiples formatos.” (Sáez Trujillo, 2011)

El escritor testifica el valor que han tomado las herramientas digitales en el ámbito lector, lo cual aporta de manera significativa al proyecto, debido que este busca crear estrategias y metodologías innovadoras que conlleven al gusto y disfrute por la lectura.

Según Paredes Labra (2005) “Análisis crítico de los principales procesos metodológicos que apoyan la animación a la lectura mediante tecnologías de la información y la comunicación (TIC). A partir de un proceso de integración de las TIC en la escuela y su vinculación con otros espacios como las bibliotecas y el ciber-espacio, se abren posibilidades para reorientar las actividades de animación a la lectura mediante procesadores de texto, multimedia, programas de lengua, cuentos electrónicos y desarrollo de proyectos telemáticos”.

La posición de la autora frente al aporte que tienen las herramientas tecnológicas al proceso de lectura es positiva, ella manifiesta que son una integralidad, dado que existen diversos espacios y actividades cibernéticas que favorecen al estudiante en sus habilidades lectura.

“El hábito de la lectura en pleno siglo XXI es una competencia que pocas personas desarrollan o mantienen, sin embargo, hoy es más importante que nunca. En este artículo abordamos los diferentes niveles, habilidades y factores que afectan la comprensión lectora. Es

fundamental que estudiantes y profesores conozcan estos aspectos para que mejoren los resultados de la apropiación de la lectura”. ¿Quién lee hoy en día un libro, el periódico o un cuento? El hábito de la lectura en pleno siglo XXI es una competencia que pocas personas desarrollan o mantienen con el fin de conocer y viajar a través del maravilloso mundo de la imaginación. La lectura es un medio por el cual nos podemos comunicar.” (Ramírez Mazariegos, 2017)

En el artículo el autor certifica que la lectura es una competencia que pocas personas desarrollan o mantienen, razones por las cuales se ve la necesidad de implementar un proyecto de investigación, que aporten al cambio de manera relevante en los estudiantes cuando de leer se trata.

Según la página Pulso Social (2016), “Hoy en día se cuenta con una amplia gama de recursos tecnológicos que pueden apoyar la educación a través de una experiencia más directa rompiendo con el modelo tradicional y a su vez, acercar al estudiante con su proceso de aprendizaje y empoderarlo. La gamificación se define como el proceso de utilizar actividades y dinámicas propias de los juegos en actividades como: educación, marketing, investigación, entre otras, con el fin de motivar su asimilación o aprendizaje. El término como tal proviene de la traducción del anglosajón game, y también puede ser usado como ludificación o jugueterización. La gamificación del aprendizaje combina el uso de nuevas tecnologías, generando herramientas novedosas basadas en juegos que pretenden cautivar al estudiante por más tiempo, y lograr la retención del conocimiento a largo plazo e incluso una constante motivación.”

En esta investigación el autor coincide con el proyecto de investigación propuesto, con el aporte que hace desde la gamificación, afirmando que ésta se define como el proceso de utilizar

actividades y dinámicas propias de los juegos, para aportar de manera positiva estrategias innovadoras, al mejoramiento del proceso lector.

. “El concepto de estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos”. (Rovira Salvador, s.f.)

Más concretamente, las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos.

Tal y como se menciona anteriormente, para que estos procedimientos puedan ser aplicados en el día a día dentro del ámbito académico, es necesario que el educador planifique y programe este procedimiento. Para ello debe de escoger y perfeccionar las técnicas que considere más oportunas y eficaces a la hora de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

Para ello, además de la planificación de los procedimientos, el docente también deberá realizar un trabajo de reflexión en el que se deberá tener en cuenta todo el abanico de posibilidades que existen dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje para, a continuación, realizar una toma de decisiones en relación a las técnicas y actividades a las que puede recurrir para lograr los objetivos establecidos.

En este aporte el autor delega responsabilidades a los docentes, en la implementación e innovación de estrategias que permitan mejorar los procesos lectores, es por ello que se desarrolla este proyecto de investigación brindando herramientas a los docentes, para mejorar las necesidades en el área de lenguaje que presenten los involucrados.

Según la plataforma digital Conecta 3.0 “La propuesta digital se integra y complementa con el libro de papel, responde a la práctica del docente en el aula y se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Accede a sus contenidos de forma online y offline”. Es una interfaz intuitiva que facilita la navegación y la usabilidad de sus contenidos digitales. El entorno de trabajo es personal y permite integrar de manera eficaz las herramientas del mundo digital con el libro de papel en la dinámica del aula educativa. Se puede acceder a los contenidos digitales de la propuesta editorial, personalizar sus recursos y hacer el seguimiento de las actividades asignadas a los alumnos de una forma sencilla y segura.

En el artículo del ministerio de educación, el autor resalta el enlace que existe entre la educación tradicional con la innovación digital, manifestado que no se pueden desligar la una de la otra, esta afirmación tiene aporte al proyecto de investigación que se está desarrollando, dado que reside en la misma línea: educación formal asociado a las herramientas tecnológicas innovadoras.

“La familia es el núcleo fundamental donde el niño adquiere y fortalece todas sus habilidades y destrezas, tomando en cuenta que en el proceso educativo requiere la interrelación entre padres, hijos y maestros, sin dejar a un lado la valiosa herramienta del hábito de lectura, puesto que en los primeros años de edad se forma una percepción de afinidad o rechazo a la lectura, esto le marcará al niño para toda la vida. Viendo esta necesidad se realiza el estudio con padres de familia de niños entre 5 y 6 años de edad de los colegios Liceo Coatepeque y San José del municipio de Coatepeque para identificar el rol de los padres de familia en la formación de hábitos de lectura de sus hijos.” (Rivera de León, 2013)

El autor expone la relevancia que tiene la participación de la familia en los procesos de enseñanza- aprendizaje, principalmente en adquirir los hábitos de lectura en los primeros años de

vida, lo cual se vincula al proyecto de investigación, porque uno de los participantes directos en el desarrollo de este, es el núcleo familiar (bienestar institucional).

6.4 Marco Conceptual

Definición de los conceptos y teorías asociadas y relacionadas al proyecto de investigación: “La gamificación, estrategia didáctica por medio de retos y desafíos, para incentivar el proceso de lectura en el grado 5°, de la Institución educativa Juan Henrique White”, que permite explicar ideas y dar una mejor comprensión, señalando las nociones que componen esta investigación y que forman parte de ella.

El desinterés por la lectura: “La falta de interés por la lectura, resulta cada vez más notoria en la población juvenil, son muchas las actividades que realiza un joven durante el día y si las evaluamos resultaría incluso extraño que una de ellas sea leer por “gusto o porque le apasiona”. (Arostegui, 2017). El autor enfatiza en las dificultades que presentan los educandos en la motivación por leer, dejando claro que es una problemática general, y que es poco el porcentaje de personas, que lee por gusto.

Apatía por la lectura: “Actualmente la comunidad estudiantil, padece de una marcada apatía por la lectura, situación que perjudica directamente el desarrollo integral que las instituciones escolares persiguen” (Sandoval Velasco, 2006). El autor manifiesta que, en este aspecto en específico, es fruto de varios elementos entre los cuales se destacan, lo exigente que resulta la tecnología, los medios de comunicación, la poca estimulación familiar, la desactualización del maestro y el desinterés del alumno a la hora de leer.

Origen de la gamificación educativa: “Un juego es un sistema compuesto por un conjunto de reglas, obstáculos y elecciones, en el que el jugador necesita aprender de sus errores para

tener éxito. Dado que el juego puede manifestarse en un ámbito de encuentro, que favorece tanto el factor social como el cultural, la adopción de estructuras de juegos en diferentes entornos puede hacer más atractiva una actividad de carácter tedioso. Este artículo trata la historia del uso de juegos en el ámbito docente, centrándose en el -origen de la gamificación educativa-” (Vergara Rodríguez & Gómez Vallecillo, 2017). Los autores exteriorizan el origen y beneficios de implementar la gamificación en el ámbito educativo, dado que este beneficia el aprendizaje en cualquier lugar.

Lectura e internet: ¿qué aportan las TIC a la lectura? “El entorno lector y digital amplía nuestras posibilidades de crecimiento personal (cognitivo y emocional), de una socialización más rica y de desarrollo creativo. Por un lado, las posibilidades que abren las TIC en la lectura suponen un reto personal para el lector. Se amplían las posibilidades, se modifican los géneros, la experiencia lectora se enriquece con múltiples formatos.” (Sáez Trujillo, 2011). El autor resalta la relación que existe entre el internet y la lectura, como la red sirve de motivación e iniciativa para leer.

Animación a la lectura y TIC: “Análisis crítico de los principales procesos metodológicos que apoyan la animación a la lectura mediante tecnologías de la información y la comunicación (TIC). A partir de un proceso de integración de las TIC en la escuela y su vinculación con otros espacios como las bibliotecas y el ciber-espacio, se abren posibilidades para reorientar las actividades de animación a la lectura mediante procesadores de texto, multimedia, programas de lengua, cuentos electrónicos y desarrollo de proyectos telemáticos.” (Paredes Labra, 2005); según el autor las TIC animan a la lectura, debido a que integran las metodologías con los espacios de aprendizaje.

La comprensión lectora: un reto para alumnos y maestros: El hábito de la lectura en pleno siglo XXI es una competencia que pocas personas desarrollan o mantienen, sin embargo, hoy es más importante que nunca. En este artículo abordamos los diferentes niveles, habilidades y factores que afectan la comprensión lectora. Es fundamental que estudiantes y profesores conozcan estos aspectos para que mejoren los resultados de la apropiación de la lectura.

“¿Quién lee hoy en día un libro, el periódico o un cuento? El hábito de la lectura en pleno siglo XXI es una competencia que pocas personas desarrollan o mantienen con el fin de conocer y viajar a través del maravilloso mundo de la imaginación. La lectura es un medio por el cual nos podemos comunicar.” (Ramírez Mazariegos, 2017), el artículo antes mencionado aflora la importancia que tiene la lectura en esta época, porque es promotora de cultura y conocimiento.

TIC, la apuesta para gamificación del aprendizaje y combatir la deserción escolar: Hoy en día se cuenta con una amplia gama de recursos tecnológicos que pueden apoyar la educación a través de una experiencia más directa rompiendo con el modelo tradicional y a su vez, acercar al estudiante con su proceso de aprendizaje y empoderarlo.

La gamificación se define como el proceso de utilizar actividades y dinámicas propias de los juegos en actividades como: educación, marketing, investigación, entre otras, con el fin de motivar su asimilación o aprendizaje. El término como tal proviene de la traducción del anglosajón game, y también puede ser usado como ludificación o jugueterización.

La gamificación del aprendizaje combina el uso de nuevas tecnologías, generando herramientas novedosas basadas en juegos que pretenden cautivar al estudiante por más tiempo, y lograr la retención del conocimiento a largo plazo e incluso una constante motivación. (Pulso Social, 2016), El autor evidencia que, en este mundo moderno, globalizado la gamificación juega

un papel muy importante en la lectura, debido a que atrae al estudiante y hace que tenga mayor interés por aprender.

Estrategias didácticas: definición, características y aplicación: “El concepto de estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos” (Rovira Salvador, s.f.)

Más concretamente, las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos.

Tal y como se menciona el autor, para que estos procedimientos puedan ser aplicados en el día a día dentro del ámbito académico, es necesario que el educador planifique y programe este procedimiento. Para ello debe de escoger y perfeccionar las técnicas que considere más oportunas y eficaces a la hora de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

El autor brinda también la orientación relacionada con herramientas y estrategias, plantea el análisis en la utilización de estos procedimientos, lo que permite dar fortaleza al proyecto de investigación planteado, que va en el mismo direccionamiento, con los instrumentales que permitan mejorar los procesos de lectura.

Plataforma digital 3.0: “Es uno de los componentes más importantes del proyecto. La propuesta digital se integra y complementa con el libro de papel, responde a la práctica del docente en el aula y se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Accede a sus contenidos de forma online y offline”. (Conecta 3.0, s.f.)

Es una interfaz intuitiva que facilita la navegación y la usabilidad de sus contenidos digitales. El entorno de trabajo es personal y permite integrar de manera eficaz las herramientas del mundo digital con el libro de papel en la dinámica del aula educativa. Podrás acceder a los contenidos digitales de la propuesta editorial, personalizar tus propios recursos y hacer el seguimiento de las actividades asignadas a tus alumnos de una forma sencilla y segura.

Mediante estas afirmaciones que hace el autor de la herramienta pedagógica 3.0, permite justificar que es una buena estrategia, para desarrollar el proyecto de investigación, dado que se convierte en la base principal, que será utilizada para dar solución a problemática planteada.

Rol de los padres de familia en la formación de hábitos de lectura de sus hijos: “La familia es el núcleo fundamental donde el niño adquiere y fortalece todas sus habilidades y destrezas, tomando en cuenta que en el proceso educativo requiere la interrelación entre padres, hijos y maestros, sin dejar a un lado la valiosa herramienta del hábito de lectura, puesto que en los primeros años de edad se forma una percepción de afinidad o rechazo a la lectura, esto le marcará al niño para toda la vida”. (Rivera de León, 2013). La afirmación que hace el autor referente al proceso de lectura y los involucrados (familia, estudiantes y docentes), permite dar fortaleza, firmeza y direccionamiento al proyecto de investigación planteado, desde los involucrados y sus responsabilidades; dejando a merced de los docentes la planificación e innovación en las clases.

Este proyecto de investigación plantea una herramienta para mejorar los procesos de lectura desde la gamificación por retos y desafíos, involucrando a los padres de familia.

6.5 Marco Tecnológico.

Con el avance de la tecnología a lo largo del siglo XXI, el mundo ha evolucionado y aparece el concepto de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación), las cuales definen las herramientas tecnológicas en particular, con el fin de obtener un conocimiento para su aplicación, con ello lograr modificar y transformar la realidad en estudio y generar una solución a un problema.

6.5.1 Herramienta web 3.0

Según (Pérez Porto & Gardey, 2015), “La idea de web 3.0, en este contexto, está relacionada a lo que se conoce como web semántica. Los usuarios y los equipos, en este marco, pueden interactuar con la red mediante un lenguaje natural, interpretado por el software. De esta manera, acceder a la información resulta más sencillo. Dicho de otro modo, todos los datos alojados en la web 3.0 deberían ser “entendidos” por las máquinas, que podrían procesarlos con rapidez. La web 3.0, en definitiva, está relacionada con la inteligencia artificial. Los sitios web incluso tendrían la capacidad de conectarse entre sí de acuerdo a los intereses del usuario.”

En primer lugar, la razón de que no exista una definición formal o bien una única definición de web 3.0 se debe a que muchas personas están trabajando en su propia visión del futuro de Internet, por lo cual cada una espera diferentes cambios y mejoras en la experiencia de navegación por la red.

Retomando la evolución de Internet, podemos decir que en un principio cada sitio tenía su propia información y no la compartía con otros: texto e imágenes, por ejemplo, que formaban parte del código mismo y, por lo tanto, eran indivisibles de la página en la que se mostraban.

Web 3.0. Las bases de datos lo cambiaron todo, ya que el contenido se desprendió de las páginas para ser publicado en tantos sitios como las leyes lo permitan; tan sólo la posibilidad de enseñar a nuestros amigos el artículo o el vídeo que acabamos de disfrutar a través de las redes sociales habría parecido imposible a comienzos de los 90, y por eso es necesario hablar de web 2.0 cuando se hace referencia al dinamismo de los datos. El paso siguiente, como ya se puede apreciar en ciertos casos, es mejorar la accesibilidad.

Ventajas y desventajas de educación 3.0 en esta plataforma se encuentra información relevante de manera fácil, es muy sencilla, fácil de compartir, tiene gran variedad de temas en un solo sitio, pose contenido semántico, es muy organizada y definida. Sus desventajas son: la complejidad para algunos usuarios, la difícil adaptación y su lenguaje técnico.

Según Educación 3.0 (2019), “Una buena organización de las tareas que deben llevar a cabo los docentes en su día a día es primordial para garantizar el correcto funcionamiento del aula. Estas herramientas ayudan a conseguirlo. Gestionar el tiempo dentro y fuera del aula es esencial para que los docentes puedan llevar a cabo todas las tareas pendientes o preparar sus lecciones con suficiente antelación. Proponemos 15 aplicaciones y herramientas online para crear presentaciones rápidamente, ayudar a preparar las clases y organizar el material en un espacio virtual, entre otros.”

Según Leones (2014), Aporte de la web 3.0 a educación, “es una extensión del World Wide Web en el que se puede expresar no sólo lenguaje natural, sino que se puede entender, interpretar y utilizar por agentes software, permitiendo de este modo encontrar, compartir e integrar la información más fácilmente; es así como la Web semántica extendida y basada en el significado, se apoya en lenguajes universales que resuelven los problemas ocasionados en el

acceso a la información, provee una sintaxis elemental para las estructuras de contenidos dentro de documentos.”

Además aporta en la enseñanza - aprendizaje, potencia el trabajo colaborativo, se aprovecha por tanto la inteligencia colectiva, propician nuevos espacios para la docencia y la investigación, es de fácil acceso a gran cantidad de información, integración de múltiples herramientas en una sola plataforma, mayor rapidez en la búsqueda de información, interactividad y retroalimentación entre sus miembros, variedad de canales de comunicación, puede contribuir a mejorar las redes de aprendizaje, es un mejor canal para estudiantes a distancia, ya que ha permitido el desarrollo de entornos que simulen aulas, laboratorios, sesiones de clase, etc.

Además, fomenta el pensamiento crítico, analítico y asociativo, de igual forma permite el intercambio de información por medio de foros, mail, chat correos es una forma dinámica e interactiva de realizar actividades escolares tanto a nivel básico como a el nivel superior. La educación a distancia es la gran beneficiaria de esta web, los espacios virtuales son un método etnográfico en el ciberespacio, es similar al aplicado en el medio físico convencional, pero con ciertas adaptaciones, son lugares de encuentro donde los individuos negocian mediante el debate, la crítica y la réplica, asumen roles, liderazgo, prácticas compartidas y dinámicas de cohesión grupal, presentan elementos idiosincrásicos que son propios del medio virtual.

6.6 Marco legal.

Normatividad que rige los parámetros de este proyecto de investigación, bajo qué leyes y estatutos se ampara cada uno de los fragmentos, que se desarrollan en el proyecto, en relación

con los ejercicios de participación de la sociedad en un territorio y la influencia que tiene este plan en una población determinada.

"La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia" (Tecnologías de Información y de Comunicación., 2016)

La constitución enuncia de manera clara los beneficios que aportan las tecnologías de información y comunicación a la sociedad y como las TIC, están inmersas en todas las actividades que se desarrollan en la vida diaria.

"La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita "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" (Artículos 5)". (Tecnologías de Información y de Comunicación., 2016). La ley general de educación también hizo su amparo en algunos artículos que conferencian del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en las Instituciones educativas, manifestando que son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones redes y medios; que permiten la compilación, el procesamiento, almacenamiento, transmisión de información.

"El artículo aborda, en la primera parte, el contexto amplio de la Constitución Política colombiana de 1991 como hito fundamental de la transformación de la política social del país, que es acompañado por el desarrollo de un modelo económico que subordina la política a los intereses y lógica del mercado. En la segunda parte, analiza las políticas de tecnologías de la información en el campo educativo, las cuales, bajo un supuesto de democratización e inclusión

social, se sustentan en un discurso determinista salvacioncita, neutral y benevolente sobre lo tecnológico. En la tercera parte, describe dos experiencias locales de resistencia-transformación como prácticas educativas alternativas al modelo dominante. Entre otros aspectos, se concluye la importancia de reconocer experiencias que, en el orden local, están mostrando otras arquitecturas socio técnicas de participación ciudadana.” (Rueda Ortiz & Franco Avellaneda, 2017)

El autor en su artículo de investigación aborda los fundamentos de la constitución que amparan el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, y su inclusión en la educación, haciendo una división en tres partes: la primera es la legislación, en la segunda parte hace su análisis del campo educativo y en la tercera describe las experiencias de participación ciudadana; aportando así al proyecto de investigación desde la parte de orientación y antecedentes.

La autora Zea expone que: “La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombino por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios.”

Según el Ministerio de Comunicaciones, la nueva Ley permite a los operadores prestar cualquier servicio que técnicamente sea viable, pone en igualdad de condiciones a los operadores en el momento de prestar dichos servicios y hace especial énfasis en la protección de los usuarios de telecomunicaciones. En adelante los ciudadanos que tengan quejas en la prestación de servicios de telefonía móvil, internet o telefonía fija, podrán acudir a la superintendencia de Industria y Comercio, única entidad encargada de resolver sus reclamaciones.

El autor aporta al proyecto de investigación desde la parte legal, dando su argumento sobre el uso de las TIC, donde afirma que la tecnología se debe usar como una herramienta para generar ambientes de aprendizaje más lúdicos y colaborativos, que motiven a los estudiantes a concebir el conocimiento más allá del aula de clase, e incentiven su interés y curiosidad por la investigación.

7 DISEÑO METODOLÓGICO

7.1 Tipo de Investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo- descriptivo, encaminado al proceso de comprender, explorar y evaluar el carácter específico que tiene la Institución Educativa Juan Henrique White, sede escuela Juan Henrique White, para adoptar el uso de las herramientas tecnológicas de la información y la comunicación en sus proyectos pedagógicos, lo cual requiere de una aproximación a la vida cotidiana de la escuela, además de diseñar diferentes instrumentos de recolección de información de tipo cualitativo, que permitan detallar las prácticas pedagógicas mediadas por las herramientas tecnológicas y que respondan a las necesidades de la investigación, explorando los procesos de apropiación TIC en la institución.

La Investigación cualitativa (2019) es “conocida también con el nombre de metodología cualitativa, es un método de estudio que se propone evaluar, ponderar e interpretar información obtenida a través de recursos como entrevistas, conversaciones, registros, memorias, entre otros, con el propósito de indagar en su significado profundo.

Se trata de un modelo de investigación de uso extendido en las ciencias sociales, basado en la apreciación e interpretación de las cosas en su contexto natural.” Este tipo de investigación provee los recursos necesarios y las herramientas para este proyecto de investigación que pretende analizar las causas de la apatía, el interés y la falta de comprensión lectora.

El proyecto de investigación tiene en cuenta las necesidades latentes en los estudiantes, las cuales afectan de una u otra forma sus desempeños en los procesos pedagógicos; con el propósito de desarrollar competencias para lograr desempeños exitosos de los estudiantes en los diferentes escenarios de la vida.

En la investigación se tendrá como base la metodología cualitativa, validando el interrogante: ¿por qué es importante la investigación cualitativa en la educación?

La educación es un proceso que requiere de la interacción docente- estudiante en armonía con el currículo; relación dialéctica demarcada por las formas de comprender el mundo por parte del estudiante, y la actuación del profesor para “hacerlo” entender. La investigación cualitativa debe ser el eje dinamizador de la acción pedagógica en la educación.

De modo que la investigación cualitativa llevada a cabo por el docente en la escuela lo orienta a renovar constantemente su praxis pedagógica. El docente investigador es transformador, partiendo de los “por qué” y los “para qué” que le permitan orientar sus fines, resultado de la observación e interpretación de las particularidades de la escuela como objeto social.

“En la formación del hombre es necesario tener en cuenta el conocimiento y las maneras de construirlo para un fin social, para hacer del hombre un ser social. Sin embargo, todas estas concepciones de mano de la filosofía tomaron un carácter abstracto y universal, como si el conocimiento, el hombre y la sociedad fueran uno solo, un solo modelo de hombre para un solo

modelo de sociedad y una sola manera de conocer que produjera un conocimiento listo para ser vertido. Cada sociedad tiene unas necesidades en particular, y la filosofía, muy contrariamente, se había concebido un hombre universal (Kant), una educación para un ser con los mismos pensamientos, deseos y sueños. Nada más alejado de la realidad. La afirmación de que “cada cabeza es un mundo” insiste en que cada ser es único y consciente de la realidad, desde un contexto que lo ubica en lo local-global.” (Durango H., 2019)

“Se describe la investigación cualitativa en la educación. Regularidad investigativa necesaria en la transproducción de conocimientos para la comprensión, interpretación, crítica y transformación de la realidad educativa, por ende, la realidad social. Lo cual es posible mediante el conocimiento y práctica de habilidades, herramientas y sus métodos.” (Cerrón Rojas, 2019). El autor resalta la importancia de la realización de investigaciones de disposición cualitativa, porque se configura de manera pertinente para la educación. Admite aplicar y plantear mejoras continuas a la estructura de la realidad social emergente de la formación de estudiantes, docentes y comunidad educativa. Se soporta en la transferencia, producción concreta de conocimientos, ideas, acciones, materiales, las que necesariamente a partir de la revitalización se corrigen rectifican, modifican, superan y renuevan.

7.2 Hipótesis

La aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos y retos, a través de la herramienta tecnológica 3.0, favorece la motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura. Imponer el gusto por el tema de la lectura, es una causa para la apatía, el desinterés y la poca comprensión lectora.

7.3 Variables o Categorías

Teniendo en cuenta lo trabajado anteriormente, para el desarrollo del proyecto se manejará las siguientes variables:

7.3.1 Variable dependiente:

Bajo nivel de comprensión lectora de los estudiantes del grado 5° de la Institución educativa Juan Henríquez White.

7.3.2 Variable independiente:

- El desinterés por el proceso de lectura de algunos estudiantes.
- El acompañamiento familiar como apoyo del proceso del hábito lector.
- La metodología de enseñanza del área de lenguaje.
- Los ritmos de aprendizaje de los estudiantes del grado 5°
- Desmotivación por la lectura de algunos estudiantes.

7.4 Operacionalización de Variables o Descripción de Categorías

Tabla 1. Operacionalización de variables o descripción de categorías

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores	
Variable dependiente: Comprensión lectora	Comprensión Literal	Preguntas de nivel literal: ¿qué?, ¿cuál es? ¿cómo es?, donde?, ¿Quién? y ¿cómo se llama?	
		Reconoce información explícita	
		Relaciona el título y el texto	
		Reconoce el orden de las acciones y los personajes.	
		Formula relaciones y comparaciones	
		Identifica ideas principales del texto	
		Elabora esquemas de transformación	
		Emite juicios de lo leído	
		Comprensión Inferencial	Preguntas de nivel inferencial: ¿Por qué?, como podrías?, ¿que otro título?, ¿qué pasaría? y ¿qué conclusiones?
		Variable dependiente: Importancia de la lectura en educación	Académica
Conocimientos técnicos			
Cumplimiento de actividades			
Comprensión lectora	Comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencia y crítico		
	Buenos hábitos lectores		
	Gusto por la lectura		
	Lectura libre por placer		
	Lecturas compartidas		
Destrezas creativas y novedosas	Uso adecuado de los recursos tecnológicos		
	Identifica los diferentes tipos de textos		
	Habilidades en la producción textual		
	Implementación de lectura audiovisual		
Comprensión Crítica	Preguntas de nivel crítico: ¿qué opinas?, ¿qué piensas?, ¿cómo podrías calificar?, ¿Por qué? y ¿Cómo debería?		
	Establece analogías		
	Establece premisas		
	Carácter evaluativo		
	Establece relaciones analógicas		
	Confronta el texto con sus experiencias		
	Reconstruye en significado del texto		

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores
		Identifica las falacias de razonamiento
		Formula conjeturas e hipótesis y saca conclusiones
		Analiza la información novedosa
		Decodifica información

Fuente: Elaboración propia.

7.5 Población y Muestra

La institución Educativa Juan Enrique White, sede escuela Juan Enrique, se encuentra ubicada a 206 kilómetros de la ciudad capital Medellín, en el municipio de Dabeiba Antioquia, dicha jurisdicción tiene una población de 32.000 habitantes en su mayoría de estratos 0,1 y 2; más de la mitad de la población pertenece zona rural, su economía está basada en la agricultura, las familias en los diferentes núcleos poblacionales de esta institución son de escasos recursos, quienes deben salir a buscar fuentes de empleo para obtener su sustento, lo que lleva que algunos alumnos deban abandonar las aulas de clase, para aportar al sostenimiento familiar.

La institución educativa Juan Enrique White es la más grande del municipio, atiende más de dos mil estudiantes, tiene 15 sedes entre rurales y urbanas con ellas la sede central, ofrece sus servicios educativos con calidad e inclusión en educación formal en sus 3 niveles : preescolar , educación básica, educación media y educación para adultos; viene trabajando por la formación integral de la comunidad Dabeibana y para ello ha creado estrategias de acompañamiento para combatir, la apatía por la lectura, el desinterés por la misma y la poca comprensión al leer.

El grado quinto, es un grupo mixto conformado por 71 estudiantes, niñas y niños con edades que oscilan entre los 10 y 12 años, estos educandos se caracterizan por ser alumnos receptivos, creativos e inquietos por los nuevos aprendizajes; entre ellos hay 6 estudiantes con necesidad educativas especiales, indígenas y afrodescendientes.

El grado en general presenta algunas falencias en los conocimientos esencialmente en el área de lenguaje, en los hábitos lectores, las dificultades más vivenciales son: la apatía por la lectura, poca fluidez al leer, dificultad para comprender lo que se lee y problema para la creación de nuevos textos a partir de la lectura; lo que motiva a la presentación de un proyecto para abordar dichas necesidades.

Esta propuesta de investigación busca que a través de la implementación de aprendizajes significativos, estrategias pedagógicas en el aula, herramientas tecnológicas evaluativas e integradoras en el contexto familiar; se pueda mejorar el rendimiento académico en el área de lengua castellana, desarrollando en los estudiantes las competencias Comunicativa, interpretativa, argumentativa y propositiva, con el objetivo de formar sujetos integrales capaces de afrontar con éxito situaciones diversas de la vida diaria y cambiar su realidad social. Además, se busca mejorar los resultados en las pruebas SABER y pruebas de estado ICFES, así como la formación de un ser competente en los diferentes escenarios de la vida.

Este proyecto de investigación inicialmente se planteó para ser desarrollado en su totalidad con los estuantes del grado 5°, pero por la situación actual (pandemia, COVID 19), que se presenta a nivel mundial y que tiene diferentes reglamentaciones como: decretos y resoluciones de aislamiento y medidas de bioseguridad en los entes territoriales y por las condiciones socioeconómicos y de distanciamiento de los estudiantes población muestra; se vio la necesidad de replantear y ajustar dicha propuesta. Se realizarán las actividades diagnósticas,

prácticas y evaluativas en los estudiantes que tengan acceso a la tecnología y a la conectividad, para garantizar la comunicación, la interacción, la disponibilidad de la información; haciendo posible el desarrollo del ejercicio investigativo con calidad. A continuación, se desglosa la población muestra en siguiente tabla:

Tabla 2. *Tabla de población muestra.*

ESTUDIANTES DE QUINTO DE LA INSTITUCIÓN JUAN HENRIQUE WHITE							
Estudiantes	Mujeres	Hombres	Total	Población muestra grado 5°	Mujeres	Hombres	Total
Grado 5° A	15	20	35	35	16	20	35
Grado 5° B	26	10	36	36	26	10	36
	41	30	71	71	41	30	71

Nota. Fuente: elaboración propia.

7.6 Procedimiento

Para lograr el objetivo propuesto y de esta forma mejorar la apatía, el desinterés y la baja comprensión lectora en los estudiantes de los grados 5°, de la Institución Juan Henrique White, se plantea un estudio planeado por fases en los que se aplicarán una serie de herramientas, que permitirán recoger, las evidencias necesarias para la valoración de los progresos de los objetivos propuestos para este proyecto de investigación.

El procedimiento se llevará a cabo en cuatro fases que son: contextualización, diagnóstica, intervención y evaluación de resultados; en cada una de ellas se desarrollarán una serie de actividades que permiten ir avanzando en el progreso del proyecto. En contextualización

se investigan las bases teóricas relacionadas con la problemática, los autores que respaldan la temática, planeación y las actividades propuestas; en la fase diagnóstica se hará caracterización de la población a través de un pre_test, encuestas y observación directa. La fase tres es la más importante, dado que consiste en la aplicación de la propuesta pedagógica, por medio de actividades lúdicas, didácticas de gamificación con el propósito de dar solución a las necesidades; la cuarta y última fase consiste en la evaluación de la proposición didáctica, por medio de la segunda prueba post –test, el análisis de los resultados obtenidos y las conclusiones finales, que se darán a conocer a la comunidad educativa.

Para valorar el aprendizaje de los estudiantes se organizaron las actividades por etapas. “Recordemos que la investigación cualitativa se desarrolla a partir de la observación directa de un público específico, y se materializa en un análisis descriptivo de lo que se ha encontrado. Así, las conclusiones se harán a partir de la reflexión y comparación de los datos recolectados. A diferencia de la investigación cuantitativa en la cual se usan instrumentos de medición y de masificación de datos, para aportar conclusiones numéricas o estadísticas. Por lo anterior, su propósito es la obtención de información organizada, exacta y confiable.” (Narváez Urbano, 2014). Según el autor este tipo de investigación cualitativa requiere de un plan de acción, unas actividades que bien planeadas, organizadas y desarrolladas darán unos resultados confiables.

7.7 Instrumentos de Recolección de Información

Para la recaudación de información se toma como referente a Núñez (2016), “En primer lugar, es conveniente señalar que la recolección de información, es la técnica que emplea el investigador para obtener la información que le permitirá comprender el fenómeno estudiado. En el caso del investigador cualitativo, éste procura ejecutar estas actividades en el mismo lugar

donde los participantes experimentan dicho fenómeno ya que les permite observar el comportamiento y realizar entrevistas a los participantes para conocer sus puntos de vista e interpretar las experiencias vividas en carne propia con la finalidad de comprender a profundidad lo estudiado.”

Antes de profundizar en la temática, precisemos la reflexión de (Corbetta, op. cit.), al expresar que existen: “tres acciones básicas que el hombre utiliza para analizar la realidad social que lo rodea: observar, preguntar y leer” (p. 302). La anterior premisa le permite a (Corbetta, op. cit.), considerar que: “las técnicas de recopilación de datos de la investigación cualitativa, se pueden agrupar en tres grandes categorías, basadas respectivamente en la observación directa, las entrevistas en profundidad y el uso de documentos” (p. 302). Así pues, que, atendiendo esta recomendación se procederá a destacar los puntos cardinales de estas tres categorías, para intentar una aproximación metodológica al porqué a través de ellas, el investigador cualitativo puede obtener los datos e información necesaria en el desarrollo de su trabajo.

Las técnicas de recolección de datos más utilizadas en investigación cualitativa según Llebet (2013) quien hace referencia “al uso de una gran diversidad de procesos y herramientas que pueden ser utilizadas por el analista para desarrollar los sistemas de información, los cuales pueden ser la entrevistas, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama de flujo y el diccionario de datos. Todos estos instrumentos se aplicarán en un momento en particular, con la finalidad de buscar información que será útil a una investigación en común. En la presente investigación trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos, con las técnicas ya antes nombradas. Las 5 principales técnicas de recolección de datos son:

- Entrevistas: es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recaudar datos.

- La encuesta académica. Son herramientas esenciales que ayudan a las Instituciones a tomar decisiones basadas en los datos recolectados en una investigación.
- La observación: es un proceso que requiere de atención voluntaria e inteligente, orientado por un objetivo con el fin de obtener información.
- Diccionario de datos: es u listado organizado de todos los datos pertinentes al sistema, con definiciones precisas y rigurosas, para que tanto el usuario como el analista tenga un entendimiento en común de todas las entradas, salidas, componentes y cálculos.
- Diagrama de flujo: es una forma esquemática de representar ideas en relación. A menudo se utiliza para especificar algoritmo de manera gráfica.”

Los instrumentos antes mencionados y definidos, serán utilizados en las diferentes fases del proyecto, con el objetivo de desarrollar una investigación e intervención a la problemática planteada de manera eficaz y pertinente. Estos instrumentos fueron creados para dar condición y medición de la información, ayudando en la labor previa de la aplicación del proyecto.

7.8 Técnicas de Análisis de Datos

Se realizará el análisis de los datos después de haberse aplicado las pruebas diagnósticas, ejecutarse los estudios de los resultados obtenidos, se hará un estudio de efectos por medio de una encuesta de satisfacción de la propuesta pedagógica de gamificación, retos y desafíos a los estudiantes del grado 5°A, objeto de estudio.

“Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso de que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. El instrumento sintetiza en sí toda la labor previa de investigación: resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que corresponden a los indicadores y, por lo tanto, a las variables y conceptos

utilizados; pero también sintetiza el diseño concreto elegido para el trabajo. Si en una investigación los instrumentos son defectuosos se producirán, inevitablemente, algunas de las dificultades siguientes o bien los datos recogidos no servirán para satisfacer los interrogantes iniciales o bien los datos que obtengamos vendrán falseados y distorsionados, porque el instrumento escogido no se adecua al tipo de hechos en estudio.” (Galvis, 2014). El autor corrobora que es de gran importancia para la investigación, la selección de unas buenas técnicas de recolección de datos, porque de ellos dependerá en gran medida el buen resultado de la investigación; es por ellos que en esta investigación cualitativa fueron elegidas la observación directa, las encuestas y las entrevistas.

8 CONSIDERACIONES ÉTICAS

La presente investigación es un estudio que se realizara a estudiantes de básica primaria, donde se busca determinar el desempeño y las competencias en el área de lenguaje especialmente en las razones que causan la apatía, el desinterés y la poca comprensión lectora; a través de una prueba diagnóstica inicial y una prueba final, seguidamente se realizaran los análisis del caso, para emitir un diagnostico o resultados de los datos recopilados, también se realizara una encuesta de satisfacción donde los estudiantes darán su concepto del proceso investigativo de manera anónima para respetar los principios éticos de dignidad, los derechos inherentes del individuo y su bienestar.

En este proyecto de investigación no se emplearán elementos que conlleven a riesgo alguno en la integridad de los estudiantes que se participaran en el estudio, se respetara, sus creencias, valores, no habrá prejuicios personales ni preferencias; será una selección de forma

justa y equitativa; se mantendrá protegida su privacidad, tendrán la opción de abandonar el proyecto, se mantendrá monitoreo constante de su bienestar, además de tener previamente autorización de sus familias.

9 DIAGNÓSTICO INICIAL

La Institución Educativa Juan Enrique White, sede escuela Juan Enrique White urbana, ubicada en las puertas del Urabá antioqueño, zona seleccionada como sede de reinserción de los excombatientes, población que renace después de la guerra, con muchas iniciativas en los aspectos educativos, económicos, sociales y ambientales.

La institución cuenta con una población estudiantil de 350 alumnos, la propuesta de investigación se planteó para grado quinto, grupo mixto conformado por 71 estudiantes, con edades que oscilan entre los 10 y 12 años, educandos que tienen diferentes ritmos de aprendizajes y que en muchas ocasiones su nivel de comprensión al leer, no les permite aprender de forma adecuada las demás áreas del conocimiento. Lo que crea en las familias ambientes de estrés e incertidumbre, se plantea implementar dos encuestas para diagnosticar los hábitos de comprensión lectora, la apatía y el desinterés por la lectura, Este proceso de análisis se realizó en tres momentos : primero se convocó a los implicados a una reunión en línea para socializar la propuesta pedagógica; en primera instancia se compartió el proyecto con directivos y compañeros docentes, los cuales se mostraron receptivos, inquietos e interesados en participar del propósito, es de resaltar que todos pertenecen a diferentes áreas del conocimiento, pero reconocen la importancia del área de lenguaje como base fundamental del aprendizaje; seguidamente se realizó una reunión con el mismo objetivo con los padres de familia, donde se

pudo evidenciar el interés la felicidad y la motivación porque sus hijos se beneficiaran de este proyecto, en el área de lenguaje; puesto que les mostrará que las tecnologías asociada a la lengua castellana forman un conjunto esencial, para adquirir los conocimientos significativos.

Finalmente, con los estudiantes población muestra, quienes manifestaron su disposición e interés por la propuesta; todos estos encuentros virtuales se realizaron utilizando las plataformas meet, Microsoft teams, google drive, WhatsApp, correos electrónicos, llamadas de audio y video.

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos (pre- test) fueron encuestas, las cuales se aplicaron a directivos, docentes, padres de familia y a los estudiantes, dichas búsquedas se realizaron de manera instantánea enviadas en link por WhatsApp y por el programa google drive, para que ellos dieran respuesta de manera sincrónica y devolvieran la información, de esta forma se controlaba el sesgo dado que ellos no conocían las preguntas y no hubo tiempo para buscarlas en otros medios.

En el planteamiento de la propuesta pedagógica, que busca solucionar las problemáticas evidenciada relacionadas con “la apatía el desinterés y la baja comprensión lectora”, después de haber aplicado los instrumentos de recolección de datos, como fueron las encuestas se pudo ratificar que: si es necesario el estudio de este proyecto de investigación, dado que las encuestas arrojan como resultados, que los educandos del grado quinto en un 95.5% consideran que el área de lenguaje ayuda a desarrollar las competencias básicas de: escuchar, hablar, leer, escribir y pensar más habilidades de comunicación; sin embargo solo el 63.6% la ve como su materia preferida, pero si hay un porcentaje considerable, que sienten temor o apatía para trabajar la asignatura, por considerarla monótona y teórica dicha relación corresponde al 63.6%.

La encuesta relacionada con los hábitos de lectura y el fomento de la misma, patentizan que: el 50% de los encuestados no les gusta leer y el 59.1 en ocasiones comprende lo que lee,

también se evidenció que los estudiantes consideran que el docente en un 36.4% casi siempre los motiva para leer. Una respuesta sorprendente fue que no tienen horarios definidos para estudiar en un 59.1%; pero si, tienen textos preferidos para a la hora de seleccionar una lectura.

Análisis e interpretación de los instrumentos aplicados, para la recolección de información (cuantitativa y cualitativamente), para el proyecto de investigación “Propuesta de una estrategia didáctica desde la gamificación utilizando educación 3.0, mejorando el nivel de comprensión lectora en 5° grado.

Se realizaron 2 encuestas y se aplicaron a los padres de familia y estudiantes seleccionados, como población muestra para ser intervenidos con la propuesta pedagógica, dichas encuestas tenían como propósito indagar y corroborar el desinterés, la apatía y la poca comprensión lectora de los estudiantes.

Mientras se aplicaban los instrumentos de recolección de datos, también se observó y analizó las dificultades y necesidades latentes de los estudiantes y sus familias, relacionadas con los recursos tecnológicos de la comunicación y la información, lo que dificulta desarrollar la propuesta en un 100% de la población muestra, dado que no todos cuentan con acceso a la conectividad ni a los recursos para participar en todas las actividades; por estas razones se hizo necesario utilizar diferentes medios y plataformas para llegar a la mayoría de los interesados.

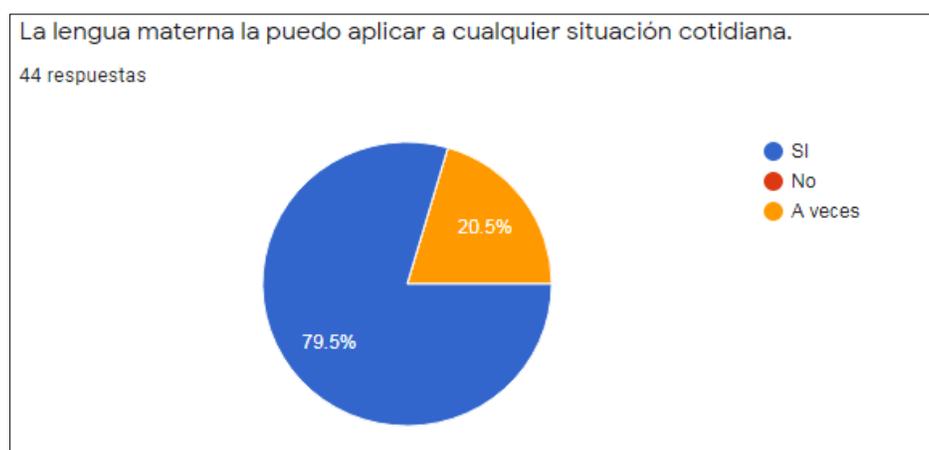
9.1 Encuesta 1: Apreciación del Área de Lenguaje para Estudiantes (apatía y el desinterés por la lectura). Anexo C

Figura 4. Evaluación de la apreciación del área de lenguaje



Fuente: Elaboración propia

Figura 5. Evaluación de la apreciación del área de lenguaje



Fuente: Elaboración propia

Figura 6. Evaluación de la apreciación del área de lenguaje.



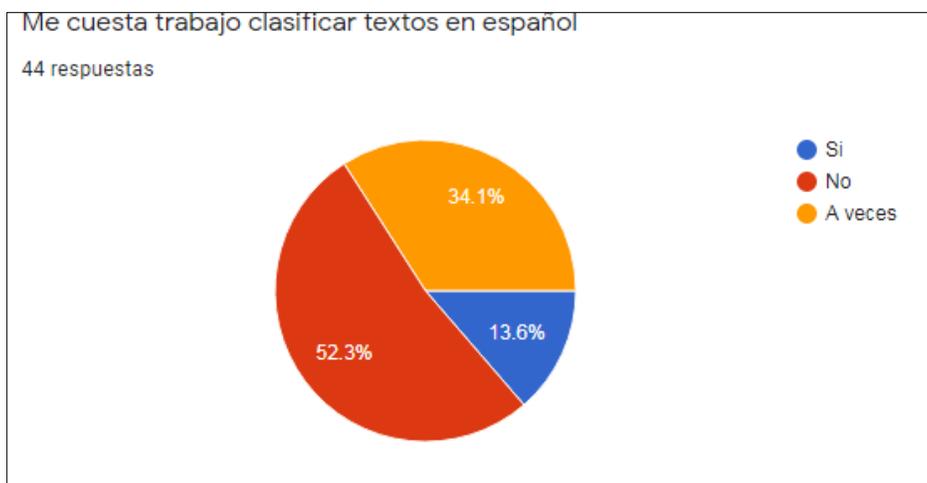
Fuente: Elaboración propia

Figura 7. Evaluación de la apreciación del área de lenguaje.



Fuente: Elaboración propia

Figura 8. Evaluación de la apreciación del área de lenguaje.



Fuente: Elaboración propia

Al analizar estas respuestas de la primera encuesta relacionadas con la importancia y el interés por el área de lenguaje, queda evidenciado que los estudiantes consideran significativo la asignatura, pero difieren de la forma como se está enseñando.

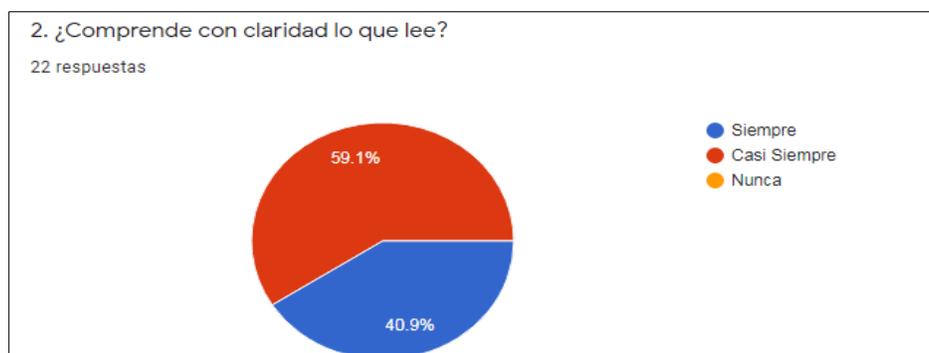
9.2 Encuesta 2: Hábitos de Lectura del Área de Lenguaje para Estudiantes Anexo D.

Figura 9. Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.



Fuente: Elaboración propia

Figura 10 . Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.



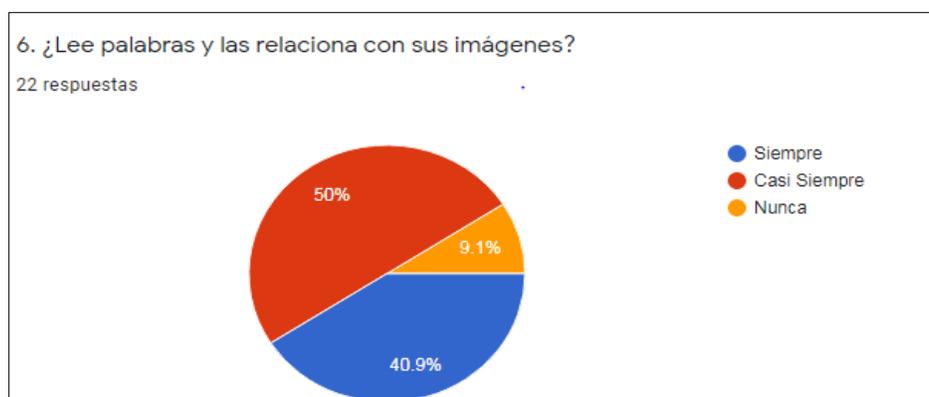
Fuente: Elaboración propia

Figura 11. Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.



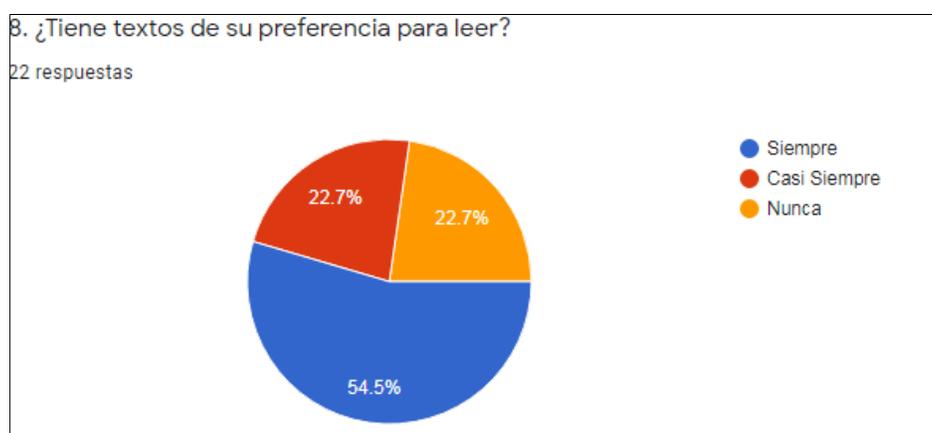
Fuente: Elaboración propia

Figura 12. Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.



Fuente: Elaboración propia

Figura 13. Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.



Fuente: Elaboración propia

Figura 14. Evaluación de los hábitos de lectura del área de lenguaje.



Fuente: Elaboración propia

Las preguntas relacionadas con los hábitos de lectura, arrojan como resultados, que los estudiantes no tienen rutinas de lectura, tienen sus preferencias por algunos textos, casi siempre comprenden lo que leen, tienen dificultades para entender palabras desconocidas, en conclusión se puede evidenciar que el área de lenguaje es de vital importancia para la comprensión y el estudio de las diferentes asignaturas del conocimiento; sin embargo los estudiantes no tienen bases sólidas ni herramientas en esta disciplina.

De acuerdo a los resultados de la prueba pre test, se puede considerar para el diseño de una propuesta técnica y pedagógica los siguientes aspectos:

- Aprendizajes significativos
- Desinterés por la lectura
- Hábitos lectores
- Uso de las herramientas tecnológicas
- Baja comprensión lectora

- Articulación de las áreas del conocimiento
- Participación de las familias
- Disposición de las TIC

10 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Se plantea una propuesta pedagógica diferente, innovadora, didáctica encaminada hacia el desarrollo humano, que atienda las necesidades de los educandos de la institución educativa y sus familias. Según (Ministerio de Educación Nacional, s.f.), La Propuesta Pedagógica es un instrumento en el que se plasman las intenciones que una institución educativa propone para el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el marco de la autonomía responsable que el contexto y las capacidades instaladas le permite. Recoge los principios filosóficos (éticos y epistemológicos) y pedagógicos (teorías de enseñanza y aprendizaje) que dan coherencia a la práctica educativa. La aplicación y apropiación de estos principios generales se verifican en la acción pedagógica. La Propuesta Pedagógica también respalda la intención sobre el tipo de estudiantes que interesa formar. Por tanto, fundamenta los propósitos, el sistema de evaluación, las enseñanzas, la programación, las estrategias didácticas y los recursos que se han de utilizar para cumplir con esta intención.

En este sentido que orienta el ministerio de educación nacional, esta propuesta de investigación busca mejorar al proceso educativo, para alcanzar metas trazadas en la institución educativa con los estudiantes del grado 5º; utilizando elementos y herramientas, en la planificación de actividades que optimicen la convivencia escolar y el desarrollo académico.

10.1 Propuesta Pedagógica

Estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria

La propuesta de investigación tiene una estructura tecnológica, que consiste en realizar talleres de comprensión y hábitos lectores, mediante actividades didácticas que se encuentran en la plataforma 3.0 como son: el súper dado, ordenar unidades, completar textos, relacionar preguntas y respuestas, máximas- refranes, sinónimos- antónimos y el quiz de informática. Estas actividades buscan motivar, despertar y mantener el interés; proporcionando información para construir a nuevos conocimientos, aplicarlos, evaluar las habilidades, proporcionando entornos para la observación la exploración y la experimentación.

Las actividades pedagógicas propuestas están esbozadas desde los lineamientos curriculares, las mallas de aprendizaje del periodo tres de la Institución Educativa Juan Henrique White, el cual corresponde al género narrativo, que permite plantear las actividades de la herramienta 3:0, aprovechando los recursos allí disponibles, que darán aportes significativos en la búsqueda de la solución a la necesidad planteada.

Tabla 3. Estructura de las actividades

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PROPÓSITO	DESCRIPCIÓN
1	el súper dado: <u>súper dado, dado</u>	Afianzar la comprensión lectora, mediante el juego, este dado permite realizar preguntas después de la lectura.	Es una propuesta que consiste en un recurso perfecto para trabajar la comprensión lectora, de una manera divertida y amena. Con este dado los niños podrán jugar con las diferentes preguntas que encontramos en cada una de las caras después de cualquier lectura.
2	juegos de comprensión lectora interactivos: <u>juegos de comprensión lectora</u>	Utilizar los diferentes juegos interactivos para	Consiste en leer un texto, se puede analizar las veces que sea necesario, para retener mejor la

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PROPÓSITO	DESCRIPCIÓN
		fomentar la comprensión lectora en los estudiantes.	información. Una vez hecho se oculta pulsando en el título de la actividad y comienza con el test de la parte inferior.
3	ordenar unidades : <u>ordenar palabras 1</u>	Fomentar la lógica en el estudiante para que se san competentes a la hora de ordenar y completar palabras.	Ordena las siguientes expresiones formando una oración correcta y con sentido. Ten en cuenta, también, las concordancias gramaticales, los signos de puntuación y el significado.
4	completar textos: <u>completar textos con palabras</u>	Leer y organizar técnicamente un texto según los parámetros establecidos.	Lee atentamente el siguiente cuento y complétalo con las palabras más adecuadas del recuadro, que encontrarás definidas al lado. Si lo necesitas, recurre a la ayuda. Una vez hayas terminado, comprueba la respuesta.
5	relacionar preguntas y respuestas: <u>preguntas y respuestas 1</u>	Comprender la intencionalidad de las preguntas para darles una respuesta lógica	A partir de tus conocimientos y de la lógica, relaciona las preguntas de la izquierda con la respuesta correspondiente que aparece a la derecha.
6	refranes: <u>refranes y máximas</u>	Involucrar al estudiante en la sabiduría popular (máximas y refranes), para incentivar la lectura.	Es un juego de frases que consiste en completar y comprobar, los refranes y las máximas que se encuentran en este juego.
7	el quiz de informática <u>cerebritos tic</u>	Busca unir las tecnologías digitales con los contenidos curriculares de la educación.	Es una plataforma que busca que el estudiante aprenda jugando, en este caso el juego cerebritos TIC, es para repasar contenidos de las tecnologías de información y la comunicación.

Guía No. 01

Nombre IE: Institución Educativa Juan Henríque White

Grado: Grado Quinto de Primaria

Área: Lengua Castellana

Fecha de recibido:

Fecha de entrega:

Nombre del estudiante: _____

Objetivo de aprendizaje: Propiciar mediante estrategias lúdicas y virtuales el interés por la comprensión lectora.



INTRODUCCIÓN



- En esta Guía se realizarán talleres utilizando la plataforma 3.0
- Debes armar un dado donde encontraras preguntas relacionadas con la temática del texto
- Se enviará a cada estudiante un texto para leer y a través del foro de participación dará a conocer su posición frente al texto.
- Formulación de preguntas de tipo literal, inferencial crítica para evidenciar su nivel de comprensión lectora.



¿Qué voy a aprender? (exploración)

Se le presentará a los estudiantes diferentes tipos de texto como (poesías, cuentos, fabulas versos) y se les pedirá que los clasifiquen.

Construcción de un dado que contiene una serie de preguntas que ayudaran a los estudiantes a desarrollar las competencias básicas como son la comunicativa, interpretativa, argumentativa y propositiva.

Aprender a redactar textos utilizando un lenguaje técnico.



Lo que estoy aprendiendo (estructuración)

Implementar la estrategia del súper dado un recurso perfecto para trabajar la comprensión lectora, de una manera divertida y amena. Con este dado los niños podrán jugar con las diferentes preguntas que encontrarán en cada una de las caras después de cualquier lectura.



Práctico lo que aprendí (transferencia)

Observo el siguiente video y construyo palabras con las cuales redacto una historia con sentido y coherencia.

[El componedor de palabras, un juego para crear, narrar y aprender](https://www.facebook.com/BOSQUEDEFANTASIAS)



Revise diferentes lecturas de cuentos infantiles y cree un personaje con las siguientes características.

Nombre del personaje, como es, donde vive, que come, como socializa, como se reproduce, como muere. Seguidamente deberá hacer un corto recuento donde destaque los hechos más relevantes de la historia narrada, utilizando la herramienta Word.



¿Cómo sé que aprendí?

Tiene capacidad de comprensión lectora y uso de vocabulario, así como uso de herramientas digitales.



¿Qué aprendí?

A desarrollar habilidades y destrezas para utilizar adecuadamente las herramientas digitales, dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, redactando textos de forma técnica y auto crítica sobre su desempeño y logro personal.

Adquirir hábitos de lectura, fortalecer la expresión verbal.

Docentes Grado Quinto:

Mónica Milena Guzmán Toro
Doris Elena Londoño Vargas

Guía No. 2

Nombre de la Institución Educativa: Juan Henrique White

Grado: 5

Área: lengua castellana

Fecha de recibido:

Fecha de entrega:

Nombre del estudiante: _____

Objetivo de aprendizaje: Fortalecer el vocabulario de los estudiantes, que les permita expresarse de una mejor manera comprendiendo las palabras que se encuentran en las lecturas.



INTRODUCCIÓN



- Esta Guía te va a orientar el trabajo con la plataforma 3.0
- ¡Recuerda! Debes desarrollar las actividades propuestas en cada juego en línea.
- En esta Guía realizaras actividades básicas pre-saberes, prelectura, ejercicios de vocabularios para niños en la plataforma; allí se presenta una gama de actividades, tú debes elegir animales.
- Debes empezar a jugar el vocabulario de palabras que te presenta la actividad, debes escribir las respuestas correctas al juego de los animales y darle siguiente, hasta que termines todos los interrogantes.



¿Qué voy a aprender?

Pregunte al estudiante si conoce estas palabras: ofidio, micho, cachorro, nocturno, puerco marino, equino.

Cuente a los niños que existen animales comunes que tienen nombres muy raros, que se llaman de una forma, pero en otros lugares tiene otro nombre. En Colombia, se les llama a las serpientes víboras o culebras.

Vas aprender diferentes nombres de animales, que puedes encontrar en las lecturas.

Página 1 de 5



Observa el siguiente video de palabras desconocidas.

[Palabras que te harán más culto o elegante](#)

Comenta con tu curso por medio del chat, cuales habías escuchado

Lo que estoy aprendiendo



Diríjase a la página educación 3.0 a la sesión de juegos infantiles de lenguaje, seleccione vocabulario general de ANIMALES y desarrolle la actividad en línea.
[ANIMALES](#)



VOCABULARIOS ELEGANTES: consiste en tener palabras adecuadas a la hora de hablar, dejar de usar palabras corrientes.

VOCABULARIO FLUIDO: radica en ser capaz de leer y mantener una conversación sin equivocación o sin temor de estar hablando mal.

HABLAR BIEN: reside en hablar de manera correcta de cualquier tema, sin recurrir a palabras soeces o comunes.

HABLAR BIEN EN PÚBLICO: personas que son capaz de pararse delante de un público establecido y hablan de un tema en el cual están preparados.

ENTENDER PALABRAS NUEVAS: comprender cualquier palabra que se encuentre en un texto, contextualizándolo en la lectura.



Apresiasi
 Ascenso
 Suegra
 Elegante
 probable



TABU

■ Palabras tabú son aquellas que evitamos decir porque resultan demasiado duras, poco elegantes, malsonantes y ofensivas, para algunos.

■ Ejemplo: viejo

Sólo quedaba ella, ya que como era blanca las águilas no la habían visto pues la confundieron con la arena.

Así que por el color que tanto había maldecido, seguía viva, y además ya no era una tortuga rara ya que todas las tortugas de la isla, o sea ella, eran blancas.



ESCRIBA EL SIGNIFICADO DE LAS SIGUIENTES PALABRAS

TORTUGA: _____

MACHACADO: _____

CHILLIDOS: _____

AFICION: _____

AGUILA: _____

¿Qué aprendí?



UNA EXCURSIÓN AL ZOOLOGICO

El profesor Muñoz nos dijo que íbamos a hacer una excursión al zoológico y que, después de ella, quería que cada uno escribiera un cuento sobre la visita. O sobre los animales que habíamos visto. O sobre la forma en que los animales habían sido capturados y llevados al zoológico.

“El cuento tiene que tratar sobre cualquier cosa en la que les haya hecho pensar el zoológico”, dijo el profesor Muñoz.

Mathew Lipman Fixie (Traducción libre y adaptación)

UN VIAJE AL ZOOLOGICO



10.2 Componente Tecnológico

El proyecto nace de una necesidad para ser implementado en un entorno escolar, debido a la emergencia sanitaria se ha utilizado medios de comunicación alternativos, para respaldar la propuesta investigativa. Dado que, en la actualidad se ha decretado emergencia sanitaria, la interacción con los estudiantes ha sido de forma virtual, utilizando las diferentes herramientas

tecnológicas- digitales desde la casa, por ello, se ha utilizado medios de comunicación alternativos al alcance de los padres de familia, tal y como lo son:

10.2.1 *WhatsApp*

Este aplicativo gratuito funciona desde el celular con conexión a internet, por datos o wifi. Se creó un grupo en este aplicativo con los padres de familia, acudientes, representantes, cuidadores y sus niños, así, como las docentes estudiantes de maestría.

Figura 15. *Perfil del grupo de WhatsApp tomada en la reunión de padres de familia*

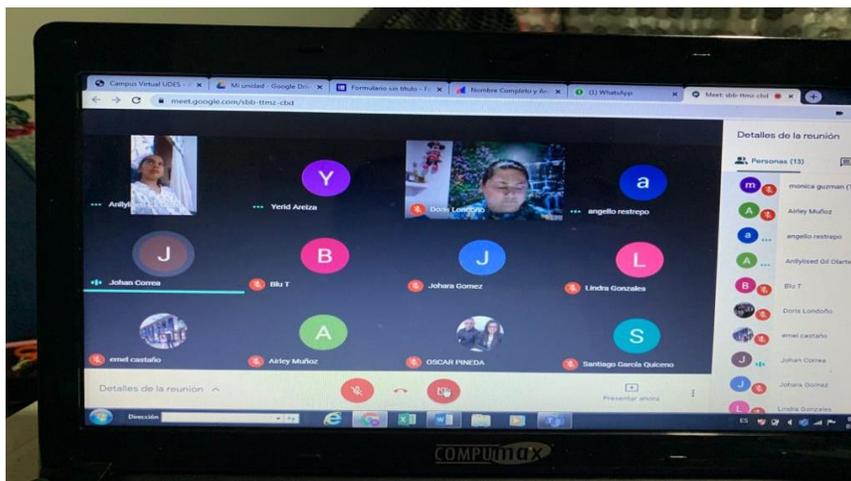


Fuente: Sesión con Whatsapp Web

10.2.2 *Meet*

Es una aplicación alternativa para organizar reuniones de hasta 100 integrantes, para realizar videoconferencias, los centros educativos la pueden utilizar, dado que es segura.

Figura 16. Encuentros virtuales por la plataforma meet



Fuente: Sesión Google Meet

10.2.3 Formularios de Google Drive

Es un aplicativo que permite planificar eventos, enviar una encuesta a los estudiantes o recopilar otros tipos de información de forma fácil y eficiente; en este aplicativo de google drive, se registra la asistencia de cada uno de los encuentros con los participantes.

Figura 17. Talleres realizados en la plataforma Google Forms

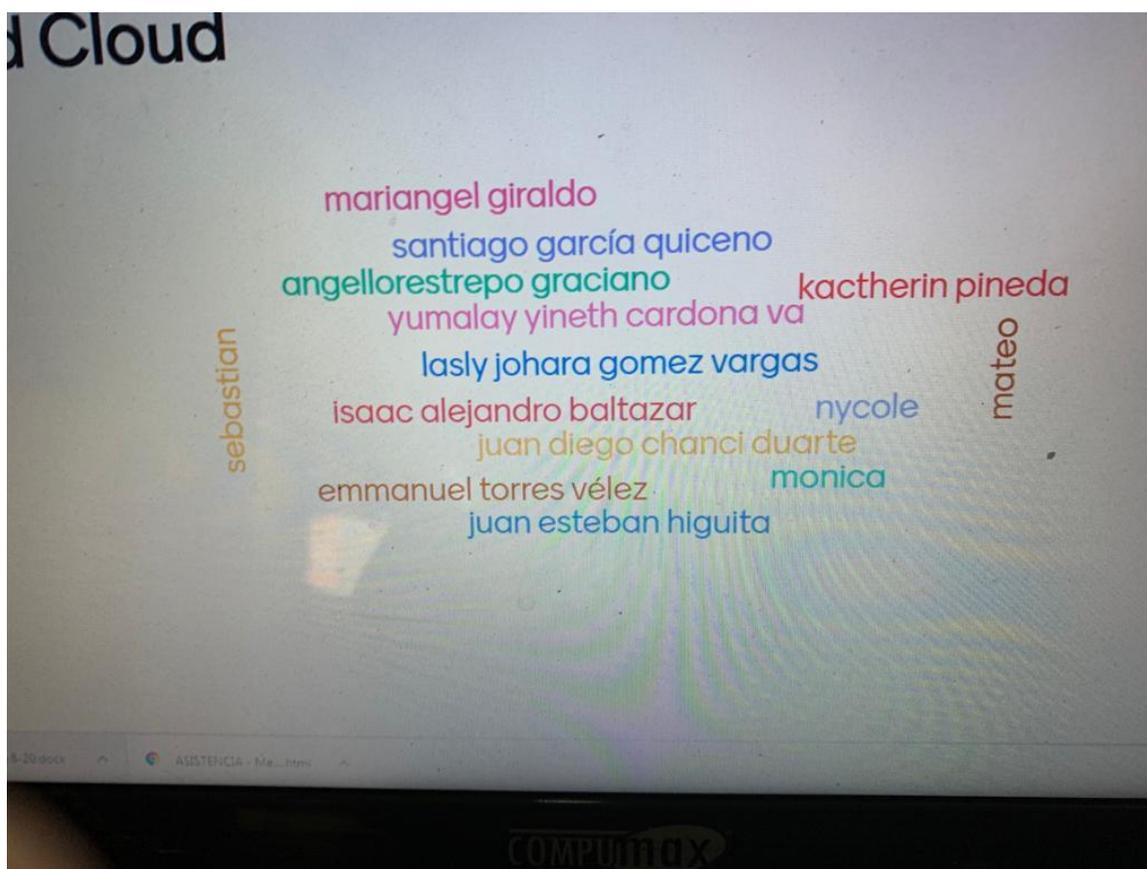


Fuente: Google Forms

10.2.4 *Mentimeter*

Es una aplicación web para interactuar con la audiencia, la forma de trabajar es creando presentaciones al estilo del PowerPoint, en las que se insertan diapositivas con diferentes formatos de presentación con preguntas. En este aplicativo se realizan preguntas espontaneas para mantener el orden y la atención de los estudiantes.

Figura 18. Asistencia a las clases virtuales por medio de la plataforma



Fuente: Asistencia plataforma

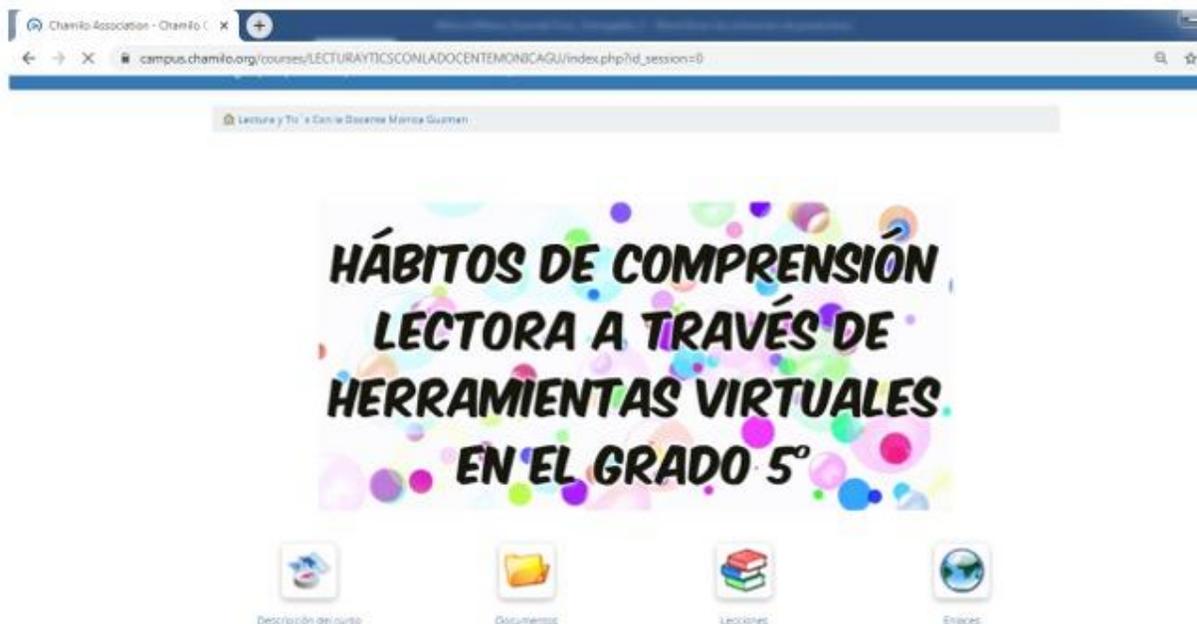
10.2.5 *Chamilo*

Es un software con todo lo necesario para poner en funcionamiento un aula virtual y gestionar un curso e-learning: se trata de una plataforma de código libre, compatible, versátil y sencillo; que permite a cualquier usuario utilizarla.

Figura 19. *Plataforma Chamilo para trabajos virtuales*

PANTALLAZOS DEL CURSO EN LÍNEA EN CHAMILO

Pantalla principal



Fuente: curso en línea plataforma Chamilo

(Chamilo 1.9) LMS es un sistema para gestión de la formación (Learning Management System) diseñado para apoyar a la educación online (frecuentemente denominada e-learning). Es un software gratuito que ha sido desarrollado a través de la colaboración de varias empresas, organizaciones e individuos de acuerdo con un modelo conocido como open-source (código libre), pero con estrictos valores éticos.

Chamilo fue la plataforma seleccionada para implementar la estrategia pedagógica, donde se puede interactuar, desarrollar actividades, entrar a las clases en las diferentes opciones: interactivas o descargar las sesiones en formato PDF, cambiar los perfiles, mandar evidencias de

sus trabajos, revisar cronogramas, programar sus progresos, avanzar a su ritmo de aprendizaje, descargas sus actividades para cuando no tengan conectividad.

Los estudiantes fueron registrados en la plataforma, en el programa educativo en línea “INOVANDO EN LA EDUCACION PARA MEJORAR LA LECTURA,” hicieron un recorrido general por todas las opciones que ofrece la presentación, después de haber revisado las instrucciones que se le dio a cada uno, las cuales consistieron en inscribirlos en el programa, créales un usuario y contraseña, dárselos a conocer, entrar por el correo; explorar cada listado del menú, es una plataforma muy fácil de usar porque es muy parecida a una red social.

Se diseñó un programa educativo en línea para proyectar toda la estructura pedagógica, con siete actividades completas, planteadas en el formato de la institución, que permite el desarrollo progresivo de los aprendizajes. Dichas actividades fueron tomadas de la plataforma 3.0, como soporte tecnológico a todo lo programado en el proyecto de investigación y que busca solucionar la necesidad de los buenos hábitos, la apatía y la comprensión lectora.

Las actividades se han desarrollado de manera virtual, utilizando como principales herramientas el celular, el computador, la Tablet; en las que se descargó: lector de documentos y meet, para hacer más efectiva la participación en las clases.

10.3 Implementación

Para el desarrollo de la propuesta de investigación, se realizaron las siguientes actividades:

Se realizó una búsqueda de plataformas educativas, de forma que se pudieran utilizar de manera sencilla y práctica, para los estudiantes y sus familias; seleccionando Chamilo, educación 3.0, meet, Mentimeter, drive formularios y Az Screen recorder; porque tienen presentaciones

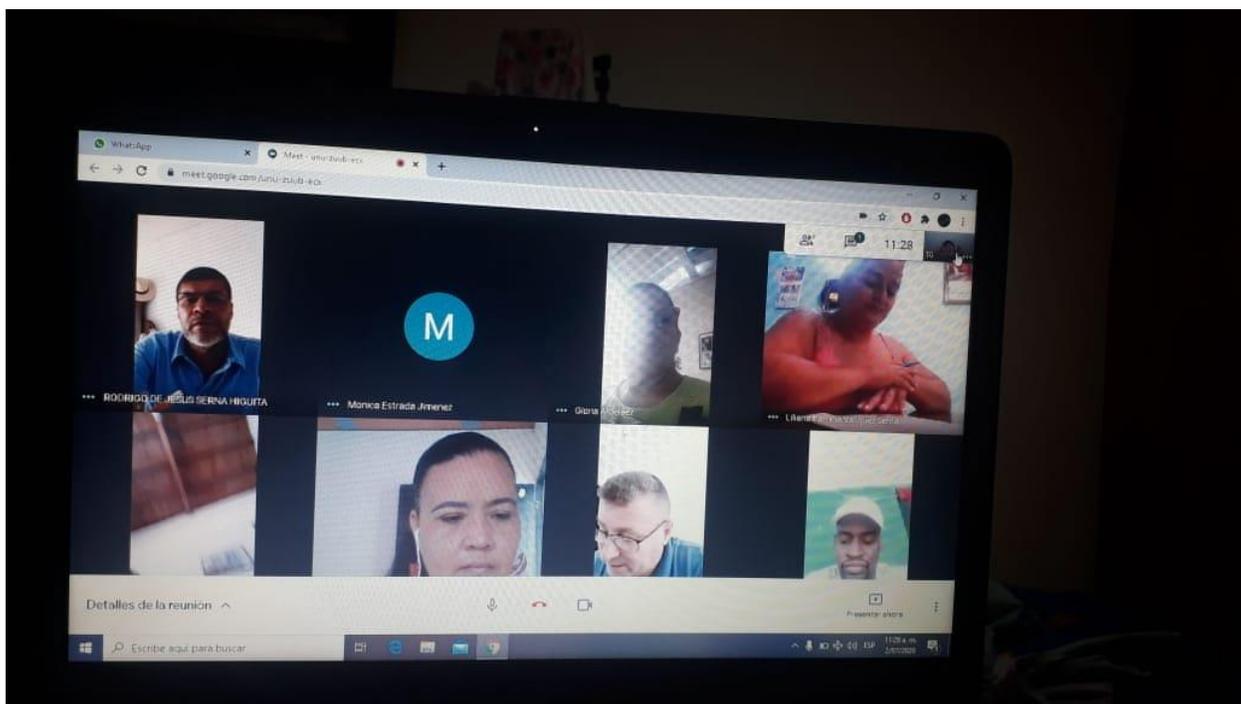
llamativas y de fácil manejo. La plataforma que maneja mejor la gamificación es educación 3.0, dado que es una herramienta que contiene múltiples actividades y estrategias didácticas. Después de seleccionar los escenarios se organizan las temáticas acompañadas de juegos y dinámicas con los que los educandos y sus familias recibirán los aprendizajes significativos.

Se realizaron varios encuentros virtuales con padres de familia, acudientes cuidadores y estudiantes, de los cuales siempre se conserva registro semanal, con actividades programadas de la siguiente manera:

10.3.1 Semana 1: Desde el 27 hasta el 31 de Julio del 2020

El primer encuentro se realiza con directivos y docentes para socializar la propuesta y la pertinencia para los estudiantes de la Institución educativa.

Figura 20. Reunión directivos y docentes, socialización propuesta de investigación



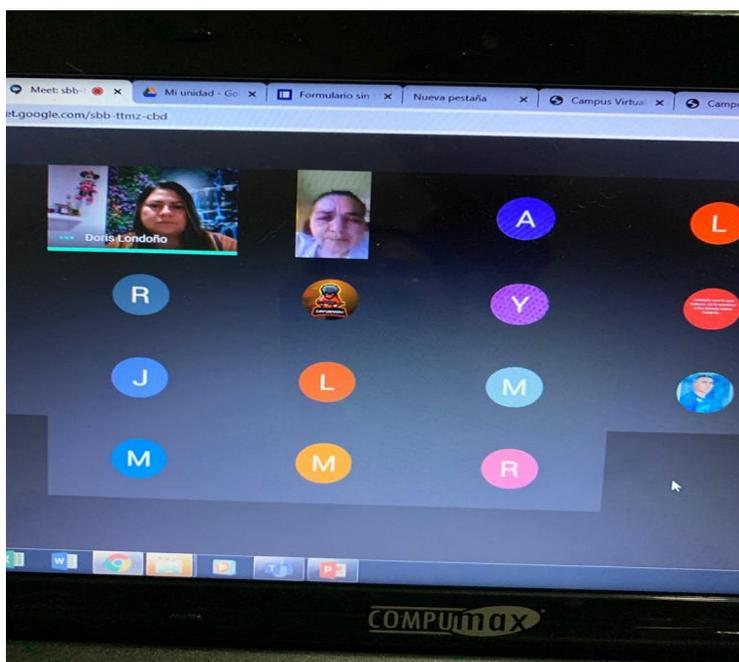
Fuente: plataforma google Meet

10.3.2 *Semana 2: Desde el 3 hasta el 7 de Agosto de 2020*

En el segundo encuentro se realizó con padres de familia, acudientes y cuidadores, para socializar la propuesta, la pertinencia para los estudiantes de la Institución educativa; demostrándoles que las dificultades que presentan sus hijos serán abordadas, con el propósito de dejar buenas bases de lectura, que sirvan como apoyo en el aprendizaje de las otras asignaturas.

En este encuentro se socializa la autorización de la institución educativa Juan Henrique White, explicado el formato de legalización uso de imagen y fijaciones audio visuales, cada uno de los puntos del proceso de la propuesta de investigación, se mencionó y se explicó de manera detallada y clara; también se expuso el plan de trabajo junto con las fechas semanales programadas para el desarrollo del proyecto. Durante la socialización de la estructura de la propuesta se explican las dos encuestas que se realizaran y las guías que se desarrollaran durante toda la aplicación de la proposición.

Figura 21. *Reuniones padres de familia, socialización de la propuesta de investigación*



Fuente: Plataforma Google Meet

Figura 22. Asistencias padres de familias y acudientes, socialización propuesta de investigación



Fuente: plataforma mentimeter

10.3.3 Semana 3: Desde el 10 al 14 de Agosto de 2020

Durante esta semana en 2 días martes y jueves, se realizaron 2 encuestas de hábitos, apatía y comprensión lectora, para verificar la problemática que presentan los estudiantes del grado 5°, en el área de lenguaje de la institución educativa. Cada encuesta tenía 10 preguntas para que los estudiantes respondieran de manera sincera y tranquila; después de este proceso, con la información recopilada se realizan talleres, cuestionarios y actividades que permitan mejorar dichas necesidades.

Figura 23. Encuesta de apatía y comprensión lectora

1. ¿Lee textos por gusto? *

Siempre

Casi Siempre

Nunca

2. ¿Comprende con claridad lo que lee? *

Siempre

Casi Siempre

Nunca

3. ¿Tiene dificultad para encontrar el significado de las palabras desconocidas? *

Siempre

Casi Siempre

Fuente: Google Forms

Figura 24. Encuesta de hábitos lectores

Español es mi materia preferida *

Si

No

A veces

Otra...

Me gusta el área de lenguaje porque me ayuda a desarrollar las habilidades de escuchar, hablar, leer, escribir y pensar. *

Si

No

A veces

Otra...

Fuente: Google Forms

10.3.4 Semana 4: Desde el 4 al 17 de Agosto de 2020

El trabajo de esta semana consistió en aplicar un cuestionario de una lectura del contexto titulada lluvia, narración que trata de una historia de la Diosa Dabeiba y que es alusiva al municipio, con ella se pretende ver qué nivel de comprensión lectora tienen los estudiantes cuando se trata de historias conocidas o de su interés; el resultado fue satisfactorio, porque lograron el nivel inferencial en dicha lección.

Figura 25. Primer cuestionario de lectura del contexto

LLUVIA

A colorful illustration of a landscape. In the foreground, a blue river flows from the left towards the right. The riverbank is lined with various green trees and bushes. On the left bank, there is a small brown hut. In the background, a green hill rises. On the left side of the hill, a yellow sun with a face is visible. On the right side of the hill, a yellow moon with a face is visible. The sky is light blue with several blue raindrops falling. The overall scene is bright and cheerful.

Los indígenas Catíos, de Antioquia, cuentan que la hermosa Dabeiba, hija del Señor del cielo, era una gran maestra; enseñó a los indígenas a sembrar yuca y maíz, a tejer, a hacer ollas y otros objetos de barro, y a escoger los colores para pintarse los dientes y el cuerpo. Cuando el padre de Dabeiba supo que su hija había terminado su labor de maestra en la tierra, la llamó para que subiera al cielo. Un día, al amanecer, la joven

Fuente: elaboración propia

Figura 26. Cuestionario de la lectura lluvia

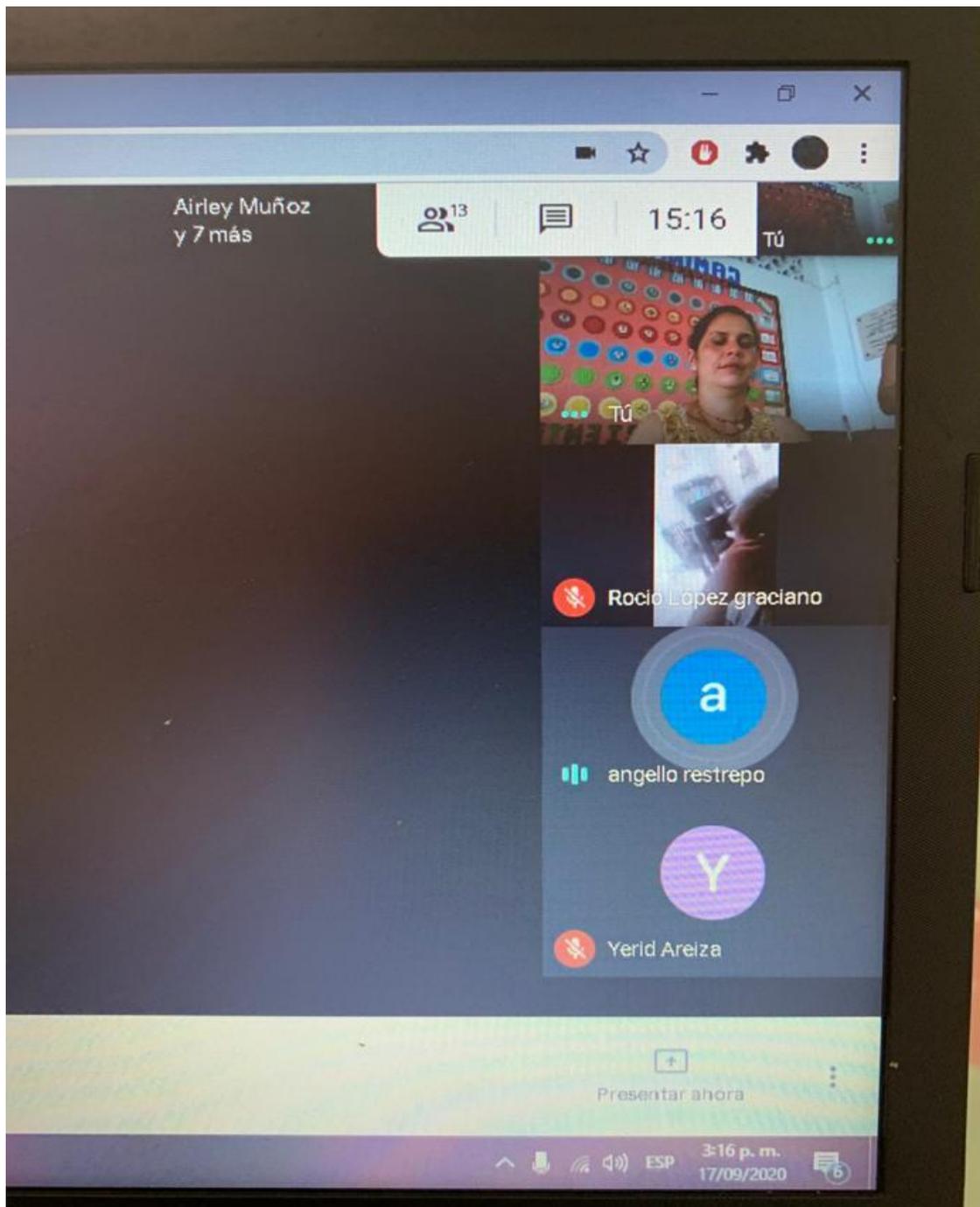
<p>UBICAN INFORMACIÓN PUNTUAL DEL TEXTO</p> <p>1. Según el texto, Dabeiba enseñó a los <u>Catios</u> a:</p> <p>A. Perderse entre las nubes</p> <p>B. Cocinar con yuca y maíz</p> <p>C. Crear ollas de barro</p> <p>D. Crear lluvias y tormentas</p> <p>2. Luego de subir el cerro León, Dabeiba</p> <p>A. Se perdió entre las nubes y subió al cielo.</p> <p>B. Se hizo maestra de los indígenas <u>Catios</u>.</p> <p>C. Enseñó a sus hermanos a sembrar a tejer.</p> <p>D. Pinto de colores sus dientes y cuerpo.</p>
--

Fuente: elaboración propia

10.3.5 Semana 5: Desde el 24 al 28 de Agosto de 2020

En esta actividad se realizó un taller titulado el súper dado, donde los estudiantes con antelación y con el apoyo de sus familias habían realizado un dado, que contenía varias preguntas. En la clase virtual se puso una lectura que se encuentra en la plataforma 3.0, después de realizar esa lectura colectiva, se tira el dado y se responde la pregunta que allí salga. Fue una actividad muy divertida, los estudiantes participaron muy activamente, logrando así, el objetivo de la clase disfrute de la lectura.

Figura 27. Clase el súper dado



Fuente: plataforma Google Meet

Figura 28. El súper dado



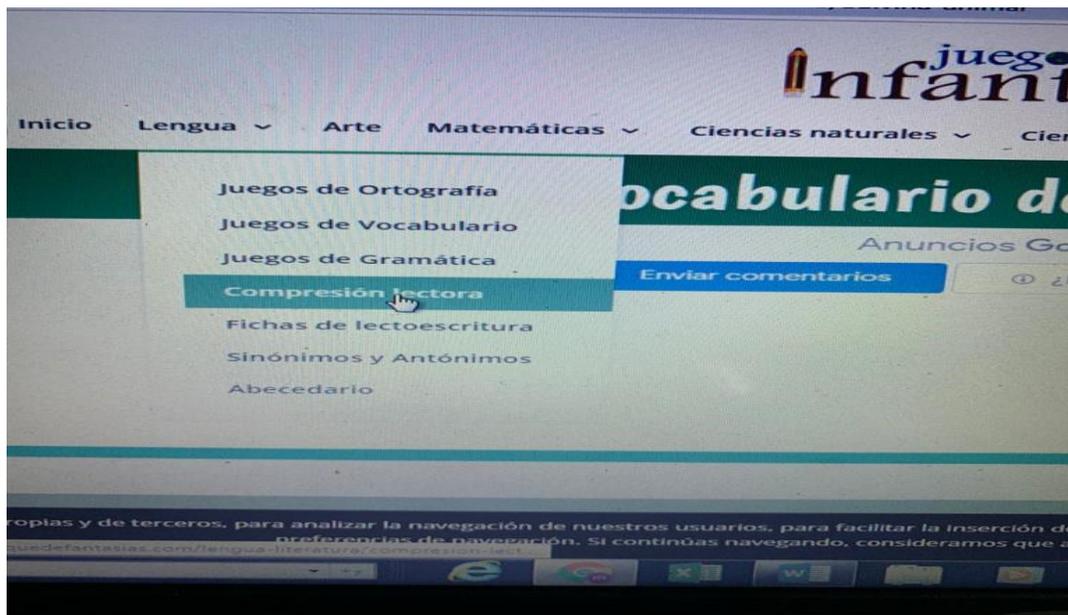
Fuente: obtenido de <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/dado-comprension-lectora>

10.3.6 Semana 6: Desde el 31 de Agosto hasta el 6 de Septiembre de 2020

Esta sesión fue destinada a enseñar el manejo de las herramientas y plataformas que son necesarias y útiles para el aprendizaje tales como son: Chamilo, educación 3.0, meet, Mentimeter, drive formularios y Az Screen recorder; con esta actividad se demostró a los estudiantes y a sus familias que las tecnologías bien utilizadas, son la mejor alianza para facilitar los aprendizajes.

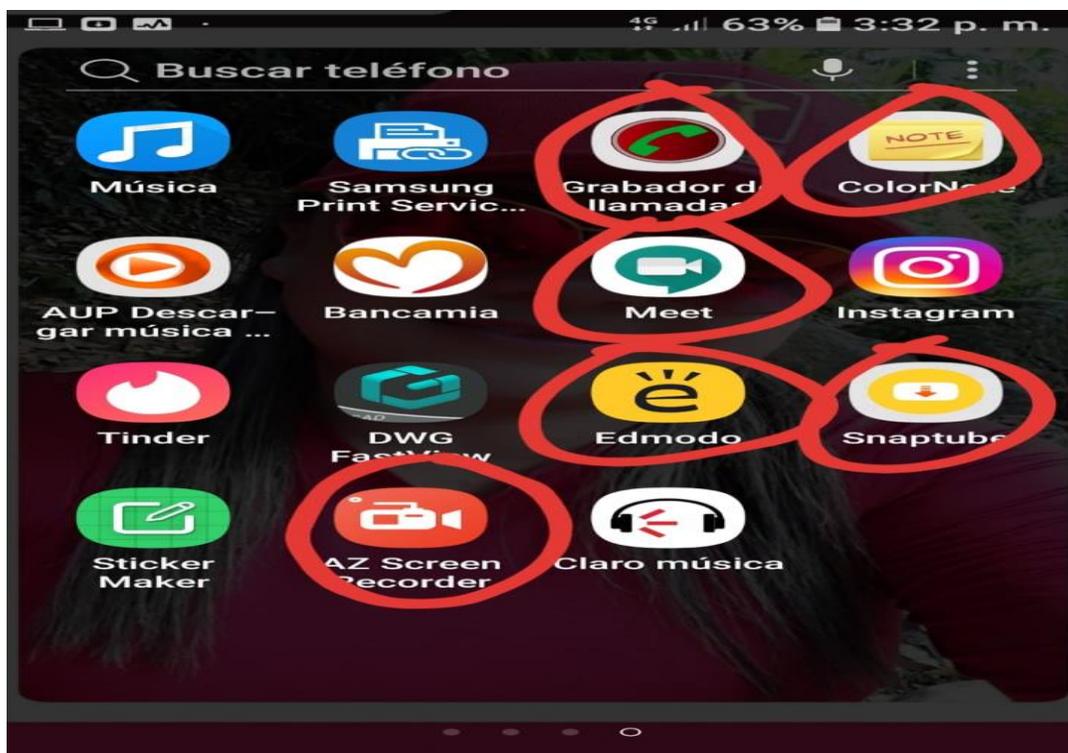
Todos se mostraron muy atentos, felices cuando en su celular, Tablet o computador, eran capaces de hacer cosas diferentes a las habituales, que los limitan a chatear y jugar.

Figura 29. Plataforma 3.0



Fuente: plataforma 3.0

Figura 30. Plataformas y herramientas tecnológías



Fuente: pantalla celular

10.3.7 Semana 7: Desde el 7 hasta el 11 de Septiembre de 2020

Durante las clases se ha evidenciado que los estudiantes tienen vocabularios muy pobres y poco bagaje en el uso de las palabras, por estas razones se planeó unas actividades de sinónimos y antónimos que le permita a los educandos tener un lenguaje más técnico. En esta clase se realizaron varios ejercicios virtuales y juegos en las plataformas 3.0 y formularios drive.

Figura 31. Ejercicios de sinónimos y antónimos



Fuente: plataforma educaplay

Figura 32. Ejercicio de sinónimos y antónimos en formularios drive



Fuente: plataforma Google Drive

10.3.8 Semana 8: Desde el 14 hasta el 18 de Septiembre de 2020

En esta actividad se desarrolló la comprensión de lectura desde la gamificación, completando textos con palabras dadas, donde se le pidió al estudiante leer varias veces un contenido en la plataforma 3.0; después debía completar la actividad propuesta, ubicando en los espacios las palabras adecuadas, fue muy gratificante y satisfactorio para ellos comprender lo que leen y darle un sentido lógico la lectura.

Figura 33. Actividad de comprensión lectora, completar

4:22  

3G  13% 

o. persona que acompe
circunstancialmente.
9. Estación más fría del
10. Línea de luz que pro
como el sol.
11. Acumulación de agu
pavimento.
12. Derramó lágrimas.
13. Diminutivo de 'viejo
14. Órgano central de la
sentimiento interior, pro

Completar textos con palabras

carbón casas charco compañero
corazón formada invierno lloró muñeco
nevar pueblo rayos tormenta viejecito

El muñeco de nieve

Érase una vez un **Pueblo** (1) en las altas montañas de los Pirineos. Como había dejado de **Nevar** (2), después de varios días de una terrible **Tormenta** (3) todos los niños, ansiosos de libertad, salieron de sus **Casas** (4) y empezaron a corretear por la blanca y mullida alfombra recién **Formada** (5). Nuria, la hija única del herrero del pueblo, tomando puñados de nieve con sus manitas hábiles, se entregó a la tarea de moldearla.
–Haré un **Muñeco** (6) como el hermanito que hubiera deseado tener –se dijo.
Le salió un niño precioso, redondo, con ojos de **Carbón** (7) y un botón rojo por boca. La pequeña estaba entusiasmada con su obra y convirtió al muñeco en su inseparable **Compañero** (8) durante los tristes días de aquel **Invierno** (9). Le hablaba, le mimaba...
Pero pronto los días empezaron a ser más largos y los **Rayos** (10) de sol más cálidos... Y el muñeco se fundió sin dejar más rastro de su existencia que un **Charco** (11) de agua con dos carbones y un botón rojo. La niña **Lloró** (12) con desconsuelo al descubrirlo. Un **Viejesito** (13), que buscaba en el sol tibieza para su invierno, le dijo dulcemente:
–Seca tus lágrimas, bonita, porque acabas de recibir una gran lección: ahora ya sabes que no debe ponerse el **Corazón** (14) en las cosas breves o que desaparecen.

(Adaptado de:
<http://www.terra.es/personal/kokopaco/nieve.html>)

Comprueba Ayuda

<= Índice =>

Fuente: aplicación celular

10.3.9 Semana 9: Desde el 21 hasta el 25 de Septiembre de 2020

El trabajo programado para esta semana con el objetivo de mejorar los hábitos y la comprensión lectora fue, el reconocimiento de los sustantivos palabras que les permiten ampliar su vocabulario y comprender más fácilmente los que leen.

Esta actividad se realizó de manera creativa mediante las orientaciones de ingresar a la página educación 3.0 para realizar los juegos, leer un texto, decorar una caja mágica y observar videos; de tal forma que los estudiantes de manera dinámica aprendan a identificar los sustantivos.

Figura 34. Comprensión lectora sustantivos

Lea atentamente el texto: la zorra y las uvas y extraiga los sustantivos que encuentre.

La zorra y las uvas

Una zorra hambrienta, después de caminar mucho tiempo buscando algo con qué saciar su voraz apetito, pasó casualmente por un huerto. Y, claro está, las succulentas uvas, grandes, lustrosas y jugosas, sobresaltaron su ya desfallecido estómago. Y al contemplar con ansias los espléndidos racimos colgados de la parra, quiso tomarlas con su hocico. Pero, por más que se esforzaba en sus saltos y esfuerzos, no pudo sacar siquiera uno de ellos. Luego de varios intentos en vanos, se alejó diciendo: - ¡No me agradan! ¡Qué verdes están! Y así se marchó del lugar sin hacer mayor esfuerzo por sacarlas .



Figura 35. Juegos de sustantivos



Fuente: juego de sustantivos, disponible en <https://www.cerebriti.com/juegos-de-sustantivos/tag/mas-recientes/>

10.3.10 Semana 10: Desde el 28 de Septiembre hasta el 02 de Octubre

En esta semana se finalizó la aplicación de la propuesta pedagógica, donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de dialogar en forma conjunta con sus compañeros y directoras del proyecto, para expresar lo aprendido durante todo el proceso; en este conversatorio uno por uno expreso su sentir, sus aprendizajes, su experiencia, además de plasmar en una encuesta su opinión.

Para las directoras del proyecto esta experiencia fue compleja y gratificante, porque el país atraviesa una crisis de salud por la pandemia y es algo nuevo para todos, lo que implico modificar la forma de trabajo, la forma de planear, la forma de valorar y por ende la forma de

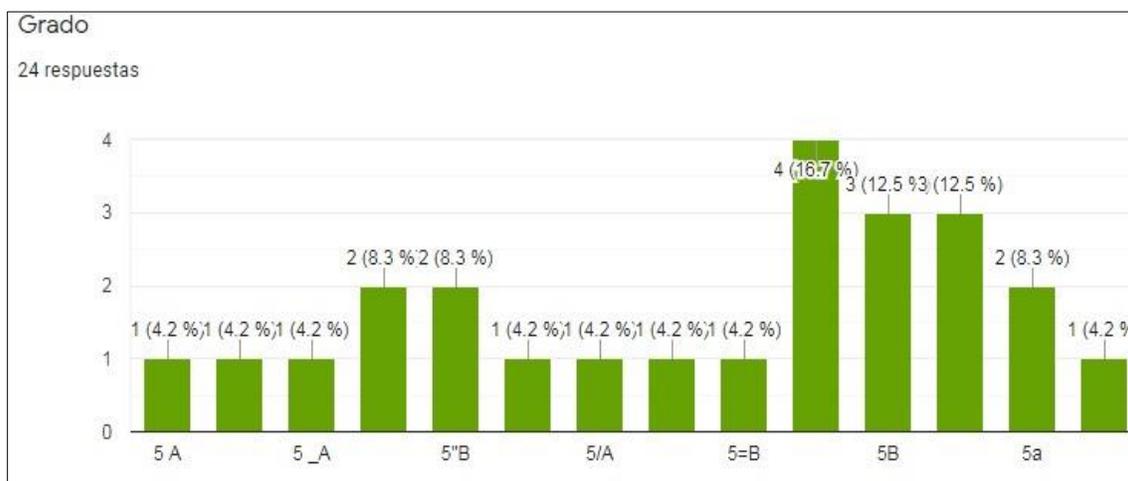
transmitir el conocimiento; es por ello, que este proyecto no se efectuó en 100% de la población seleccionada, porque muchos no contaban con la conexión a las redes; sin embargo los que tuvieron la posibilidad de participar se llevaron los mejor de la propuesta, aprendizajes para la vida, mejorando el desarrollo humano de los estudiantes y sus familias.

Figura 36. Encuesta final



Fuente: elaboración propia, plataforma Google Forms

Figura 37. Tabla de respuestas



Fuente: Elaboración propia

11 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Se analizarán los datos recopilados durante el desarrollo de la propuesta investigativa, desde la organización de los procesos a desarrollarse y la investigación cualitativa- descriptiva, desde el objetivo específico evaluación del impacto y la pertinencia de la implementación de una estrategia didáctica, basada en juegos y retos, que incluye la colaboración de la familia, a través de un ambiente virtual de aprendizaje mejorando el nivel en la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5°, de la Institución Educativa Juna Henrique White.

De acuerdo con la metodología planteada este capítulo tiene como finalidad, describir los resultados obtenidos durante el proceso de aplicación de la propuesta pedagógica: estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria.

En este capítulo se encontrarán un análisis de los hábitos y competencias lectoras planteadas a lo largo del proyecto de investigación.

En los siguientes gráficos se visualiza la tabulación de los resultados de la encuesta final, el nivel de satisfacción de los participantes en cada uno de los ítems.

11.1 Encuesta Dirigida a los Estudiantes

11.1.1 Cree que el docente debe motivar al orientar la clase de español

Tabla 4. Encuesta. Item 1

ITEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	siempre	20	83.3%
	Frecuentemente	2	8.3%
	algunas veces	2	8.3%
	rara vez	0	0
	nunca	0	0
TOTAL		24	99.9%

Fuente: elaboración propia

11.1.2 Las actividades virtuales en las diferentes aplicaciones y plataformas fueron divertidas y te ayudaron a mejorar la comprensión y el gusto por la lectura.

Tabla 5. Encuesta. Item 2

ITEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	siempre	21	87.5%
	Frecuentemente	3	12.5%
	algunas veces	0	0
	rara vez	0	0
	nunca	0	0
TOTAL		24	100%

Fuente: elaboración propia

11.1.3 Comprendió y participó activamente en las actividades de la propuesta de investigación: estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria.

Tabla 6. Encuesta. Item 3

ITEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	siempre	15	62.5%
	Frecuentemente	8	33.3%
	algunas veces	0	0
	rara vez	1	4.2%
	nunca	0	0
TOTAL		24	100%

Fuente: elaboración propia

11.1.4 La propuesta de investigación le creó a usted y su familia hábitos de lectura.

Tabla 7. Encuesta. Item 4

ITEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	siempre	14	58.3%

	Frecuentemente	4	16.7%
	algunas veces	6	25%
	rara vez	0	0
	nunca	0	0
TOTAL		24	100%

Fuente: elaboración propia

11.1.5 Durante las actividades de la propuesta de investigación, logro potenciar las habilidades de escuchar, hablar, escribir, leer y pensar.

Tabla 8. Encuesta. Item 5

ITEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	siempre	15	62.5%
	Frecuentemente	2	8.3%
	algunas veces	7	29.2%
	rara vez	0	0
	nunca	0	0
TOTAL		24	100%

Fuente: elaboración propia

11.1.6 Las herramientas tecnológicas que tienes a tu alcance, te facilitaron la participación en la propuesta de investigación.

Tabla 9. Encuesta. Item 6

ITEMS	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	siempre	15	62.5%
	Frecuentemente	5	20.8%
	algunas veces	2	8.3%
	rara vez	2	8.3%
	nunca	0	0
TOTAL		24	99.9%

Fuente: elaboración propia

Al analizar la encuesta final y relacionarla con los resultados de las encuestas iniciales, se puede evidenciar que las metas propuestas en el proyecto de investigación: estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria, fue satisfactoria, que los estudiantes reconocen el avance en las diferentes necesidades que presentaban; que no se logró el 100% de lo propuesto pero se dejó los cimientos para que las familias puedan continuar, mejorando los hábitos y la comprensión lectora y que utilicen de manera adecuada las herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

Desde la apreciación de las directoras del proyecto de investigación, se afirma que fue una experiencia gratificante y enriquecedora, dado que el profesionalismo en pedagogía permitió proponer, desarrollar y evaluar la propuesta de investigación: estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria. Observando los resultados que se daban en los estudiantes de grado 5° de la institución educativa Juan Henrique White en cada actividad aplicada.

Los estudiantes y sus familias durante varias semanas estuvieron acompañados, desarrollando la propuesta de investigación, muy motivados y participativos; conscientes de las necesidades que debían fortalecer en el área de lenguaje y como estos aprendizajes les sirven para las demás áreas del conocimiento.

Con el análisis se puede concluir que se logró en 80% cumplir con los objetivos propuestos, que se deja a consideración de la institución educativa y de las familias dar continuidad al proceso de enseñanza que dará como resultado final estudiantes con habilidades en comprensión lectora.

Figura 38. Encuesta final

Fuente: elaboración propia

Figura 39. Aplicación encuesta final

Fuente: propia

12 CONCLUSIONES

Durante el desarrollo y la implementación de la propuesta pedagógica: estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria se llegó a las siguientes conclusiones.

Los educandos presentaron dificultades en los hábitos y comprensión lectora, debido a varios factores: desmotivación, estrategias y recursos didácticos propuestos por los docentes, inicio tardío en la adquisición de hábitos lectores, poco apoyo familiar en proceso de aprendizaje y características del contexto social.

Se debe dar importancia a la comprensión lectora, dado que, si el estudiante no comprende lo que lee, sino está motivado, ni tiene gusto por hacerlo; esta situación se verá reflejado en el rendimiento académico y el aprendizaje de las demás áreas. “¿Quién lee hoy en día un libro, el periódico o un cuento? El hábito de la lectura en pleno siglo XXI es una competencia que pocas personas desarrollan o mantienen con el fin de conocer y viajar a través del maravilloso mundo de la imaginación. La lectura es un medio por el cual nos podemos comunicar.” (Ramírez Mazariegos, 2017), el artículo antes mencionado aflora la importancia que tiene la lectura en esta época, porque es promotora de cultura y conocimiento.

Dentro de los factores que evidencian en la falta de hábitos y comprensión lectora se encontró: sociales, culturales y económicos, porque los estudiantes no poseen en sus hogares nada parecido a una biblioteca, no saben hacer uso de la misma y los que si conocen el procedimiento lo han aprendidos solos, pocos han recibido libros con obsequio de los adultos y otros no tienen acompañamiento por un adulto.

Después de haber aplicado la propuesta de investigación” estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria” con diferentes actividades virtuales, se pudo evidenciar que el trabajo organizado, dinámico e innovador permite que los estudiantes y sus familias desarrollen hábitos de lectura; además de fortalecer los aprendizajes significativos en las diferentes áreas del conocimiento.

Los objetivos planteados en esta investigación se lograron, yaqué se ve reflejado en la planeación, el desarrollo, la implantación y la valoración de la propuesta y actividades pedagógicas; se presentaron dificultades, pero estas no impidieron que se llevara a cabo el progreso de la invitación, se contó con el apoyo de la universidad y la comunidad educativa de la institución Juan Henrique White.

13 LIMITACIONES

El desarrollo de hábitos y el disfrute por la lectura son de gran importancia porque permiten el aprendizaje y la comunicación asertiva; además de ser la base fundamental para todas las áreas del conocimiento.

Durante el desarrollo de la propuesta pedagógica, se presentaron algunas limitaciones como son: poco interés por el área de lenguaje, las actividades, la pandemia y baja conectividad, equipos tecnológicos por parte de algunas familias; además de las características particulares de la población seleccionada; que no permitieron el desarrollo en su totalidad de la propuesta.

La comunidad educativa que fue convocada para participar en el proyecto de investigación, en sus inicios mostraron interés y disposición para participar de los encuentros virtuales, pero en la medida que el tiempo avanzaba fueron presentando limitaciones que las manifestaban con antelación, entre ellas tenemos: cantidad de trabajos académicos acumulados por las metodologías usadas en pandemia, poca conectividad, equipos tecnológicos de baja gama que nos les permitía descargar aplicaciones; sin embargo los estudiantes presentaban las actividades de forma asincrónica y enviaban las evidencias al grupo de WhatsApp, las cuales eran revisadas y retroalimentadas.

Así mismo una gran limitante general fue la conectividad, debido a la gran cantidad de personas que se conectaban al mismo tiempo con el proveedor de servicio, generando una lentitud en el canal de internet y por ende no facilitaba la conectividad.

14 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

La propuesta “estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria” tuvo un gran impacto en la comunidad educativa de la Institución Educativa Juan Henrique White en tres aspectos que son: social, económico y ambiental.

En el ámbito social tuvo mucha relación con el bienestar institucional en la línea del desarrollo humano, dado que se abordaron las dificultades con la comprensión lectora, de una forma didáctica, que repercute en el aprendizaje de las demás áreas del conocimiento; se incluyó en este eje a los padres de familia para ser parte activa de este proceso. De igual forma favoreció el ambiente económico y ecológico, debido a que fue de manera virtual en esta situación de confinamiento, beneficiando al educando y sus familias en casa, en sus horarios, sin costos y evitando el desplazamiento lo que en muchas ocasiones genera gastos económicos; además de evitar el uso de papel y materiales de consumo.

Se sugiere a la Institución Educativa Juan Henrique White, la continuidad de este proyecto de investigación ya que, beneficia a los estudiantes de la Institución educativa y a sus familias, con ello el bienestar institucional en términos de su desarrollo humano en los diferentes comunidades que involucra , para ello se recomienda continuar con la propuesta proposición en el área de lengua castellana, a largo plazo; que se complementen las otras líneas de acción del bienestar institucional como son: salud, recreación y deportes, cultura y el medio ambiente. Los responsables de cada eje podrán incluir actividades que promuevan el bienestar institucional, mediante las diferentes líneas en la plataforma Chamilo que deja la propuesta. El buen uso de las técnicas motivacionales despierta, orienta y marca la vida de los niños desde temprana edad; por

tal razón, se recomiendan acciones educativas a través de actividades didácticas virtuales que buscan reforzar las actividades escolares.

En general la organización de este proyecto se puede aplicar a cualquier área de estudio de cualquier grado, usando la plataforma Chamilo como base de encuentro para contenidos, actividades, foros, encuestas y el sinnúmero de plataformas que nos brindan las tecnologías hoy día, puesto que, podemos transversalizar el proyecto con cualquier área.

15 BIBLIOGRAFÍA

- Arostegui, H. W. (20 de marzo de 2017). El Desinterés por la lectura. Obtenido de Apuntes, Reflexiones, Análisis, sobre temas de interés social:
<https://hugoaros.blogspot.com/2017/03/el-desinteres-por-la-lectura-la-falta.html>
- Adams, Finn, Moes, Flannery, & Rizzo. (2009). The virtual reality classroom. *Child neuropsychology*, 15, 120-135.
- Araujo, & Shadwick. (2008). *Tecnología educacional*. Barcelona.
- B, B., & Bricklin M. (1998). *Causa psicológica del bajo rendimiento escolar*. México.
- Baelo, R. Á., & Álvarez Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de educación*, 5-10.
- Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de Educación*, 5 - 10.
- Bandera, P. F. (2003). *Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos*. Bogotá.
- Benavides, G. Z. (1998). *Lúdica: Una opción para comprender*. Caldas.
- Betancur, M. (16 de Julio de 2002). *Al tablero*.
- Bravo. (1991). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar*. Santiago de Chile.

Bucheli, F., Cabrera, N., & Moncayo, A. (2005). El juego como estrategia para mejorar la lectura en los estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa Municipal INEM - Pasto.

San Juan de Pasto: Universidad de Nariño. Obtenido de <http://sired.udenar.edu.co/1386/>

Cerrón Rojas, W. (Junio de 2019). La investigación cualitativa en educación. ResearchGate.

Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/333849684_La_investigacion_cualitativa_en_educacion

Cominetti, & Ruiz. (1997). Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género.

Honduras.

Conecta 3.0. (s.f.). Requisitos mínimos para usar Conecta. Obtenido de Conecta 3.0:

<https://co.conectasm.com/soporte>

Delgado, R. (19 de Diciembre de 2013). Importancia de las Tics en la educación. Obtenido de

https://es.slideshare.net/Raquel_Delgado/importancia-de-las-tics-en-la-educacion-29358504

docente, M. d. (s.f.). Chamilo 1.9. Obtenido de E - Learning y collaboration software:

<https://campus.chamilo.org/chamilo-guia-profesor-es-1.9.pdf>

Duarte Rodriguez, J. L. (2018). siempre Día E, (L, S, A, Ed). Obtenido de

https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/2018/_2%20Colegios%20oficiales%20para%20web1%20a%2015718/105234000531.pdf

Duarte Rodríguez, J., & Sanabria Mejía, Y. (2018). Informe por colegio del cuatrienio. Siempre Día E.

Durango H., Z. (2019). ¿Por qué es importante la Investigación Cualitativa en la Educación?

Portal de las Palabras, 5. Obtenido de

https://www.curn.edu.co/lineas/produccion_academica/1655-%C2%BFpor-qu%C3%A9-es-importante-la-investigaci%C3%B3n-cualitativa-en-la-educaci%C3%B3n.html

Echeverry, J. H., & Gómez, J. (2009). Lúdica del maestro en formación.

Educación 3.0. (8 de Febrero de 2019). Herramientas educativas para que los docentes ahorren tiempo. Obtenido de Educación 3.0:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-educativas-docentes-ahorrar-tiempo/>

El desinterés una tendencia... (s.f.). Obtenido de Course Hero:

<https://www.coursehero.com/file/42247238/fuentes-de-ETSdocx/>

Fajardo, G. P., & Riasgos Erazo, S. C. (Enero - Abril de 2011). PROPUESTA PARA LA

MEDIACIÓN DEL IMPACTO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA

UNIVERSITARIA. Educ.Educ, 14(1), 169-188. Obtenido de

<http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v14n1/v14n1a10pdf>

Fernández Mosteryn, L., Pérez Fructoso, M. j., & Fernández Chamorro, V. (2016). Análisis de Datos e Interpretación de Resultados en Investigación Educativa. Universidad a distancia de Madrid. Obtenido de <https://www.udima.es/es/analisis-datos-interpretacion-resultados-investigacion-educativa-578.html>

Flores Gil, R. (2000). Factores que influyen en el desinterés por la lectura. Guatemala:

Universidad de San Carlos de Guatemala. Obtenido de

http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1191.pdf

Gaitán, V. (s.f.). Gamificación: el aprendizaje divertido. Obtenido de

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gallego. (1997). Las estrategias cognitivas en el aula. Madrid.

- Galvis, Q. (27 de Mayo de 2014). IMPORTANCIA DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS EN LA INVESTIGACIÓN. Obtenido de Prezi: <https://prezi.com/xtbgizwelq-n/importancia-de-la-recoleccion-de-datos-en-la-investigacion/#:~:text=IMPORTANCIA%20DE%20LA%20RECOLECCI%C3%93N%20DE%20DATOS%20EN%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N&text=La%20recoleccion%20de%20datos%20es,las%20condiciones%20para%2>
- García, & Magaz. (2000). Actualidad sobre el TDA-H.
- Genovard, Gotzens, & Montané. (1987). Psicología de la educación. Barcelona.
- Gibson, J. (2008). Los sentidos considerados como sistema de percepción. Boston.
- Gómez, M. d., & García Gómez, A. (Enero - Junio de 2013). PROGRAMA DE ENSEÑANZA LUDICA: Un espacio para todos. Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo (10). Obtenido de <http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/educacion/C27.pdf>
- Goróstegui. (1997). Síndrome de déficit de atención con hiperactividad.
- Guido, L. M. (2009). Tecnología de la información y la comunicación. Argentina.
- Gutierrez Braojos, C., & Salmerón Pérez, H. (2012). Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria. Revista de Curriculum y Formación de Profesorado, 20. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/42825/24718>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la Investigación". Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

- Hoyos Flórez, A. M., & Gallego, T. M. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora de niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica de Norte*, 51(23-45), 23. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/viewFile/841/1359>
- Investigación cualitativa. (10 de Diciembre de 2019). Obtenido de Significados.com: <https://www.significados.com/investigacion-cualitativa/>
- Jose Sierra LLorente, I. B. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/737/73749821005/html/index.html>
- Kinsbourle, & Kaplan. (1990). Problema de atención y aprendizaje en niños. México.
- Leones, W. (19 de Noviembre de 2014). El uso de herramientas WEB en los centros educativos del país. Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/LeonesWilma/sra-leones>
- Litwin, E. (Diciembre 2007). Cuadernos de Investigación Educativa. Uruguay: Publicación anual del Instituto de Educación.
- Llebet, G. (2013). Técnicas de recolección de datos. Obtenido de <https://gabriellebet.files.wordpress.com/2013/01/tecnicas-de-recoleccion3b3n4.pdf>
- Mariño, J. C. (Octubre de 2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. *Universidad y sociedad del conocimiento*, 5(2). Obtenido de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/gonzalez.pdf>
- Matlin, M. (1996). SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN. Prentice Hall, 554.
- Mera, A. (5 de Febrero de 2012). Alumnos en Colombia leen, pero no entienden. *El país.com.co*, pág. 3. Obtenido de <https://www.elpais.com.co/colombia/alumnos-en-leen-pero-no-entienden.html>

- Narváez Urbano, G. (10 de Abril de 2014). Recolección de datos en investigación cualitativa. Obtenido de SlideShare: Televisor, diapositivas, fotografías y actividades desarrolladas.
- Natale, V. D. (1990). Estilo de aprendizaje y rendimiento académico. *Estilo de aprendizaje*, 1(5).
- Núñez, R. (28 de Marzo de 2016). Técnicas de recolección de información en Investigación Cualitativa. Obtenido de Gestipolis: <https://www.gestipolis.com/tecnicas-recoleccion-informacion-investigacion-cualitativa/>
- Orjales. (1998). Déficit de atención con hiperactividad. Madrid.
- Oviedo, G. L. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de Gestalt. *Revista de estudios sociales*, 89-96.
- Paredes Labra , J. (07 de julio de 2005). Animación a la Lectura y TIC. *Revista de educación(Extraordinario)*, 255-279. Obtenido de file:///C:/Users/Estudiante/Downloads/animacion_lectoescritura_tics_paredes.pdf
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2015). Definición de WEB 3.0. Obtenido de Definición. De: <https://definicion.de/web-3-0/>
- Pineda. (1996). Disfunción ejecutiva en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Revista neurológica Colombiana*, 16-25.
- Price, M. S., & Henao Calderón, J. L. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. Universidad de La Salle. *Fundación Universitaria del Área Andina*, 9(1), 89. Obtenido de <http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/sv/article/view/221>
- Pulso Social. (10 de junio de 2016). TIC, la apuesta para gamificación del aprendizaje y combatir la deserción escolar. Obtenido de Pulso Social: <https://pulsosocial.com/2016/06/10/tic-apuesta-gamificacion-aprendizaje-combatir-desercion-escolar/>

- Quintero. (2009). Avances en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista actas esp psiquiatría*, 9(6), 352-358.
- Quiroga, G. (2006). METODOS ALTERNATIVO DE CONFLICTOS: PERSPECTIVA MULTIDICIPLINAR. En Q. Gonzalo, METODOS ALTERNATIVO DE CONFLICTOS: PERSPECTIVA MULTIDICIPLINAR (págs. 113 -129). Bosnia de Sarajevo: Editorial URG.
- Ramírez Mazariegos, L. G. (21 de Agosto de 2017). La comprensión lectora: un reto para alumnos y maestros. Obtenido de Observatorio de Innovación Educativa: <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/2017/8/21/la-comprension-lectora-un-reto-para-alumnos-y-maestros>
- Rivera de León, M. B. (2013). Rol de los padres de familia en la formación de los hábitos de lectura de sus hijos. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Rivera-Mildred.pdf>
- Rovira Salvador, I. (s.f.). Estrategias didácticas: definición, características y aplicación. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Rueda Ortiz, R., & Franco Avellaneda, M. (14 de julio de 2017). Políticas educativas de TIC en Colombia: entre la inclusión digital y formas de resistencia- transformación social. *Pedagogía y Saberes*, 17. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/pys/n48/0121-2494-pys-48-00009.pdf>
- Sáez Trujillo, F. (2011). Cuaderno10: Lectura e Internet: ¿Que aportan las Tic a la lectura? Obtenido de Juna de Andalucía: <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/557a82c5-8637-4be3-b1e0-ed14a669b895>

- Sandoval Velasco, J. G. (2006). Apatía por la Lectoescritura. Zamora, Mich: Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/23961.pdf>
- Scheel, J. E. (2000). Roles alternativos de las tics en educación: sistema de apoyo al sistema de enseñanza aprendizaje. Chile.
- Scheel, J. E., & Laval, E. (4,5 y 6 de Diciembre de 2000). Roles alternativos de TIC en educación: sistemas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje. Ribie. Obtenido de <http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2000/papers/048.htm>
- Serca. (24 de Enero de 2017). La importancia de las TICs en Educación. Obtenido de <https://institutoserca.com/blog/la-importancia-de-las-tics-en-educacion/>
- Skinner. (2009). Aprendizaje y comportamiento. Barcelona.
- Solomon. (2010). Entorno de aprendizaje con ordenadores. Barcelona.
- Souza, D. (2008). The impact when not diagnosed. Revista Jbras psiquiatry, 57(2), 139-151.
- Tecnologías de Información y de Comunicación. (16 de Septiembre de 2016). Normas que rigen a las TICS en Colombia. Obtenido de <http://raulperilla2016.blogspot.com/2016/09/normas-que-rigen-las-tics-en-colombia.html>
- Torres, C. I. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200861
- Vergara Rodriguez, D., & Gómez Vallecillo, A. I. (6 de OCTUBRE de 2017). Origen de la Gamificación educativa. Obtenido de ENIAC Espacio de Pensamiento e Innovación Educativa: <http://espacioeniacy.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>

Wehmeyer, M. (2008). The intellectual disability construct and its relation to human functioning.

Intellectual and Developmental Disabilities . San Diego.

Zea, C. (s.f.). Tics En La Educación. Sociedad Y tecnología. Obtenido de

<https://societytechiacul1.wordpress.com/tics-en-la-educacion/>

16 ANEXOS

Anexo A

Encuesta 1 de Apreciación del Área de Lenguaje para Estudiantes

Propuesta de una estrategia didáctica desde la gamificación utilizando educación 3.0, mejorando el nivel de comprensión lectora en 5° grado.			
Objetivo: Identificar los factores que causan la apatía y el desinterés por la lectura.			
Nombre del Estudiante:		Fecha:	
Escoge la respuesta correcta para los siguientes enunciados y márcala con una X en la casilla que le corresponda.			
PREGUNTA	SI	NO	A VECES
1. Español es mi materia preferida			
2. Me gusta el área de español porque es fácil y divertida			
3. Me gusta el área de lenguaje porque me ayuda a desarrollar las habilidades de escuchar, hablar, leer, escribir y pensar.			
4. La lengua materna la puedo aplicar a cualquier situación cotidiana			
5. Me da temor o pereza estudiar o trabajar el área de español			
6. El área de lenguaje es demasiado teórica y no me sirven de mucho			
7. Las clases de lenguaje son monótonas y hay que escribir mucho.			
8. Me cuesta trabajo clasificar textos en español			
9. El área lenguaje no es práctico para la profesión que quiero.			
10. Considero que me va bien en español			

ANEXO B
Encuesta 2 de Hábitos de Lectura del Área de Lenguaje para Estudiantes

Propuesta de una estrategia didáctica desde la gamificación utilizando educación 3.0, mejorando el nivel de comprensión lectora en 5° grado.			
Objetivo: Identificar los hábitos lectores que tienen los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan White.			
Nombre del Estudiante:			Fecha:
Escoge la respuesta correcta para los siguientes enunciados y márcala con una X en la casilla que le corresponda.			
PREGUNTA	Siempre	Casi siempre	Nunca
1. ¿Lee textos por gusto?			
2. ¿Comprende con claridad lo que lee?			
3. ¿Tiene dificultad para encontrar el significado de las palabras desconocidas?			
4. ¿Se siente motivado por el maestro para tener hábitos de lectura?			
5. ¿Utiliza el contexto para encontrar el significado de palabras?			
6. ¿Lee palabras y las relaciona con sus imágenes?			
7. ¿Tiene horarios definidos para leer?			
8. ¿Tiene textos de su preferencia para leer?			
9. ¿En su grupo familiar tienen hábitos de lectura?			
10. ¿Tiene la capacidad de identificar la clase de textos que lee?			

ANEXO C

Autorización de la Rectora de la Institución Educativa Juan Henrique White.



DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PARA LA CULTURA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN HENRIQUE WHITE"
MUNICIPIO DE DABEIBA
Barrio Obrero - Teléfono 8 590 031
E-mail: lejuanwhitedabeiba@yahoo.com

DANE: 105234000531

Dabeiba, 25 de julio 2020

Señores
COORDINACIÓN INVESTIGACIONES
Centro de Educación Virtual
UNIVERSIDAD DE SANTANDER
Bucaramanga

Asunto: Carta de aval institucional

En mi calidad de representante de Institución Educativa Juan Henrique White, con NIT No. 900003108-5 de manera atenta informo que:

1. Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo del trabajo de grado titulado: **"Propuesta de una estrategia didáctica desde la gamificación utilizando educación 3.0, mejorando el nivel de comprensión lectora en 5 grado"**, que adelantan las señoras Mónica Milena Guzmán Toro con cedula de ciudadanía número 43 418 563 y Doris Elena Londoño Vargas con cedula de ciudadanía número 21 697 491 en calidad de estudiantes del programa académico de Maestría en Tecnologías aplicadas a la educación de la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
2. Nuestra entidad conoce el perfil del trabajo de grado formulado que será desarrollado en nuestra institución y que se encuentra articulado al proyecto de investigación: **"Propuesta de una estrategia didáctica desde la gamificación utilizando educación 3.0, mejorando el nivel de comprensión lectora en 5 grado"**, aprobado por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
3. Los autores del trabajo de grado deberán formular y gestionar la participación de la población objeto de investigación acorde con los lineamientos exigidos por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER, manejando correctamente la información y documentos suministrados y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Cordialmente,


LUZ YLANDIA URBAY URREGO

Rectora: Institución Educativa Juan Henrique White

ANEXO D

Listado de Estudiantes que Participaron en la Propuesta Pedagógica

1	Marca temporal	Nombre Completo	Institución	Grado:	Teléfono celular	Español es mi materia pr	Me gusta el área de leng	La lengua materna la pur	Me da
2	27/7/2020 16:37:46	Doris Londoño	Juan H white		5	Si	Si	SI	No
3	31/7/2020 13:42:48	Luz Adriana Quiceno Alv	Juan Henrique White		3	3127998082 A veces	Si	SI	No
4	31/7/2020 14:30:04	Wilman Antonio Moreno	Juan Henrique White	Ninguno		3116365841 A veces	Si	SI	A vece
5	31/7/2020 14:30:10	Lucinda Lora Sepulveda	E.U Juan Henrique White		5	3104647318 Si	Si	SI	No
6	31/7/2020 14:30:24	HUGO EMERIO PINEDA	JUAN ENRIQUE WHITE	5°		3116190940 A veces	Si	SI	A vece
7	5/8/2020 15:27:32	Thomas Ramírez Jiménez	Juan H withe	5-A		3116337781 Si	Si	SI	No
8	5/8/2020 15:27:57	Juan Sebastian ocampo	Juan h white	5-a		3103778281 Si	Si	A veces	No
9	5/8/2020 15:28:49	Mateo echavarria López	Quicenc Juan Henrique White		5	3207054947 A veces	Si	SI	No
10	5/8/2020 15:28:29	Lasly Johara Gómez Vari	Juan Henrrique Withe	5 a		3234887417 Si	Si	SI	A vece
11	5/8/2020 15:28:42	Yerid Andrei Areiza Canc	Juan Enrique whyte	5B		3218745540 Si	Si	SI	No
12	5/8/2020 15:28:49	Mateo echavarria López	Ins. Edu. Juan H white	5 A		3128128668 A veces	Si	SI	No
13	5/8/2020 15:28:52	Juan esteban higuita higr	Educativa juan Henrrique	Quinto		3126676599 Si	A veces	SI	No
14	5/8/2020 15:28:52	Julio Quiros Muñoz	Juan H. White	5-B		3116020026 A veces	Si	SI	No
15	5/8/2020 15:29:06	Mariana peña graciano	Juan henrique White	5 A		3116383259 Si	Si	SI	No
16	5/8/2020 15:29:29	Yumalay yineth Cardona	Juan henrique white	5-B		3137231222 A veces	Si	A veces	No
17	5/8/2020 15:29:40	Emmanuel torres velez	Institución educativa Jua	5B		3104459277 Si	Si	SI	No
18	5/8/2020 15:30:15	Isaac Alejandro Baltazar	Institución Educativa Jua	5-a		3113852721 Si	Si	SI	No
19	5/8/2020 15:30:34	Kactherin Jhuliet Pineda	Institución educativa Jua	5- A		3184040917 Si	Si	SI	No
20	5/8/2020 15:31:13	Nycole Andrea Guzmán	Institucion educativa Jua	5b		3165534019 Si	Si	SI	No
21	5/8/2020 15:31:15	Mariana peña graciano	Juan henrique White	5A		3116383259 Si	Si	SI	No

1	Marca temporal	Nombre Completo	Institución	Grado:	Teléfono celular	Español es mi materia pr	Me gusta el área de leng	La lengua materna la pur	Me da
23	5/8/2020 15:32:14	Mariana olaya garcia	Juan henrique wayt	5B		3104866638 Si	Si	SI	No
24	5/8/2020 15:32:17	Juan diego chanci	Juan Henrique white	5 A		3107170023 Si	Si	SI	A vece
25	5/8/2020 15:32:42	Mariangel Giraldo y acur	Juanache white	5-A		3104430155 A veces	Si	SI	No
26	5/8/2020 15:33:17	Kactherin Jhuliet Pineda	Institución educativa Jua	5-A		3184040917 Si	Si	SI	No
27	13/8/2020 15:30:52	Santiago García Quicenc	Juan H		5	3207054957 A veces	Si	SI	A vece
28	13/8/2020 15:31:21	Yerid Andrei Areiza Canc	Juan Enrique whyte	5B		3218745540 Si	Si	A veces	No
29	13/8/2020 15:31:30	Yumalay yineth Cardona	Juan henrique white	5°B		3137231222 A veces	Si	A veces	A vece
30	13/8/2020 15:31:34	Juan Sebastian Giron M	Juan H white	5 B		3106186853 A veces	Si	SI	No
31	13/8/2020 15:32:01	Juan esteban higuita	Juan henrique wite	Quinto		3126676599 A veces	Si	SI	No
32	13/8/2020 15:32:17	Emmanuel torres velez	Juan H Hwite	5B		3104459277 Si	Si	SI	No
33	13/8/2020 15:32:21	Mateo Echavarria	Juan Hwite	5A		3128128668 Si	A veces	A veces	A vece
34	13/8/2020 15:32:28	Kactherin Jhuliet Pineda	Educativa Juan H	5A		3184040917 Si	Si	SI	No
35	13/8/2020 15:32:41	Nycole Andrea Guzmán	Juan h white	5b		3165534019 Si	Si	SI	No
36	13/8/2020 15:33:11	Salome Bedoya González	Juan Henrique white	5A		3122486285 Si	Si	A veces	No
37	13/8/2020 15:33:32	Lasly johara gomez varg	Juan henrique white	5-A		3218283026 Si	Si	SI	A vece
38	13/8/2020 15:33:37	dieider acosta	juan whuite	5A		3217335874 A veces	Si	SI	No
39	13/8/2020 15:33:42	Angello Restrepo Gracial	Inst. Escuela Juan H Wh	5 B		3117244214 A veces	Si	SI	A vece
40	13/8/2020 15:34:10	Johan correa ruiz	Juan h white	5 a		3145771418 A veces	Si	SI	No
41	13/8/2020 15:34:32	Mariangel giraldo	Juan Henrique White	5-A		3104430155 A veces	Si	SI	No
42	13/8/2020 15:35:36	Julio Quiros Muñoz	Juan H Wite	5B		3116020026 Si	Si	SI	No

ANEXO E

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES
AUDIOVISUALES (VIDEOS) OTORGADO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN HENRIQUE
WHITE Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER**

Institución Educativa: Juan Enrique White
 Código DANE: 105234000531 Municipio: Dabeiba
 Docente(s) directamente responsable(s) del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012):
 Mónica Milena Guzmán Toro CC/CE 43418563 Dabeiba
 Doris Elena Londoño Vargas CC/CE: 21697491 Dabeiba

Los abajo firmantes, mayores de edad, madre, padre o representante legal del estudiante menor de edad relacionado(s) en la lista de abajo, por medio del presente documento otorgamos autorización expresa para el uso de la imagen del menor, bajo los parámetros permitidos por la Constitución, la Ley y la Jurisprudencia, en favor de la Institución Educativa Juan Enrique White de la ciudad de Dabeiba y de la Universidad de Santander. La autorización se regirá en particular por las siguientes

CLÁUSULAS

PRIMERA. Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo(amos) a la Institución Educativa Juan Enrique White de la ciudad de Dabeiba (ubicada Calle Vélez Marceliano, parque principal E-mail: iejuanhwhitedabeiba@yahoo.com 8591222) y a la Universidad de Santander (ubicada en Calle 70 No 55-22 de la ciudad de Bucaramanga, Santander con correo-e coordinacion.investigacionescvudes@edu.com y teléfono 6 516500), para que hagan uso y tratamiento de la imagen del menor abajo referido, para incluirla en fotografías, procedimientos análogos a la fotografía, así como en producciones audiovisuales (videos) exclusivamente relacionadas con actividades académicas y de investigación formalmente avaladas por estas instituciones.

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

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

CUARTA. Divulgación de información. He(hemos) sido informado(a)(s) acerca de la grabación del video y/o registro fotográfico que utilizará el(los) docente(s) para efectos de la realización de su trabajo de investigación requerido para optar al título de Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la Universidad de Santander. Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi(nuestro) hijo(a) o representado(a) en la grabación y/o registro fotográfico y resuelto todas las inquietudes, he(hemos) comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad y entiendo(entendemos) que:

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

Escaneado con CamScanner

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

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

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
1039287614	Acosta Hoyos Dieider	1102834841	Rudil Cecilia Hoyos Graciano	X		Rudil Cecilia Hoyos Graciano
1039477908	Areiza Graciano Sebastián	43416908	Sobeida del Socorro Graciano Cartagena			Sobeida del Socorro Graciano
1039477775	Baltazar Usuga Isaac Alejandro	21897035	Alba Alicia Usuga Castaño			
1028003624	Barrera Higuila Sara Manuela	1038809776	Verónica Higuila			
1032184591	Bedoya González Salome	21698306	Linda Nora Gonzales Gómez	X		Linda Gonzalez
1040360231	Benitez Agudelo Geiler Duvan	1001671174	Martha Cecilia Agudelo Durango			

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
	Julián Ricardo		BEDOYA			
1027808093	Olaya García Mariana	1033652468	CATALINA GARCIA MONTOYA	<input checked="" type="checkbox"/>		
1039477701	Oquendo Garcés Aníely Jhoana	1039286675	LEIDY YOHANA GARCES RODRIGUEZ			
1032252610	Osoño Jaramillo Adriana Lucia	21588345	YAIMY LEIDY JARAMILLO MORENO			Soraida Palacio
1037125226	Osoño Pineda Ana María	32291322	SORAIDA PALACIO OSORIO			
1032183837	Paniagua Guerrero Salomé	32211600	YOLIS CATALINA GUERRERO GAÑAN			
1022093754	Pinzón Ferraro Melisa Damara	43415011	ROSA ANGELICA OSUNA LOPEZ			
1021808495	Poso Lezcano Owen Daniel	1039288726	YENY LEZCANO			
1021808495	Poso Tuberguia Deimil Sofia	21698333	ENITH DEL ROCIO TUBERQUIA AVENDAÑO			-Licia
1011594094	Quiros Muñoz Julio	43781408	AIRLEY MUÑOZ GUIASO	<input checked="" type="checkbox"/>		Airley Muñoz
1011594227	Reinel Aguirre Nayely Estefanía	1001610202	YANELY AGUIRRE GRACIANO			
1039694504	Restrepo Graciano Angello	1039287234	YURANY ANDREA GRACIANO ALZATE			
1039477605	Rivera Usuga Valeria	1039288225	KATERINE USUGA BORJA			
1011514766	Tabares Argumedo Ditan Yoel	32156355	LINA YANNETH ARGUMEDO LOPERA			
1032184514	Toro Espitia Karol Sofia	43148522	ENADIS ESTER ESPITIA CAUSIL			
1021926937	Torres Vélez Emmanuel	21697673	FLOR BEATRIZ MANCO MANCO (ACD)			
1038809343	Vélez Duarte Mónica Andrea	1038804649	YURLEY JOHANA DUARTE RESTREPO	<input checked="" type="checkbox"/>		
1638	Zurita Hernández Luíanny Zoreith	21368213	ZORIANIS ZURITA HERNANDEZ			

Lugar y fecha: _____

	Geler Duven		Agudelo Durango			
1039287822	Buelvas Urrego Simón Andrés	21687317	Amparo Urrego Urrego	+		Amparo Urrego
1032013880	Buitrago Moreno Juan José	1130642808	Sindy Yurani Moreno Usuga			
1011593728	Cartagena Naranjo Salomé	1039289243	Viviana Andrea Naranjo Rueda			
1039477501	Cataño Sanmiguel Diego Alejandro	1039257790	Andrea Sanmiguel	X		X Andrea
1011594154	Chanol Duarte Juan Diego	1193094852	Yely Maryen Duarte Rojas	X		X Maryel Duarte
1020437118	Correa Ruiz Johan	1039288883	Cindy Tatiana Ruiz Quíroz	X		Johana Ruiz
1039477817	Echavarría López Mateo	43627552	Rocío del Carmen López Graciano	+		Rocío López G
1027741751	García Albabe Luciana	44006696	Sandra Albate Toro			
1039477890	García Ochoa Juan Sebastián					
1027741674	García Quinceno Santiago	88964057	Luz Adriana Quinceno Álvarez	X		Luz Adriana
1039477807	Gil Olarte Manuela	1020418322	Anyl Usag Gil Olarte	+		Anyl Usag Gil
1039477887	Giraldo Peña Marlon Esteban	43984879	Sandra Milena Peña Oquendo			
1011593989	Graldo Velásquez Marangel	43780585	Ana Dolly Velásquez Guerra			
1032180709	Gómez Vargas	1039288154	Piedad Jimena			

Escaneado con CamScanner

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
	Lasly Johara		Gómez Vargas			
1039287780	Guerra Pineda María José	1039288507	Andrea Pineda Peña			
1018238818	O	43418946	Maria Fanny Ruiz Usuga			
1011592762	Herrera Vargas Evelyn Maineth	21698165	Dulhay Vargas Hoyos			Dulhay Vargas
1039477718	Higueta Higueta Juan Esteban	1039287098	Silvia Eugenia Higueta Manco			-Silvia Higueta

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				SI	No	
1044151318	Areiza Cano Yerid Andrey	22189119	MILDONIA CANO VARGAS	X		Mildonia cano
1032182049	Berona Durango Nataly Julieth	1038812478	YESICA PAOLA DURANGO BORJA			
1038870109	Cano Parra Tallana	43259262	MARIA ISABEL PARRA HOYOS			
1028004617	Cardona Valderrama Yumalay Yineth	43143542	FRANQUELINA VALDERRAMA LOPEZ	X		x Franquelina
1122927667	Carrillo Oliveros Michel Yorlay	1121869367	YERALDIN YORLAY OLIVEROS TABORDA	X		YERALDIN OLIVEROS
1039287623	Carupia Bailann Nasly Misladis	1193111412	LINDA BIALRIN PERNIA			
1028006523	Céspedes Sepúlveda Suleydi Juliana	1007113723	ERIKA JOHANA SEPULVEDA GUZMAN			
103947778	Echavarría Castrillón Daniela	21697578	SOR ANGELICA CASTRILLON CARMONA			
1039477582	Florez Hoyos Deiner Alejandro	1039287878	MARIBEL HOYOS GRACIANO			
1039477541	Garcés Gómez Nesly Mariana	1039288599	YESENIA GOMEZ RESTREPO			
1117521719	García Rivera Oscar Julián	1117491233	NANCY RIVERA SILVA			
1038871085	Girón Manco Juan Sebastián	1037804147	PRICILA KATERINE MANCO RAMIREZ			
1039477825	Graciano David Dori Emilsen	43418740	MARIA EUGENIA DAVID MORENO			
1156963025	Guzmán Medina Nicole Andrea	43418347	LILIAN GUZMAN MEDINA	X		Lilian guzman
1027806995	Henao Gutiérrez Juan Daniel	35697441	LUZ AREIZA GUTIERREZ COPETE			Luz gutierrez
1039287001	Manco Puerta Darbedis	1039284064	ERICA FARLEY MANCO PUERTA			
1011593399	Mazo Bedoya Leidy Yuliana	43418742	MIGDONY BEDOYA GONZALES			
1146125684	Mendiveiso Arias	32155228	ADRIANA ARIAS			

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				SI	No	
1027808093	Julián Ricardo Olaya García Mariana	1033652468	BEDOYA CATALINA GARCIA MONTTOYA	X		Catalina gardo
1039477701	Oquendo Garcés Antielly Johana	1039286675	LEIDY JOHANA GARCES RODRIGUEZ			
1032252610	Osoño Jaramillo Adriana Lucia	21588345	YAMMY LEIDY JARAMILLO MORENO			
1037125226	Osoño Pineda Ana María	32291322	SORADA PALACIO OSORIO			
1032183837	Panlagua Guerrero Salomé	32211600	YOLIS CATALINA GUERRERO GARRAN			
1022093754	Parizón Ferraro Melissa Damara	43415011	ROSA ANGELICA OSUNA LOPEZ			
1021808495	Poso Lezoano Owen Daniel	1035288726	YENY LEZCANO			
1021808495	Poso Tuberquia Deimil Sofia	21698333	ENITH DEL ROCIO TUBERQUIA AVENDAÑO			
1011594094	Quirós Muñoz Julio	43781408	AIRLEY MUÑOZ QUIROSA	X		Airley Muñoz Quirós
1011594227	Reinel Aguirre Nayely Estefanía	1001610202	YANELY AGUIRRE GRACIANO			
1039694504	Restrepo Graciano Angelo	1039287234	YURANY ANDREA GRACIANO ALZATE	X		Denia Graciano
1039477605	Rivera Usuga Valeria	1039288225	KATERINE USUGA BORJA			
1011514786	Tabares Argumedo Dlian Yoel	32155355	LINA YANNETH ARGUMEDO LOPERA			
1032184514	Toro Espiña Karol Sofia	43148522	ENITH ESTER ESPINA CAUSEL			
1021926937	Torres Vélez Emmanuel	21697673	FLOR BEATRIZ MANCO MANCO (ACD)	X		Froy Luis Torres
1038808343	Vélez Duarte Mónica Andrea	1038804649	YURLEY JOHANA DUARTE RESTREPO	X		Yurley Duarte
1638	Zurita Hernández Luitanny Zorash	21366213	ZORANIS ZURITA HERNANDEZ			

Lugar y fecha: _____

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

Nombre: _____