FORTALECIMIENTO EN COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DESDE LA DECODIFICACIÓN A PARTIR DE LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN CON ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO

CERON DAZA CARMEN REGINA

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
POPAYÁN
ABRIL 2021

FORTALECIMIENTO EN COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DESDE LA DECODIFICACIÓN A PARTIR DE LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN CON ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO

CERON DAZA CARMEN REGINA

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

Director
EDGAR JOHAN GAMBOA CONTRERAS
(Magister en e-learning UNAB-UOC)

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CV-UDES
POPAYÁN
ABRIL 2021

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-2-2020-0198-ASF1	
FECHA	2-Junio-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Ceron Daza Carmen Regina
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Gamboa Contreras Edgar Johan
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Figueroa Perez Marlon Enrique

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

FORTALECIMIENTO EN COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DESDE LA DECODIFICACIÓN A PARTIR DE LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN CON ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	En la sustentación presentó un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	En la sustentación explicó en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	Cuando sustentó enunció 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.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	En la sustentación se explicaron 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.

Calificación Director : 3.9 (Número) **TRES PUNTO NUEVE** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.2 (Número) **CUATRO PUNTO DOS** (Letra)

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

OBSERVACIONES GENERALES

Felicitaciones

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

Regina Cerón

(Firma)

Carmen Regina Cerón

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

Edgar Johan Gamboa C

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

JURADO MODERADOR DE SALA DE SUSTENTACIÓN:

(Firma)

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Evaluador

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado a Dios por darme mucha sabiduría, y llevándome de su mano a culminar este valioso aprendizaje. A mis padres quienes me dieron la vida y educación, en especial a mis hijos quienes han sido un soporte fundamental en mi vida, gracias por apoyarme e incentivarme constantemente en mi crecimiento personal y profesional.

Carmen Regina Cerón Daza

Agradecimientos

Expreso mis agradecimientos a Dios por abrir esa puerta e impulsarme a este triunfo de grandes conocimientos. Mil gracias por sus bendiciones.

A la institución educativa Núcleo Técnico Agropecuario del municipio de Corinto, departamento del Cauca, por remitirme implementar la herramienta tecnológica Quizizz y llevar una gran experiencia.

A mis estudiantes que dieron el entusiasmo y su amor por realizar cada una de las actividades implementadas en esta estrategia didáctica y que les permitió superar dificultades.

A la Universidad de Santander y a nuestro director de grado Magister Edgar Johan Gamboa Contreras, quien, con su excelente formación profesional, nos orientó en cada etapa de la investigación.

CONTENIDO

Pág

INTRODUCCIÓN 16

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO 19

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 19
1.2 ALCANCE 28
1.3 JUSTIFICACIÓN 28
1.4 OBJETIVOS 31
1.4.1 Objetivo general 31
1.4.2 Objetivos específicos 31

2 BASES TEÓRICAS 32

2.1 ESTADO DEL ARTE 32
2.2 MARCO REFERENCIAL 35
2.2.1 Marco teórico 35
2.2.2 Marco conceptual 38

3 DISEÑO METODOLÓGICO 46

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN 46
3.2 HIPÓTESIS 47
3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS 47
3.3.1 VARIABLE INDEPENDIENTE 47
3.3.2 VARIABLE DEPENDIENTE 48
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS 49
Fortalecimiento en competencias comunicativas desde la decodificación, a partir de las estrategias de Gamificación con estudiantes de grado cuarto 49
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA 50
3.5.1 POBLACIÓN 50
3.5.2 MUESTRA 51
3.6 PROCEDIMIENTO 51
3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 52
3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS 55

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS 56

5 DIAGNÓSTICO INICIAL 58

5.1 ENCUESTA SOBRE EL ACCESO Y USO DE LAS TIC 58
5.2 PRUEBA DIAGNOSTICA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA 65

6 estructura de la propuesta de intervención 75

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA 75

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO 80
6.3 IMPLEMENTACIÓN 87
7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS 91
7.1 RESULTADO POSTEST 92
7.2 COMPARACION RESULTADOS PRETEST Y POSTEST 98
7.3 Evaluacion de la plataforma quizizz 99
8 CONCLUSIONES 105
9 LIMITACIONES 107
10 IMPACTO / recomendaciones / TRABAJOS FUTUROS 108
BIBLIOGRAFÍA 109
ANEXOS 115

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Porcentaje estadística Internacional 18
Figura 2. Porcentajes estadística Nacional……...18
Estadística Internacional Prueba Saber……20
Figura 4. Árbol de problemas……25
Figura 5. Distribución porcentual de la pregunta 1 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic ……57
Figura 6. Distribución porcentual de la pregunta 2 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……57
Figura 7. Distribución porcentual de la pregunta 3 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……58
Figura 8. Distribución porcentual de la pregunta 4 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……58
Figura 9. Distribución porcentual de la pregunta 5 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……59
Figura 10. Distribución porcentual de la pregunta 6 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……60
Figura 11. Distribución porcentual de la pregunta 7 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……60
Figura 12. Distribución porcentual de la pregunta 8 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……61
Figura 13. Distribución porcentual de la pregunta 9 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic……62
Figura 14. Distribución de figuras totales correspondiente a la prueba diagnóstica de comprensión lectora para el grado cuarto……63
Figura 15. Distribución porcentual pregunta 1, prueba diagnóstica……..64
Figura 16. Distribución porcentual pregunta 2, prueba diagnóstica……..65
Figura 17. Distribución porcentual pregunta 3, prueba diagnóstica……..66
Figura 18. Distribución porcentual pregunta 4, prueba diagnóstica……..67
Figura 19. Distribución porcentual pregunta 5, prueba diagnóstica……..67
Figura 20. Distribución porcentual pregunta 6, prueba diagnóstica……..68
Figura 21. Distribución porcentual pregunta 7, prueba diagnóstica……..69
Figura 22. Distribución porcentual pregunta 8, prueba diagnóstica……..70
Figura 23. Distribución porcentual pregunta 10, prueba diagnóstica……...71
Figura 24 Creación de la cuenta en Quizizz……79
Figura 25 Como usar Quizizz……..…80
Figura 26 Soy profesor o estudiante……..…80
Figura 27 Ingreso a la plataforma Quizizz……81
Figura 28 Elaboración de los cuestionarios en Quizizz……...81
Figura 29 cuestionarios elaborados en Quizizz……82
Figura 30 Estudiantes repondiendo el cuestionario en la plataforma Quizizz…....83

Figura 31 Estudiante acertando la respuesta en el cuestionario de Quizizz…….83
Figura 32 Estudiante contestando en Quizizz……..84
Figura 33 Explicación estrategia didáctica……..…..86
Figura 34 Link y código del juego……86
Figura 35 Preguntas con opción múltiple……..…87
Figura 36 Estudiante aplacando Quizizz……88
Figura 37 Estudiante finalizando Quizizz……..…88
Figura 38 Distribución porcentual pregunta N°1 Postest……..91
Figura 39 Distribución porcentual pregunta N°2 Postest……..91
Figura 40 Distribución porcentual pregunta N°3 Postest……..92
Figura 41 Distribución porcentual pregunta N°4 Postest……92
Figura 42 Distribución porcentual pregunta N°5 Postest……..93
Figura 43 Distribución porcentual pregunta N°6 Postest……..…..94
Figura 44 Distribución porcentual pregunta N°7 Postest……...94
Figura 45 Distribución porcentual pregunta N°8 Postest……..…..…..95
Figura 46 Distribución porcentual pregunta N°1 Evaluación plataforma Quizizz…97
Figura 47 Distribución porcentual pregunta N°2 Evaluación plataforma Quizizz…98
Figura 48 Distribución porcentual pregunta N°3 Evaluación plataforma Quizizz…99
Figura 49 Distribución porcentual pregunta N°4 Evaluación plataforma Quizizz…99
Figura 50 Distribución porcentual pregunta N°5 Evaluación plataforma Quizizz..100
Figura 51 Distribución porcentual pregunta N°6 Evaluación plataforma Quizizz..101
Figura 52 Distribución porcentual pregunta N°7 Evaluación plataforma Quizizz..101

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES……47

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A. ENCUESTA A ESTUDIANTES……..…114
Anexo B. PRETEST PARA LOS ESTUDIANTES GRADO CUARTO……..….117
Anexo C. POSTEST PARA LOS ESTUDIANTES GRADO CUARTO……...121
Anexo D. DOCUMENTO DE AUTORIZACION PARA EL USO DE IMÁGENES.125
Anexo E. EVALUACION DE LA PLATAFORMA QUIZIZZ…….……..…129
Anexo F CRONOGRAMA……...131
Anexo G PRESUPUESTO……133

Resumen

TÍTULO: ***Fortalecimiento en competencias comunicativas desde la decodificación a partir de las estrategias de gamificación con estudiantes de grado cuarto.***

Autor(es): Carmen Regina Cerón Daza.

Palabras claves: Gamificación, didáctica, estrategia, comprensión lectora, decodificación.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo fortalecer la decodificación en las competencias comunicativas a partir de una estrategia didáctica basada en la gamificación con estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos.

La implementación del proyecto estuvo fundamentada en las dificultades que presentaban los estudiantes del grado cuarto en el proceso de decodificación en la comprensión lectora. Ante esta problemática, se tomó la iniciativa de instruir la investigación encaminada hacia el fortalecimiento de la decodificación, con el fortalecimiento con la comprensión lectora, a través de la herramienta Quizizz, que permitió estimular diferentes actividades didácticas para mejorar el proceso, desarrollo de la enseñanza aprendizaje dentro del salón de clases.

Teniendo como evidencia las pruebas Saber a nivel internacional, nacional e institucional, se implementó una estrategia didáctica que pudiera contextualizar las deficiencias encontradas en la Institución, apoyada con planteamientos conceptuales como: Paredes, Agustín Fernández, Zubiría, Suarez, Quijano, Zepeda, Vygotsky, Zhao, entre otros autores los cuales apoyan esta investigación de gamificación.

Es una investigación cualitativa en donde se interactúo con los estudiantes desde casa implementando la estrategia didáctica Quizizz de manera virtual en el desarrollo de las actividades lúdico en la comprensión lectora, se permitió el interés, atención y motivación en los estudiantes. Otra herramienta utilizada como apoyo fue Meet; dando al final buenos resultados e importancia a la implementación de las TIC como estrategia didáctica en el aula educativa.

Summary

TITLE: Strengthening of communicative skills from decoding from gamification strategies with fourth grade students.

Author(s): Carmen Regina Cerón Daza

Keyword: Gamification, didactics, strategy, reading comprehension, decoding.

The present research project aims to strengthen the decoding of communicative competences based on a didactic strategy based on gamification with fourth grade students of the Educational Institution Núcleo Técnico Agropecuario, Antonia Santos headquarters.

In the implementation of the project, it was based on the difficulties that fourth grade students presented in the decoding process in reading comprehension. Faced with this problem, the initiative was taken to instruct research aimed at strengthening decoding, with strengthening with reading comprehension, through the Quizizz tool, which allowed stimulating different didactic activities to improve the process, teaching development learning within the classroom.

Taking as evidence the evidence to know at the international, national and institutional level, they allowed to strengthen for the implementation of a didactic strategy that could contextualize the deficiencies found in the institution, supported by conceptual approaches such as: Paredes, Agustín Fernández, Zubiría, Suarez, Quijano, Zepeda, Vygotsky, Zhao, among other authors who support this gamification research.

It is a qualitative investigation where students interact from home by implementing the Quizizz didactic strategy in a virtual way in the development of activities, playful in reading comprehension, allowing interest, attention and motivation in the students. Another tool used as support was meet; giving in the end good results and importance to the implementation of ICT as a didactic strategy in the educational classroom.

INTRODUCCIÓN

Los seres humanos durante el transcurso de su vida se van preparando en todos los aspectos que le permitan enfrentar las exigencias de esta sociedad, procesos de transformación para enfrentar los nuevos retos. El proceso de enseñanza-aprendizaje, como parte del quehacer pedagógico es fundamentado en actividades básicas, las cuales, son el sustento de toda la formación y construcción de conocimientos; en este sentido se aborda el tema de la decodificación.

Teniendo en cuenta, que los educandos presentan dificultades al momento de saber escribir, leer, comprender, redactar e interpretar los contenidos de las asignaturas, es por ello, que se seleccionó a los alumnos de 4º grado de la Institución educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos, quienes están en una etapa de la formación académica, en la que es posible mejorar las competencias comunicativas en lecto-escritura.

Actualmente, los profesores contamos con los aportes de las diversas ciencias, especialidades y concepciones científicas que de una u otra manera tiene que ver con la lectura y la escritura, con su enseñanza-aprendizaje. Hoy está perfectamente establecido que mientras el aprendizaje oral de una lengua materna es espontáneo, en cambio el aprender a leer y escribir es instruccional e institucional. Podemos decir que todo niño (con contadísimas excepciones) aprende a leer y escribir en la escuela.

Paredes (2007) afirma que solo aprendemos a leer cuando comprendemos lo que decodificamos y que es esa justamente la razón por la que el proceso de aprendizaje debe realizarse de una forma adecuada que haga adquirir una habilidad de lectura fluida, comprensiva de lo que se decodifica. Parafraseando a Agustín Fernández S. (2012), tenemos que evitar caer en el error de quedarnos solo con la decodificación, con la simple oralización de los textos, con el habituar a nuestros niños a leer sin comprender (p.22).

En la actualidad, muchos padres suelen cometer el error repetido por tradiciones compran para sus niños pequeños, el “cartón” o abecedario, intentando que los pequeños inicien el aprendizaje de la lecto-escritura tal vez como algunos de ellos lo realizó. Esto ocurre básicamente en las zonas rurales y marginales urbanas. Es cierto que ello ya no ocurre en las escuelas, y desde hace ya varias décadas, pero los entornos familiares de los grupos sociales más desposeídos generan problemas que de una u otra manera afecta el aprendizaje de la lecto-escritura, colocando a esos niños en relativa desventaja. La escuela tiene que reconocer, enfrentar y buscar una solución a la mencionada problemática.

Leer cualquier material escrito y en cualquier soporte implica, necesariamente, un proceso decodificador. Actualmente contamos, y desde ya hace casi medio siglo, con los conocimientos adecuados para realizar esta tarea docente de la forma más adecuada posible. Lo importante es el cómo enseñemos el complejísimo proceso decodificador. Debe llevarse a cabo sin disociarlo de la comprensión y de un entorno contextualizado adecuado. Enseñar letras, sílabas, palabras, es cosa del pasado.

Tenemos que sacar el máximo provecho de lo que aporta el enfoque constructivista del lenguaje. Lo que carece de contexto significativo para el niño perjudica su proceso de aprendizaje. Lo común es pensar que cuando se presentan esos problemas ello se debe a deficiencias que presenta el niño y por lo tanto se pasa casi de inmediato a informar a los padres. El profesor se desprende de este "problema" derivándolo al especialista, psicoterapeuta o terapista.

Carolina Golder y Daniel Gaonac'h (2002) mencionan que existe un tanto de desinterés entre los profesores que tienen que ver con la enseñanza de la lectura y escritura acerca de la importancia de la decodificación, pero ello como una equivocada interpretación de los resultados de las investigaciones referentes al proceso lector, enfatizando en la comprensión dejando en un segundo plano u olvidando (lo cual en realidad es imposible de hacer) la decodificación. Los citados autores dicen: "…leer es, ante todo, descodificar, o de manera más exacta, que la interpretación debe hacerse de un modo relativamente automatizado para permitir el funcionamiento de los procesos de alto nivel" (Golder y Gaonac'h, 2002, p. 10)

La lectura, específicamente la comprensión lectora más que una destreza debe ser un conjunto de conocimientos y sucesos, es un proceso entre el texto, el ambiente y el lector, en el cual el ideal es leer, interpretar y comprender teniendo en cuenta sus conocimientos previos, experiencias y estrategias de lectura. No es posible entender el aprendizaje sin la lectura. La comprensión lectora del alumno es un pilar básico en el aprendizaje del alumno, una base sin la cual el estudiante encontrará enormes dificultades para desarrollar su aprendizaje normal en todas las áreas curriculares de la educación primaria y secundaria.

El trabajo conjunto por adquirir esta competencia durante la Educación Primaria y por conseguir su perfecta aplicación durante el ciclo de Secundaria, donde harán acto de presencia textos más complejos, debe ser un objetivo primordial de la enseñanza. En leer adecuadamente de manera fluida, con un buen uso de la entonación, identificando las características del texto y procesando correctamente la información aportada, está la esencia de la competencia lingüística y del futuro aprendizaje tanto dentro como fuera de la escuela.

Entender el significado de lo escrito (sus palabras y oraciones), su contexto, puntos claves, en definitiva, saber interactuar con el texto enriqueciéndonos y sacando provecho de nuestra propia experiencia con el texto, es la clave de la comprensión en la lectura; porque leer, no es lo mismo que comprender lo que se lee. La comprensión lectora debe ser un objetivo primario en el entorno educativo siempre formulándose tres preguntas: ¿qué leemos?, ¿para qué leemos? y ¿cómo leemos?

El propósito inicial, con los alumnos de 4° grado en la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos, es que estos niños y niñas, adquieran la capacidad de leer, decodificar, escribir y comprender el mundo que les rodea, sobre su cultura, pero que sean capaces de interpretar multidisciplinariamente todos los contenidos, para que los retos educativos académicos de su vida escolar y en la educación superior, puedan ser afrontados con excelencia y eficiente rendimiento académico.

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la sociedad actual se han presentado cambios sociales que han transformado el entorno laboral y de forma especial el contexto educativo. Para afrontar esta nueva realidad se hace necesario tomar la iniciativa y aprender lo que la sociedad exige, desarrollar destrezas que faciliten el diario vivir, así se encuentra plasmado en el informe a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación. A nivel mundial, se estima que 617 millones de niños y adolescentes en edad de primaria y secundaria inferior más del 55 por ciento del total mundial carecían de competencia mínima en lectura y matemáticas en el 2015.

Un tercio de los mencionados niños y adolescentes estaban fuera de la escuela y con urgencia necesitaba acceso a la educación; a pesar de años de crecimiento constante en las tasas de matrícula, las tasas de no competencia siguen siendo altas. Son los más altos en África subsahariana, donde el 88% de los niños (202 millones) de primaria y secundaria inferior no eran competentes en lectura, y el 84 por ciento (193 millones) no eran competentes en matemáticas en 2015. Central y El sur de Asia no estaba yendo significativamente mejor.

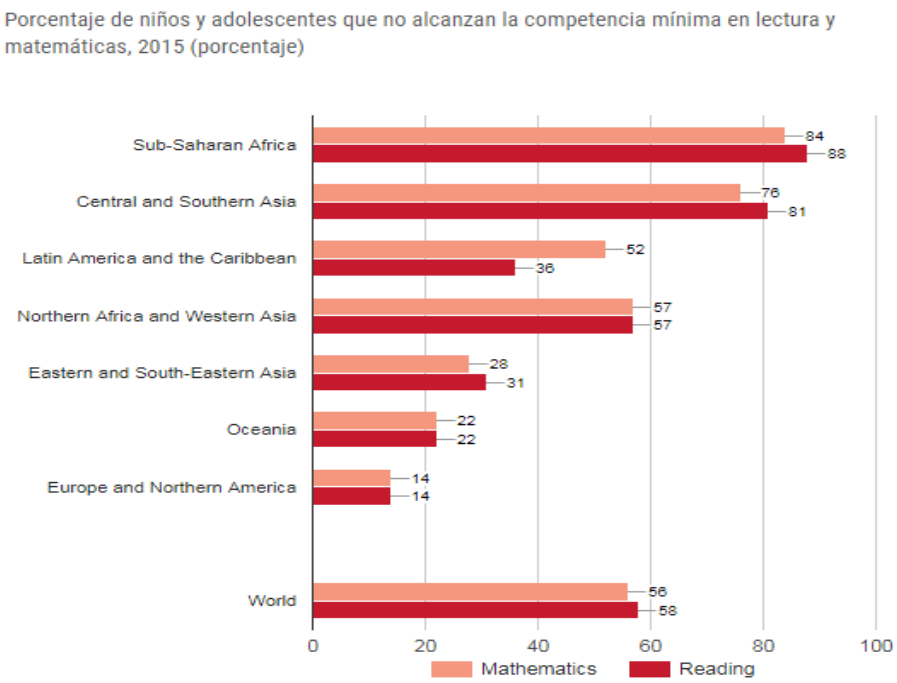
La crisis de aprendizaje no solo amenaza la capacidad de un individuo para salir de la pobreza, sino que también pone en peligro el futuro económico de naciones enteras mientras luchan por competir en un mercado global con recursos humanos poco calificados. La próxima década ofrece una importante oportunidad para que los encargados de formular políticas se aseguren de que todos los niños sean competentes en alfabetización básica y aritmética.

Por el mismo camino en Colombia los déficits de la comprensión lectora y los resultados de las pruebas Pisa 2018 evidenciaron algunas falencias del sistema educativo colombiano, principalmente en el tema de lectura crítica y comprensión donde desmejoró significativamente. Varios expertos y académicos opinan en qué ha fallado el país y qué se debe hacer para mejorar. Este panorama ha suscitado diferentes reacciones e interpretaciones por parte de expertos y académicos, mientras algunos como la directora de posgrados en economía de la Javeriana, Luz Karime Abadía señalan que “no se puede desconocer la tendencia positiva desde que Colombia presentó por primera vez las pruebas Pisa en 2006 a pesar de los últimos resultados donde no se pudo seguir avanzando” (Abadia, 2020, pág. 2).

Otros como el pedagogo Julián de Zubiría consideran que los resultados son muy malos. Julián de Zubiría concuerda con el planteamiento de Gómez, pues asegura que “de no formar a los maestros, ellos no tendrán las competencias ni conocimientos para transmitir a los alumnos. Si los maestros no leen críticamente, los alumnos tampoco lo harán” (Zubiría, 2020, p. 34), para Zubiria el currículo impertinente y fragmentado tienen que ver en este mal comportamiento, para ello el lenguaje debe ser el eje transversal de la educación básica y media.

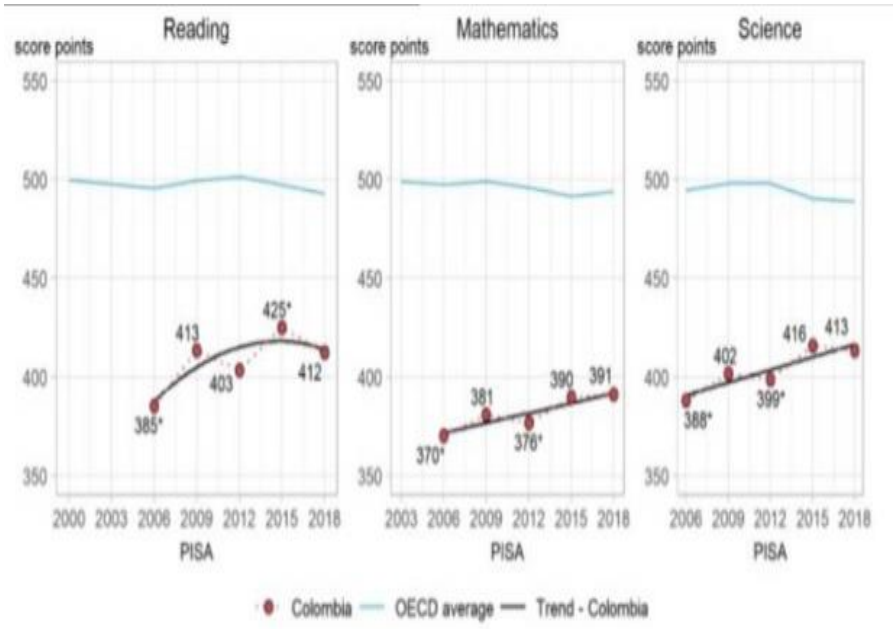
Además de lo anterior el pedagogo Zubiría agrega que se debe apostar a la inversión en educación inicial y el entorno en los salones de clase: “En contra de lo que se cree los resultados están muy asociados al clima del aula y un país que aún vive en guerra, tan intolerante como el nuestro, tiene un clima de aula muy negativo” (Zubiría, 2020, p. 35). Así lo muestran las 2 gráficas estadísticas, Internacional y Nacional sobre competencia comunicativa.

Figura 1. Porcentaje estadística Internacional



Fuente: Resultados Prueba PISA 2018

Figura 2. Porcentajes estadística Nacional



Fuente: Análisis de la OCDE- Colombia.

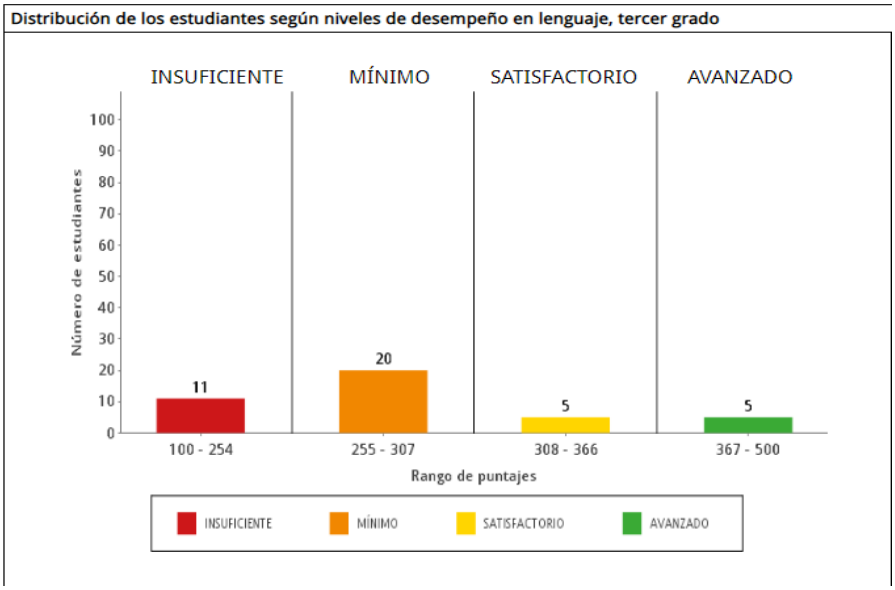
Medios han registrado este fenómeno de la siguiente forma, por un lado, Semana (2019), muestra que análisis hecho por la OCDE, según este en el país un 50 % de los estudiantes alcanzaron al menos el nivel 2 de competencia en lectura (de 408 a 480 puntos), a pesar de ello solo un 1 por ciento de los estudiantes se ubicaron como los de mejor rendimiento en lectura.

Por otro lado, El Tiempo (2015) respecto a las pruebas SABER afirma que pese acciones del gobierno los estudiantes de primaria y secundaria no muestran mejoras significativas en la materia de lenguaje. El periódico afirma que en las pruebas aplicadas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES) en el 2014 se evidencia que, además de que el promedio nacional bajó con respecto al año pasado, la cantidad de estudiantes entre los mejores niveles de desempeño no aumentó como se esperaba.

Ahora bien, el psicólogo y director del Instituto Alberto Merani, Miguel de Zubiría (2015), explica que estos bajos niveles de comprensión lectora tienen un impacto directo en el desempeño de los estudiantes en otras materias, porque si no saben leer, no podrán entender, por ejemplo, los problemas matemáticos y las explicaciones de otras clases, pues la comprensión lectora facilita todos los

procesos desarrollados en las diferentes áreas del saber. A nivel local, en el análisis de los resultados de las evaluaciones Prueba Saber en el año 2017 contemplados en la gráfica estadística, se evidencia que en el grado tercero; se mantuvo el nivel de insuficiencia, alcanzando solo un mínimo de estudiantes en avanzado y satisfactorio.

Figura 3. Estadística Institucional Prueba Saber



Fuente: Prueba Saber 2017, Institucional.

Es un reto como docentes determinar y escribir dentro del proceso de enseñanza de la lectura algunas necesidades que al respecto presentan la mayoría de los estudiantes del grado cuarto, de la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos en la asignatura de Lengua Castellana, quienes, al leer, presentan algunos obstáculos que les impiden tener una excelente comprensión de lectura en su nivel literal.

Mencionada necesidad les afecta en diferentes aspectos, tanto académico, como a nivel personal, ocasionándoles cierta sensación de fracaso que con el tiempo va generando distanciamiento y apatía por la lectura, como consecuencia la falta de comprensión lectora, mala ortografía y redacción de textos; les falta estimulación en el desarrollo de la comunicación, habilidades de escritura, oralidad y de interacción con las demás personas del medio; aspectos primordiales desde temprana edad para formar personas capaces de expresar emociones y sentimientos, dar a conocer ideas en medio escrito, construir relaciones de afecto

con los demás. Individuos capaces de disfrutar la lectura y la literatura; y reconocer el uso de esta como herramienta de aprendizaje y desenvolvimiento que seguramente proyectaran seres humanos con cultura.

Existen competencias cognitivas básicas que comprenden procesos del pensamiento tales como habilidades mentales que determinan el potencial de aprendizaje de los seres humanos desde su infancia (Suárez & Quijano, 2014, p. 43). Se observa también otra necesidad, los estudiantes no hacen las pausas al enfrentarse a un punto, una coma o punto y coma, entre otros, por desconocimiento o imprecisión de sus usos. Aparte de eso, no controlan su respiración al leer y se quedan sin aire a mitad de palabras o frases perdiendo la idea de lo que transmite el texto.

Se observa que leen las oraciones enunciativas, interrogativas y exclamativas de igual manera. Aunque tienen el concepto y se trabajan en clase, no las discriminan de la forma adecuada. Despertar el interés por la lectura en los estudiantes, no solo corresponde a la escuela sino también a la familia y la comunidad, son parte clave, ya que, por medio de las historias, los libros y canciones se acercan a mundos mágicos, fantásticos que alimentan la inagotable curiosidad de los niños.

1.1.1 Descripción de la situación problema

Durante los primeros años de escolaridad se insiste en enseñar a los niños a decodificar de manera rápida y precisa los signos gráficos con el fin de formar buenos lectores; pero ¿qué significa ser un buen lector? y, por otro lado, de existir una relación entre decodificación y comprensión, ¿qué tan estable es ésta en el tiempo? Saber leer significa, en primer término, decodificar, descifrar los signos impresos, pero sobre todo significa construir un modelo mental coherente del sentido del texto (Kintsch, 1998, p. 3). Por “modelo mental” se entiende una construcción hecha por el lector, una representación mental cuasi analógica de las entidades evocadas por el texto, que puede diferir de éste, pero que va más allá del mismo (Fayol, 1995, p. 20).

Según el modelo de construcción-integración la representación del texto se forma secuencialmente y de manera ascendente; en ciclos de tratamiento del texto, en los cuales, el lector trata cantidades variables de información. De este modo, existirían tres niveles de representación de la información o en otras palabras tres niveles de comprensión de un texto: un nivel superficial, la base de texto y el modelo de situación. En el primer nivel, son representadas las palabras y la sintaxis del texto. En un segundo nivel, se construiría la base textual, vía el

análisis semántico del texto. Un tercero y más profundo nivel de representación se producirá sólo en la medida en que el lector junto con utilizar la información textual explícita efectúe un trabajo de evocación y construcción de la representación (Kintsch, 1998, p. 3).

De ahí que sea importante entender, como afirma Kate K. & Johnson K (2014), que,

> La decodificación ocurre cuando los niños usan su conocimiento sobre las relaciones entre las letras y los sonidos para pronunciar correctamente las palabras escritas. Además de saber qué sonido produce cada letra, también necesitan saber conceptos como los patrones de letras. El proceso de decodificar permite que los niños averigüen cómo se pronuncian la mayoría de las palabras que han escuchado pero que nunca han visto escritas (la decodificación se basa en las reglas fonéticas. Los niños necesitan memorizar las palabras que no siguen esas reglas).

También los ayuda a pronunciar palabras que no conocen. Es un proceso en parte auditivo, y en parte visual. La decodificación comienza con la capacidad de relacionar las letras con los sonidos que producen. Pero también requiere poder separar los sonidos que forman las palabras (segmentación) y mezclar los sonidos. Cuando los niños pueden hacer todas esas cosas, son capaces de pronunciar las palabras. Los lectores principiantes empiezan decodificando palabras de una sílaba y luego trabajan con palabras más largas. Kate K. & Johnson K. (2014)

Para ello deberá considerar su conocimiento del mundo, su experiencia personal y sus objetivos de lectura. Es importante hacer notar que los objetivos de lectura pueden influir notoriamente en el resultado de ésta. Por ejemplo, a veces pueden sólo interesar los aspectos superficiales de un texto, como en la corrección de un texto donde la lectura no se hace con el fin de construir un modelo mental de la situación del texto, sino sólo identificar y/o corregir los aspectos formales de la construcción textual (Broek & Gustafson, 1999, p. 80).

A pesar de la experiencia y el proceso de aprendizaje, en grado cuarto de primaria se mantiene la lectura por sílabas o silábica, la decodificación de palabras que al iniciar el proceso de aprendizaje de la lectura es parte del proceso, de acuerdo al método abordado por el grupo con el reconocimiento de letras y posteriormente sílabas; sin embargo, se espera que en este nivel, el estudiante debe trascender este proceso hacia una lectura comprensiva con ritmo y fluidez que se va complejizando cada vez de acuerdo a cada nivel educativo. Este grupo está conformado por 18 estudiantes 8 niños y 10 niñas con edades entre los 9 y 11 años, son niños con muchas capacidades y cualidades. El contexto social en que

se desenvuelven ha sido afectado por la violencia generada por grupos armados, además el cultivo de uso ilícito.

La Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario, sede Antonia Santos. Ubicada en la zona norte del departamento del Cauca en el Municipio de Corinto, con una población de 33.000 mil habitantes entre mestizos, afros e indígenas, cuenta con cinco sedes: la principal, el Jardín, Antonia Santos, La María y San Rafael en zona Rural, con multigrados. La Institución se fundamenta en el modelo pedagógico constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, es de carácter mixta, ofrece el nivel preescolar, básica primaria, básica secundaria, media técnica y profesional en convenio con el SENA.

La misión de la institución educativa anteriormente nombrada permite ofrecer a los estudiantes un plan de estudios acorde a la modalidad agropecuaria, con principios legales del Ministerio de Educación Nacional buscando que cada estudiante construya su proyecto de vida, partiendo de los valores humanos. Durante el proceso de formación, los directivos y docentes de la Institución han mostrado preocupación por las deficiencias en el nivel de comprensión lectora por los resultados del programa “Todos Aprender” del Ministerio de Educación Nacional, aplicados en los anteriores años; se observa un bajo déficit en lectura y comprensión de textos, ubicándolos en un nivel bajo; y la dificultad en comprensión lectora aumenta en preguntas literales, inferenciales como críticas.

Ante la anterior situación surgen interrogantes: ¿Cuáles son las causas de esas deficiencias de lectura y redacción que presentan los estudiantes del grado cuarto?, ¿Qué estrategias a corto, mediano o largo plazo se pueden aplicar para ayudar a superar las deficiencias lectoras?, ¿Cómo aplicar estrategias que permitan alcanzar un alto nivel de competencia en las habilidades de lectura y de redacción?

Se considera que la solución de este problema es de suma importancia, puesto que una eficiente comprensión lectora es la base que ayudara al estudiante para que forme conceptos claros y precisos en la resolución de problemas, siendo que la comprensión de la lectura es una necesidad indispensable en todas las asignaturas escolares.

Cuando se comprende lo que se decodifica, realmente se está leyendo. Antes, no, de acuerdo con esto, se reconoce que la práctica de actividades lúdico-literarias en el aula favorecen a la población infantil encaminándolos a desarrollar talentos propios y habilidades literarias tales como la escritura y lectura; formando estudiantes capaces de componer y comprender textos, escribir artículos y contar con una lectura adecuada de acuerdo con su edad y capacidad de desenvolvimiento en el entorno comunicativo.

1.1.2 Identificación del problema

Existe toda una problemática de carácter disciplinar, curricular, pedagógica y didáctica en torno al concepto de competencia comunicativa. Ello responde, generalmente, al punto de vista o toma de posición a partir del cual se analiza, interpreta y valora el problema. En esta interacción humana, el individuo se expresa desplegando su competencia comunicativa en el intercambio discursivo multiforme y heteróclito con multisistemas de comunicación. Su desarrollo, implica la permanente enseñanza estratégica en diversas situaciones y contextos de interacción humana, tanto formales (institución educativa) como no formales (casa y la sociedad).

El lenguaje es lo que hace del hombre un ser cultural. Sirve como mediador de la comunicación humana y como estigma de la naturaleza social del individuo. El lenguaje nos hace humanos. Construye y autodefine al hombre y permite que este construya y defina a los demás en su mundo sociocultural. Es el principal y primario instrumento de transformación del conocimiento; el mediador de la comprensión, procesamiento, sistematización, organización y producción de la información que obtiene del mundo en donde vive y que le sirve para interactuar.

La decodificación sucede cuando los estudiantes emplean su conocimiento y entendimiento sobre la conexión entre las letras y los sonidos para vocalizar correctamente las palabras escritas. Igualmente, al reconocer qué sonido produce cada letra. Algunos estudiantes aprenden a decodificar con mucha facilidad, pero hay otros que se tardan un poco más y otros se les presenta mucha dificultad en distinguir los sonidos de las letras. Cuando un estudiante tiene mucha dificultad para decodificar, es un aviso de que presenta una problemática como la dislexia. Los problemas para decodificar regularmente se evidencian cuando los estudiantes empiezan a aprender a leer y eso lo reconocemos en los primeros grados de la primaria o puede darse cuando los niños empiezan a pronunciar sus primeras palabras.

Por ejemplo, los niños pequeños que tienen dificultad en comprender que las palabras están constituidas por fonemas y sílabas, en la separación de sílabas, cuando hay falencias en detectar el acento que tienen las palabras cuando las pronunciamos, esos estudiantes son los que más adelante van a tener problemas con la decodificación. De igual manera los estudiantes que se encuentran en el grado de preescolar habría la posibilidad de tener problemas en el reconocimiento de las palabras que rimen; eso se debe a que los niños se les dificulta identificar las letras y su correspondiente sonido para formar palabras.

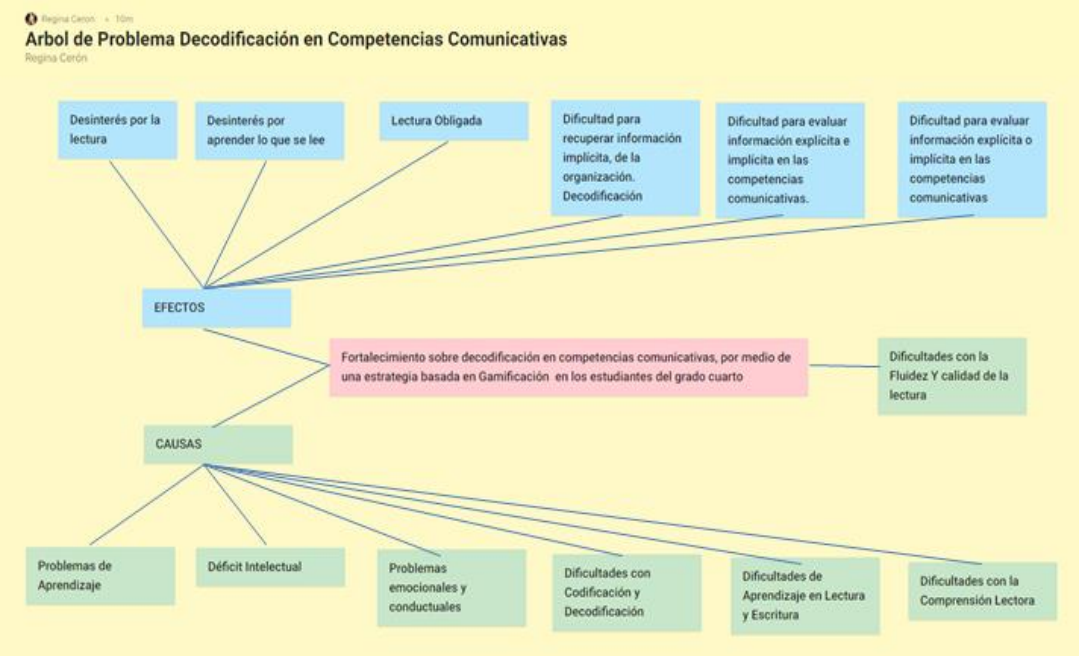
Los estudiantes empiezan a adivinar las palabras, a omitir letras y aumentar sílabas, para eso se presenta a los estudiantes un texto corto que sea apropiado para la edad en donde ellos pronunciarán las palabras y los sonidos de cada

renglón, realizándolo en voz alta y una buena vocalización. Los estudiantes que presentan problemas al realizar lecturas se debe a que no pronuncian bien los vocablos, deletreo de sílabas y les falta mucha práctica en competencias comunicativas para que vayan superando un buen ritmo a la hora de leer y así tener un buen entendimiento de lo que se está leyendo.

Las dificultades con la lectura pueden presentarse de maneras inesperada; los estudiantes les da pereza leer, evitan las actividades escritas y orales son imperativos, empiezan a portarse mal dentro del salón de clases con el fin de ocultar que no han podido procesar la explicación que está escuchando por lo cual, les da pena leer en voz alta, salir al tablero con el miedo de que los demás compañeros le digan algo, y para evitar lo más usual es que pidan permiso a cada rato para ir al baño, lavarse las manos etc.

Muchos son los problemas que se evidencian a la hora de leer en voz alta, y es ahí en donde se programan actividades variadas para que los estudiantes lo empiecen a corregir y así fortalecer las competencias comunicativas, según su ritmo de aprendizaje. Los estudiantes del grado cuarto presentan dificultades en la comprensión lectora, algunos no decodifican los sonidos en algunas palabras llevándolos a no comprender lo que están leyendo, y sobre todo no relacionan las palabras y su significado.

Figura 4. Árbol de problemas



Fuente: elaboración propia

1.1.2 Pregunta problema

¿Cómo fortalecer las competencias comunicativas con estudiantes del grado cuarto a partir del proceso de decodificación integrando estrategia didáctica basada en gamificación**?**

1.2 ALCANCE

Entre los principales alcances de la investigación es crear estrategias de gamificación fortaleciendo la decodificación en las competencias comunicativas, es conveniente entrenarlas desde que somos pequeños. De esta forma, se terminarán aplicando de forma natural y permitirán una mejor adaptación al entorno. Por esta razón, es fundamental incluir el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza. Una buena comunicación es vital no solo para aprendizajes posteriores y más complejos, sino para el desarrollo como personas: proporciona autonomía, resolución y satisfacción. Permite una mejor comprensión y facilita la expresión de uno mismo.

Se pretende que el estudiante se convierta en un buen lector, saber cómo pronunciar las palabras que no conoce.

Siempre evaluando previamente las capacidades lectoras del alumno, puesto que no existe un mismo tipo de estudiante con semejantes habilidades (atención, madurez, curiosidad, etc.); también realizando un ejercicio de análisis del alumnado para identificar el nivel de conocimientos previos con el que poder establecer una estrategia o metodología adecuada. Estas acciones o estrategias de comprensión lectora deben ir en una dirección clara: la búsqueda del significado del texto, yendo más allá del simple significado de las palabras y posibilitando la gestión de su propio proceso de comprensión; es decir, actuar sobre dos niveles, cognitivos y meta-cognitivos. Siempre alejándose de la lectura mecánica.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Es importante desarrollar esta investigación en aras de aportar nuevas estrategias que puedan enriquecer el rendimiento académico de los niños, para que su saber y saber hacer sea óptimo frente al esperado en su edad y grado escolar, por tanto, deben brindar la comprensión global de textos narrativos e informativos cortos, con contenidos cercanos a la cotidianidad y que le permitan identificar emociones y conflictos que concuerden con su entorno familiar o social, facilitando la inferencia y deducción de información, y la función de la misma en la construcción del sentido del mensaje contenido y visualizar posibles soluciones o respuestas ante los planteamientos del texto.

La lectura y la escritura son dos habilidades que se aprenden, todos tenemos dicha capacidad. Es necesario impulsar el aprendizaje de la lectura y la escritura a temprana edad La importancia de la lectura en la etapa infantil se basa en sus beneficios a la hora de estudiar y adquirir nuevos conocimientos.

Partimos de la idea de que la decodificación constituye la primera operación de lectura, una vez identificado el código se debe ser capaz de transformar los signos escritos en lenguaje oral, en la comprensión lectora implica estimular el desarrollo de las capacidades para captar e interpretar la información recibida, la cual es la base fundamental en el pensamiento analítico y crítico, de acuerdo con este concepto se puede manifestar que la comprensión es el proceso de elaborar el significado para aprender las ideas relevantes del texto, relacionándolas con los aprendizajes previos, por medo del cual el lector interactúa con el objeto para favorecer la comprensión, siendo necesario que los niños tengan un contacto permanente con los textos.

Leer cualquier material escrito y en cualquier soporte implica, necesariamente, un proceso decodificador. Actualmente contamos, y desde ya hace casi medio siglo, con los conocimientos adecuados para realizar esta tarea docente de la forma más adecuada posible. Lo importante es cómo enseñemos el complejísimo proceso decodificador. Debe llevarse a cabo sin disociarlo de la comprensión y de un entorno contextualizado adecuado. Decodificación y comprensión no son dos etapas en el aprendizaje de la lectura y escritura.

Esto es fundamental comprender y asumir. No es que primero se tenga que enseñar a decodificar y después a comprender, o al revés. No podemos repetir el error que no hace muchos años atrás se cometió acerca de aprender para leer y leer para aprender que hacía que la enseñanza del proceso decodificador se centrara en el primer año de primaria, para continuar en los siguientes grados con el leer para aprender, es decir la lectura al servicio del aprendizaje.

Por tal razón que las TIC se han convertido en uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar a los jóvenes, niños y niñas una educación que tenga en cuenta esta realidad. Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en los aspectos su conocimiento y su uso en la educación básica, específicamente en lo que respecta a la comprensión lectora.

De lo anterior subyace la importancia esta propuesta pedagógica y en su desarrollo con lo cual se generan algunas estrategias que aporten en la resignificación del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura permitiéndole a cada sujeto buscar un mayor acercamiento a la misma desde su ser y su sentir logrando superar sus propias dificultades (Sánchez, 2014, p. 22). Al leer se adquiere un buen nivel cultural, aumenta el vocabulario, mejora la ortografía, se favorece la producción oral y escrita y se enriquece el pensamiento, por ello, la lectura no debe ser impuesta porque el que lee debe sentirse satisfecho de ella.

Esta propuesta pedagógica parte del interés por buscar nuevas alternativas pedagógicas que desde la experiencia docente sean novedosas para la población, como son estrategias lúdico pedagógicas, otras formas de programar y estructurar las dinámicas que se mueven dentro del aula, para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura comprensiva, en los niños y niñas de la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario, que permitan la implementación de espacios para la orientación y acompañamiento creativo en la disminución de algunas dificultades que presenten estudiantes de grado 4° en su proceso lector, de modo que se evidencie un mejoramiento en su vida académica y social fomentando su superación personal y fortalecimiento de la autoestima.

Teniendo en cuenta lo anterior esta propuesta pedagógica cobra total importancia ya que al identificar los factores que dificultan la comprensión de lectura se puede plantear una estrategia didáctica que favorezca dichos procesos de aprendizaje desde la innovación y transformación de su proceso de enseñanza al interior del aula. Lo anterior, con el único interés de construir con el paso del tiempo y durante las diferentes dinámicas, estrategias y didácticas que logren llamar y centrar la atención de los niños de manera significativa, que le genere herramientas para afrontar diversas situaciones de su vida cotidiana donde pueda expresarse en voz alta, desde su sentir, haciendo más humana y sensible el proceso de enseñanza.

Esta propuesta pedagógica puede innovar el desarrollo habitual de las actividades escolares al diseñar clases integradas mediante el uso de las TIC, cabe resaltar la importancia de la Tecnología de la información en el desarrollo de los procesos de comprensión lectora ya que motiva a los estudiantes a alcanzar metas de aprendizaje, esta investigación aporta al análisis de cómo el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación, mejoran el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes y de esta manera incentivarlos para que sus procesos educativos tengan mayor participación, aprovechamiento, generación de conocimiento y de este modo consolidar un sistema educativo de calidad que desarrollen un ser integral con la capacidades y condiciones para competir en la sociedad.

En el ámbito educativo y sobre todo al referirnos a procesos de evaluación o cambio de estándares, el concepto “calidad educativa” es de los primeros en surgir y de los más importantes. Calidad no es un concepto estático, es una característica de las cosas que indica perfeccionamiento, mejora, logro de metas. Calidad no es igual a perfección. Ninguna acción humana y, por lo tanto, ningún sistema educativo puede ser perfectos, pero sí puede -y debe- aspirar a mejorar.

La calidad educativa implica una búsqueda de constante mejoramiento en todos sus elementos, en insumos (recursos disponibles en las escuelas), procesos de enseñanza (tiempo destinado a la enseñanza escolar, cantidad de tareas y estipulaciones curriculares) y en los productos (logros estudiantiles). Otro aspecto

importante es la vinculación entre la educación, la realidad y vida personal y social del educando pues esto determina que la adquisición de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes sean las ideales para equiparles para la vida cotidiana. Esto significa también que la responsabilidad por la calidad educativa no recae sólo en los directivos de una institución educativa, sino en todos sus participantes.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Fortalecer la decodificación en las competencias comunicativas a partir de una estrategia didáctica basada en la gamificación con estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos.

1.4.2 Objetivos específicos

. Diagnosticar las debilidades comunicativas que presentan los estudiantes del grado cuarto con respecto a lectura y escritura, a partir de pretest y evaluación de los procesos lectores que realizan.

. Diseñar actividades didácticas e interactivas sencillas, enfocadas en la lectura y comprensión de textos, propuestos desde la gamificación para el mejoramiento de la decodificación y las competencias comunicativas de los estudiantes.

. Implementar la plataforma virtual que permita a los estudiantes de cuarto, ejercicios didácticos e interactivos con estrategias de gamificación enfocados en la lectura y comprensión de textos.

. Evaluar el impacto de la estrategia didáctica basada en la gamificación en el fortalecimiento de las competencias comunicativas en estudiantes del grado cuarto, mediante la aplicación de una prueba postest.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

La gamificación surge como estrategia didáctica para aprender utilizando como base la lúdica y el juego, permitiendo que el estudiante cuente con un elemento de motivación permanente en su proceso de aprendizaje. La gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión, en donde la sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer.

Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos (Ortiz, Colón, & Agreda, 2017, p.2). Esto evidencia que los docentes requieren el desarrollo de nuevas herramientas y nuevos métodos de aprendizaje.

Se requieren nuevos métodos de aprendizaje que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en su aprendizaje. También se requiere aplicación de diferentes perspectivas en la evaluación y actividades basadas en el aprendizaje activo y la gamificación para generar una actitud más positiva de los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula (Zepeda, Abascal & López 2016, p.45).

Plantear proyectos innovadores de promoción de la lectura que superen las prácticas habituales y tradicionales; la escuela es el lugar donde los niños han tenido sus primeros contactos con la lectura, la promoción de la lectura, por ello, se requiere un análisis crítico de los artículos de investigación, enfocándose en los bajos índices de consumo, los resultados de comprensión lectora de los alumnos (Gemma, Sánchez & García, 2017, p.43)

Las competencias ciudadanas son fundamentales para construir convivencia, promover el desarrollo sostenible y, en general, para formar buenos ciudadanos. Sin embargo, en Colombia, de acuerdo con los resultados de las Pruebas Saber, el desarrollo de estas competencias es aún deficiente, y el problema es especialmente agudo en la educación virtual, pues los estudiantes pierden más fácilmente su motivación para aprender en priorización de competencias ciudadanas en un contexto gamificado en donde se implemente una herramienta que permita incrementar tales niveles motivacionales, al tiempo que enseñe sobre competencias ciudadanas, es una solución propuesta por un equipo de investigadores colombianos (Paba, Acosta & Torres, 2020, p. 23).

Aunque la teoría predominante para explicar las dificultades de comprensión lectora ha sido el déficit en la decodificación fluida de la lectura, en la actualidad se sabe que hay personas que decodifican de manera automática y tienen una lectura fluida y, sin embargo, no comprenden lo que leen, y esas dificultades de comprensión lectora que presentan los estudiantes en la escuela, da a conocer diferentes técnicas como la observación, entrevistas e instrumentos como el diario de campo. La prueba internacional PISA (Cualitativa) Crea desde la casa los hábitos lectores en los estudiantes de los grados primero a tercero (España, Pantoja & Romero, 2017, p. 4)

Las tendencias actuales de la enseñanza, los enfoques y modelos educativos diversifican y posibilitan una mayor planeación en las actividades didácticas de una asignatura. Hoy las formas de interacción, la promoción de conocimientos, los recursos o medios didácticos, abren horizontes ventajosos para organizar ambientes de aprendizaje flexibles y eficaces en las acciones educadoras. El desinterés en la lectura indica que solo leen para acreditar una asignatura, los docentes deben utilizar la lectura como una estrategia de enseñanza aprendizaje, y no exclusivamente de la evaluación (Carrillo, 2017, p. 13)

Las actividades didácticas que un docente puede utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, es una valiosa herramienta para lograr el desarrollo integral del individuo mediante la creación de situaciones específicas que favorezcan la motivación hacia las diferentes áreas del saber y pueden considerarse una etapa que se inscribe en el conjunto de procedimientos de pedagogía activa, como una actividad dirigida que facilita la apropiación de los descubrimientos. Reflexiones que nos permiten implicaciones en el sistema educativo y en la vida nacional (Márquez, 2017, p. 4)

De igual manera cada día la deserción escolar es un problema educativo que afecta al desarrollo de la sociedad, y se da principalmente por falta de recursos económicos y por una desintegración familiar. Factor motivado por varios elementos tanto internos como externos, por ejemplo, externos: presiones económicas, influencia negativa de padres, amigos, familiares, maestros, complejidad de las materias, desinterés (Hernández & Aranda, 2017, p. 5)

Se presenta la construcción de un entorno virtual de aprendizaje, que involucra en su diseño, elementos del aprendizaje afectivo y la gamificación de actividades, buscando crear un entorno amigable que responda a necesidades emotivas de los usuarios en el aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual considerando que los entornos virtuales de aprendizaje deben dejar de ser considerados escenarios fríos y rígidos, dedicados exclusivamente a compartir contenidos y realizar actividades; es necesario que estos consideren las características que inciten o motiven al estudiante a realizar sus labores en pro de construir su conocimiento y desarrollar sus competencias (Melo & Díaz, 2018, p. 6).

Para desarrollar la competencia comunicativa, es necesario que, desde la escuela, se les otorgue el tiempo, la estimulación, estrategias y la importancia que se precisan en las dificultades de la lectoescritura. Por ello, hay que trabajar para fomentar en los niños el gusto, la capacidad y los conocimientos (lingüísticos, sociolingüísticos, estratégicos y discursivos) necesarios para utilizar el lenguaje oral de forma precisa, y para producir o comprender textos (Tamayo, 2017, p. 8).

El correcto manejo de esta competencia permite expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como dialogar, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, adoptar decisiones, y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo, lo dice (Lárraga, & Rodríguez, 2017, p. 9).

Se entiende por competencia la habilidad que tiene el niño en comunicarse bien, en ser entendido y atender a los demás de saber estructurar este proceso para establecer las relaciones sociales con sus semejantes, donde se integran la correcta escucha, lectura, y expresión oral y escrita nos habla de la importancia del hábito por la lectura en niños de primaria. La escuela como la familia están implicados en este proceso del fomento al hábito por la lectura en los niños (Ortiz, Ojeda, 2017, p. 10).

La escuela y el desafío del hábito de la lectura, un factor de vital importancia en la comunicación, y sin el cual esta no nos sería de gran utilidad, la escucha activa. La escuela debe afrontar el hecho de que ayudar a los alumnos a leer y escribir no lo es todo, es necesario lograr un sentimiento de pertenencia y dominio sobre el uso de su propio lenguaje y aprendizaje, sobre su propia lectura, escritura, habla y pensamiento, lo cual a la fecha no se da y esto permitiría tomar conciencia de su potencial comunicativo. Con base en esto es importante desarrollar estrategias didácticas que permita el desarrollo de la competencia comunicativa a través de la producción de textos en los alumnos de educación (Paredes, 2015, p. 11).

El lenguaje es un elemento fundamental para que el juego se desarrolle correctamente. La estructura de este permite al niño/a intervenir en la interacción, originando de esta manera un dialogo. Desde el punto de vista pedagógico, el juego infantil tiene que poseer carácter motivador, con el fin de despertar en el alumno una perspectiva de curiosidad, indagación y descubrimiento para que pueda llevarse a cabo de forma correcta, en el estudio sobre los hábitos lectores de los universitarios españoles. Actividad dinámica de interacción del sujeto con el texto, que lleva implícitas una serie de actividades cognitivas (Larrañaga, Yubero, Cerrillo, 2018, p. 11).

Una característica esencial de esta etapa es la comunicación oral, puesto que a través de ella los niños pueden expresar lo que sienten y lo que piensan, siendo

fundamental lograr un tratamiento adecuado de este tipo de lenguaje, tanto a nivel emocional como social. El desarrollo de esta competencia requiere tiempo y trabajo continuado, tanto en la escuela como por parte de las familias, por lo que la sincronización de ambas esferas es fundamental. Dificultad en la competencia comunicativa lectora y, adicional a esto, no se contaba con el apoyo de los padres de familia (Acevedo, Duarte & Higuera, 2016 p. 67)

Márquez (2017) realizó un artículo sobre Lectura, hábito lector y sistema educativo en donde se le da importancia al lenguaje que es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva para integrarse y acceder al conocimiento de otras culturas, interactuar en sociedad y aprender. Los pequeños enriquecen su lenguaje e identifican sus funciones y características en la medida en que tienen variadas oportunidades de comunicación verbal. La incorporación a la escuela implica usar un lenguaje con un nivel de generalidad más amplio y referentes distintos a los del ámbito familiar. La escuela se convierte en un espacio propicio para el aprendizaje de nuevas formas de comunicación de un lenguaje de situación a un lenguaje de evocación.

Como conclusión, el complejo concepto de competencia comunicativa establece una clara separación entre el conocimiento de la lengua y su habilidad, haciendo visible que un hablante competente no solo necesita del código y un dominio lingüísticos gramatical, sino que a su vez precisa trabajar y comprender las habilidades y estrategias necesarias para que su uso sea el adecuado dentro de los diferentes contextos.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Marco teórico

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Institución Educativa NÚCLEO TÉCNICO AGROPECUARIO, propicia la formación de estudiantes integrales que respondan a las nuevas dinámicas sociales, son ellos los protagonistas de un proceso educativo basado en la cultura de un conocimiento de calidad donde haya respeto por la diversidad, igualdad de oportunidades e igualdad de resultados tal como lo vemos en el Manual de convivencia.

Las bases de esta propuesta, se plantea un nuevo equilibrio entre SABER, SABER-HACER y SABER SER. Es decir, la preocupación de la formación estará centrada tanto en los procesos cognitivos del APRENDER A APRENDER, así mismo, en los conocimientos prácticos o competencias del SABER-HACER, los conocimientos sociales de la convivencia y el conocimiento personal de sí mismo (SABER SER).

La formación, entonces, debe asegurar que los estudiantes de la Institución Educativa NÚCLEO TÉCNICO AGROPECUARIO logren aprendizajes comprensivos, relacionados y globalizados con significación cognitiva, personal y social de modo que sean efectivos en situaciones nuevas y sirvan para seguir aprendiendo ante las crecientes y múltiples oportunidades de aprendizaje.

En este contexto se asumirán como ideas fuerzas: aprendizaje significativo, aprendizaje efectivo, aprender a aprender, aprender cooperativamente, "educación para la diversidad, y educación permanente como formas que permitirán relacionar el aprendizaje con la acción, para cumplir con la filosofía de EDUCAR PARA LA VIDA teniendo la esperanza de que la educación en nuestro país sea cada día mejor

Las estrategias de enseñanza y las técnicas didácticas que utilizan los docentes de la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario son: realizar ajustes de forma permanente a los planes de estudio de cada área siguiendo los lineamientos curriculares del MEN, así como el diseño e implementación de las mallas curriculares, desarrollar diferentes proyectos educativos; transversales y de aula, que permitan complementar los procesos de aprendizaje y desarrollar las competencias necesarias para el desempeño personal, social y profesional de los estudiantes.

La institución cuenta con recursos educativos de diverso tipo, que permiten el desarrollo propicio de las actividades académicas y se encuentra en continua función de gestionar nuevos recursos, realiza constante seguimiento al cumplimiento y desarrollo adecuado de la jornada escolar y al desempeño de cada clase, acorde al sistema de evaluación del decreto 1290 de 2009, involucrando a la comunidad educativa en el diseño e implementación de estrategias para el mejoramiento académico.

La institución objeto de análisis tiene como misión ofrecer a los estudiantes un plan de estudio ajustado a sus requerimientos propios de la modalidad agropecuaria del colegio. teniendo en cuenta las disposiciones legales vigentes del Ministerio de Educación Nacional; a través del cual se logre la formación de una niñez y una juventud con capacidad crítica para resolver sus problemas, los de su entorno y los de su región; enmarcados dentro del respeto a la diferencia con sus semejantes, la práctica cotidiana de valores humanos, el respeto y amor por la naturaleza y la utilización de sus facultades físicas e intelectuales para construir su proyecto de vida que le garantice el desarrollo de habilidades para la vida, la paz y la reconciliación, para lograr así futuro promisorio.

Como visión de la institución en el año 2025 tendrá consolidados programas de educación a nivel profesional con el propósito de continuar la educación básica y media técnica con el fin de preparar seres humanos competentes para el trabajo

con principios éticos, espíritu de liderazgo y disposición de servicio a la comunidad.

En la Institución la metodología definida en términos generales y aplicable en cada una de las asignaturas y proyectos pedagógicos, orientado al uso de material didáctico, de textos escolares, laboratorios, ayudas audiovisuales, la informática educativa o cualquier otro medio o técnica que oriente o soporte la acción pedagógica, tendiente a la formación integral del educando es el **MODELO CONSTRUCTIVISTA.**

Según Gladis Sanhuesa, el constructivismo pretende:

1. Una construcción realizada a través de procesos mentales y finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo.

2. Emplear conocimientos previos que el estudiante posea y que serán claves para las nuevas construcciones.

3. Se realizan operaciones mentales indispensables en el proceso de pensamiento como juzgar, deducir, investigar, selecciona, sistematizar para formar estructuras cognoscitivas definidas y lograr aprendizajes significativos.

4. Construye su propio aprendizaje que está centrado en la persona (Sanhuesa, 2020, p. 45)

La estrategia adecuada para llevar a la práctica este modelo es “El método de proyectos”, estimulando así el SER - El SABER Y EL HACER. Se valora la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Reflexionar acerca de la necesidad de desarrollar competencias comunicativas tanto en docentes como en alumnos en los procesos de educación.

El diseño de actividades didácticas para fomentar la competencia comunicativa, en los espacios escolares constituyen un ejercicio que facilita la construcción de aprendizajes básicos y complejos debido a la activación de los procesos cognitivos y de inteligencia emocional, por ende desarrolla creatividad, la competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimientos de placer, así mismo optimiza la concentración, dirigen la atención, las habilidades y destrezas las cuales propiciaran el desarrollo y crecimiento personal de cada individuo.

Por lo tanto para el diseño de estas estrategias es necesario tener un conocimiento previo acerca la planificación de contenidos en las diferentes

etapas de educación básica para que los estudiantes sientan que realmente están trabajando para alcanzar su objetivo, construyendo su propios conocimientos, donde con sus gustos, intereses y vivencias personales crean un ambiente en la estructura cognoscitiva capaz de asimilarlo significativamente

2.2.2 Marco conceptual

La metodología didáctica, según (Fortea Bagán, 2009), es la estrategia de enseñanza que propone un docente para el trabajo en el aula. Se parte de la metodología, como medio para el logro de los objetivos, y de la didáctica, como herramienta de esa metodología, en procura de los resultados esperados. La didáctica se ha referido a enseñar, instruir, informar, aprender, y toda función dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje; en tanto la metodología es el medio del que se sirve la didáctica para transitar.

Por lo tanto, se puede decir que se ha hecho uso de la didáctica, cuando el proceso de enseñanza facilita la aplicación de la información o del conocimiento, considerando aspectos como el contexto, condiciones e intereses, y las adaptaciones que se hagan a un recurso para centrar la enseñanza en el estudiantado.

Para efectos de la didáctica, la definición para recurso que resulta más conveniente es la que ofrece (Moreno, 2004), quien lo expone desde la perspectiva de actuar y se basa en posturas que definen el recurso como un instrumento que sirve de medio y que le permite a la persona facilitadora decidir cuál es la estrategia que va a utilizar para construir conocimiento.

Una estrategia didáctica es más que solo aplicar una técnica con un listado de actividades o tareas para llevar a cabo, (Mansilla y Beltrán, 2013, p. 29) la definen de la siguiente manera: “La estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos”. Esta estructura implica un proceso que nace desde un punto de partida, que son los contenidos de información, puede ser nueva o alguna información previa que las personas participantes ya posean sobre el tema; y de ahí, hasta el punto en que se espera llegar; es decir, hacer real el objetivo, el cumplimiento de lo que se desea alcanzar cuando se propone el desarrollo de una estrategia.

Los docentes hacen uso de estrategias didácticas para desarrollar los contenidos de un programa y transformarlos en un concepto con significado, a este proceso se le llama trasposición didáctica, porque es la herramienta que permite traspasar la información de manera didáctica.

2.2.2.1 Gamificación en educación

Podemos encontrar dos conceptos de gamificación que son útiles a esta investigación, Gaitan (2019) afirma que 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. Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario (Gaitán, 2019, p. 24).

De otro lado, Valenciaga, sostiene que una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad. En función de la dinámica que se persiga, el profesor deberá explotar más unas u otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la recompensa. Si, por otra parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición que, aunque no es vista como una cualidad positiva, es un buen instrumento en el ámbito educativo (Valenciaga, 2019).

La gamificación recoge el espíritu de la nueva pedagogía centrada en el protagonismo del alumno y su progreso curricular. Sin ser exhaustivos podemos intuir que los tres métodos aportan mejoras sobre la implicación del alumno. Lo lúdico hace que asumamos mejor los roles que entran en juego en el problema a exponer, conlleva una carga emocional y un interés que hace que se asuma la actividad como una vivencia y no como un mero acopio de información. Para gamificar eficazmente debemos de basarnos en una profunda reflexión sobre las metodologías docentes y de cómo educan los juegos.

La dinámica serán las actividades que realizarán los alumnos para aprehender esos contenidos. Y las mecánicas serán las reglas de esa actividad que nos permitan alcanzar los objetivos docentes, gamificar consiste esencialmente en trasformar una metodología didáctica basada en la transmisión de la información, en una experiencia similar a un juego, donde el alumno desarrolle una actividad planteada por unas reglas para conseguir un determinado objetivo. La gamificación eficaz debe transformar las tareas en retos que hagan que el alumno se sienta predispuesto a realizarla más que por una imposición por sentirse seducido ante el desafío, y por ello entregándose a ella con la sensación de realizarla de forma voluntaria, lo que sin duda le impulsará con mayor fuerza a un logro exitoso.

2.2.2.2 Competencia comunicativa

Competencias comunicativas es el conjunto de aptitudes que permiten una comunicación adecuada. Para ello, el individuo se vale de todos los sistemas de signos de su comunidad sociocultural; entendida como un saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes, es una exigencia para la realización de su ejercicio y, además, en el desarrollo de este, asume características especiales por cuanto forma parte de un particular en la formación y desarrollo de la personalidad, que es el ámbito pedagógico.

Tal como lo expone Romeu (2007), la competencia comunicativa desde las tres dimensiones: la cognitiva, la comunicativa y la sociocultural, concibe al hombre como sujeto del conocimiento y el lenguaje como medio de cognición y comunicación; analiza al sujeto en su contexto, en las relaciones con los otros, sus valores, costumbres, sentimientos, posición y rol social; por ello, se considera este enfoque como el más integrador (Romeu, Angelina (2007) p. 349)

En los medios de comunicación, las conversaciones diarias y los diversos escenarios de diálogo, la palabra Estrategia es utilizada en diferentes acepciones, unas más abstractas que las otras. Se debe reconocer que la definición de Estrategia no es universal y exacta, luego compilar su significado requiere de diversos autores. En Pensemos te presentamos todo lo que debe saber sobre estrategia para iniciar el proceso de formulación en su organización. Roncancio G. 13 de diciembre del 2019. Pensemos.

Para ser eficaz, la gamificación debe basarse en una estrategia cohesiva que equilibre el entretenimiento con el compromiso y los resultados con la decodificación. Estrategia es el uso de tácticas, procedimientos y modelos para la adquisición del conocimiento. Generar acciones para el aprendizaje con un objetivo específico. Para que un procedimiento de aprendizaje se considere una estrategia debe ser consciente e intencional la meta de cumplir unos objetivos específicos de aprendizaje. La estrategia dará cuenta de la forma de aplicar dichos conocimientos a una situación concreta, es decir, hará referencia a las acciones concretas fundadas en un acervo doctrinal para obtener un resultado específico.

La lectura tiene su origen en la aparición de la escritura en el 3500 a. C, cuando se utilizaba la arcilla como soporte para graficar, contabilizar bienes y mercadería, y retener información. La lectura se basó durante mucho tiempo en la comprensión de símbolos y códigos simples al que solo accedía una pequeña porción de la población que sabía escribirlos, leerlos e interpretarlos. A través de los años, las diferentes civilizaciones desarrollaron una escritura cada vez más compleja y rica, ante la necesidad de trasmitir una mayor cantidad y calidad de información. Arévalo H. (2015).

La lectura es un proceso en el que un individuo conoce cierta información mediante el lenguaje visual o escrito. El lector se enfrenta a ciertas palabras, números o símbolos, los traduce en información dentro de su mente, los decodifica y aprende. Leer implica pronunciar las palabras escritas, identificarlas y comprenderlas. A nivel textual, leer es comprender un texto y extraer su significado. La lectura es un proceso cognitivo que tiene muchos beneficios para la salud mental, emocional y social de las personas. Aquellas que leen con mayor regularidad adquieren lo que se conoce como hábito de lectura.

El lenguaje es un sistema de signos a través del cual los individuos se comunican entre sí. Estos signos pueden ser sonoros (como el habla), corporales (como los gestos) o gráficos (como la escritura). Se usa también la palabra lenguaje para referir a todo tipo de sistema de señales que permiten comprender un determinado asunto o transmitir un mensaje. Por ejemplo, el lenguaje musical, el cual tiene un sistema de escritura propio.

La comprensión es la aptitud o astucia para alcanzar un entendimiento de las cosas. Se conoce como «comprensión lectora» el desarrollo de significados mediante la adquisición de las ideas más importantes de un texto y la posibilidad de establecer vínculos entre estas y otras ideas adquiridas con anterioridad. Es posible comprender un texto de manera literal (centrándose en aquellos datos expuestos de forma explícita), crítica (con juicios fundamentados sobre los valores del texto) o inferencial (leyendo y comprendiendo entre líneas), etc. Pérez P. & Gardey A. (2008). Actualizado: (2012).

En cuanto al proceso de comunicación, la comprensión lectora es la capacidad para entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con respecto a la comprensión global del texto mismo. Es el proceso por el cual se elaboran significados y se relacionan con los conceptos que ya tiene un significado para el lector. De esta manera el lector "interactúa" con el texto. Sin embargo, no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto o inclusive puede que se comprenda de manera equivocada. Comprender es un proceso complejo que implica captar los significados que otros han transmitido mediante todo lo que lo rodea. La comprensión lectora no es tan sencilla, es un proceso donde el lector debe identificar palabras y significados. Ramírez M. (Agosto 2017).

Desde el enfoque funcional y comunicativo de los usos de la lengua, se concretan en cuatro: escuchar, hablar, leer y escribir. Consideramos importante esta postura, ya que en ella se da de manera integradora una gama de oportunidades para ejercer la comunicación sin cerrarse únicamente a la oral, en la cual se tiene un contacto directo, sino que es posible trascenderla a más personas por medio de la lectura y escritura. Considerando las fases de la competencia comunicativa, dentro de la primera fase se consideran 6 funciones, de las cuales se busca desarrollar y favorecer, que son las correspondientes al nivel, que son:

-Función interaccional, que le permite al niño utilizar el lenguaje para la interacción social, por ejemplo, el trabajo en equipos para la realización de un producto común.
-Función personal, que se utiliza como medio de expresión personal y para introducir al hablante en el acto del habla. Esta puede favorecerse por medio de exposición de experiencias personales y transmitir información acerca de un tema.

-Función heurística, que le permite al niño explorar su entorno y aprender. Por ejemplo, cuando el niño realiza un registro del desarrollo de un experimento.

-Función imaginativa, por la que el niño utiliza el lenguaje para crear un entorno (juegos, narraciones, etc.)

Se da la importancia que tiene el fortalecimiento de las competencias comunicativas en la educación y formación integral del niño como individuo y como parte de una sociedad, en la cual requiere saberse comunicar con otros y por lo tanto llegar a acuerdos que propicien un aprendizaje significativo en cada uno de ellos. Es por esto que pensamos que la educación en la básica primaria es fundamental para el desarrollo de estas bases, puesto que en ella los estudiantes podrán desarrollarse de acuerdo a sus capacidades, necesidades y por supuesto con estrategias que favorezcan que el estudiante aprenda a emplearlas. Vásquez R. & Fernández. (2010)

2.3 MARCO TECNOLÓGICO

El uso de la tecnología ayuda a la optimización de las tareas de los profesores y hace su trabajo más atractivo, llegando a ser mucho más eficientes. Es por eso por lo que incorporar la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como aumentar el interés de los niños y adolescentes en las actividades académicas. Usar la tecnología en el entorno académico no es algo nuevo. No obstante, lo anterior, la forma en la que dicha tecnología se utiliza ha cambiado mucho a lo largo de los años, permitiendo mayor flexibilidad, eficiencia y aprovechamiento de los recursos educativos y ofreciendo una formación de mayor calidad a los estudiantes. Bautista S, Hiracheta & Reynaldo. (2014). Ciencia y Tecnología.

2.3.1 Recursos digitales de gamificación

Hay muchos tipos de tecnología educativa en el mundo y muchas ramas diferentes. Por ejemplo, aprendizaje electrónico, aprendizaje basado en la web, aprendizaje digital, etc., todos estos métodos se denominan colectivamente aprendizaje a distancia . La tecnología del aula se ha convertido en

una condición necesaria para realizar las actividades diarias de aprendizaje. Los avances tecnológicos han permitido la integración en las actividades del aula, por ejemplo, para apoyar el aprendizaje en grupo y la educación de rehabilitación.

Herramientas como FlipQuiz y Quizizz, esta última es una plataforma para gestionar el aprendizaje a través de la integración de herramientas digitales en un ambiente personalizado, en donde los participantes pueden conectarse con experiencias interactivas hechas a su medida para mejorar sus procesos académicos y en donde los profesores adquieren herramientas para dominar mejor su campo de acción.

Es una plataforma gratuita de aprendizaje, sencilla y fácil de usar, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones, recursos etc. Con Quizizz se pueden crear grupos de alumnos, herramientas de evaluación, foros de debate, tablones de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en plataformas externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox, Evernote.

La educación multidimensional es un modelo de aprendizaje particular donde los estudiantes pueden aprender tanto en el aula como en casa. En clase, se dedica tiempo a la práctica o al aprendizaje individual, cuando los estudiantes vuelven a casa pueden utilizar otras técnicas educativas, como Kahoots, Quizizz o cualquier otro método de Google Forms. El punto más importante es que el uso de la tecnología educativa puede mejorar y reformar la forma en que los estudiantes aprenden y beneficiar a los educadores. Limantara. N. febrero (2019)

2.3.2 Plataforma Quizizz

Quizizz fue fundado por Antik Gupta y Deepak Joy Cheenath en 2015, y comenzó a usarse en una escuela en Bengaluru, India. Quizizz es una herramienta web 2.0 , ha creado una etapa de aprendizaje para pedagogías, alumnos y padres para ayudar a los maestros y padres a revisar las tareas y exámenes de los niños y llevar esas tareas a un juego a su propio ritmo. En agosto de 2018, el director ejecutivo de Quizizz, Antik Gupta, celebró una conferencia. Afirmó que ha alcanzado 10 millones de usuarios activos y han recaudado $ 3 millones en fondos, lo que es un hito para los dos fundadores de Quizizz. Pérez. D (9 de mayo de 2019).

Están utilizando fondos para apoyar nuevas creaciones que pueden ayudar a los estudiantes a superar los requisitos estándar específicos que les dieron los estados, las escuelas, los padres o la Oficina de Educación. En 2018, en los Estados Unidos, casi la mitad de las escuelas han estado usando Quizizz, y se

han respondido 500 millones de preguntas cada mes en 2018. Stewart-McKoy. M. (2016).

Es una plataforma gratuita, fácil de usar, atractiva, tiene la opción de incorporar materiales alojados en otras plataformas de aprendizaje, se pueden añadir contenidos (asignar tareas, pruebas, archivos, enlaces, discusiones, álbumes, páginas), actualizar el curso, configurar y consultar el libro de calificaciones de cada uno de los estudiantes.

Crear y asignar medallas son incentivos para obsequiar a los estudiantes a modo de recompensas por el esfuerzo realizado en cada una de las actividades realizadas a lo largo de la implementación otra opción podría ser las calificaciones. Anotar las faltas de asistencias, consultar el listado de los estudiantes y ver las estadísticas (visitas, comentarios, usuarios, etc.). Al igual que otras muchas herramientas online, es posible instalarse la App en dispositivos móviles tanto en sistemas operativos IOS o Android. Martínez S. (Julio del 2016).

La utilización de la plataforma educativa Quizizz es muy importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que mediante ella utilizamos las Tecnologías de la Información y Comunicación ofreciendo diversidad de recursos de apoyo a la enseñanza, creando en los estudiantes un aprendizaje significativo, basados en la gamificación, ayudando al estudiante en una eficiente comprensión lectora para que forme conceptos claros y precisos en la resolución de problemas, la comprensión de la lectura es una necesidad indispensable en todas las asignaturas escolares, aprender a leer implica aprender a decodificar.

Con esta plataforma educativa el docente, pretende que el grado cuarto conformado por 18 estudiantes, 10 niños y 8 niñas con edades entre los 9 y 11 años, no solo mantengan por sí mismos la motivación por las actividades propuestas en clase sino también para el aprendizaje, siendo este un recurso tecnológico que favorece el fácil desarrollo de las actividades propuestas en clase.

Se logrará evidenciar que, con el planteamiento de distintas actividades de gamificación guiadas con las TIC, el estudiante logrará percibir y ser partícipe de diversas metodologías de enseñanza aprendizaje para su fácil comprensión, el estudiante aprenderá a trabajar de manera colaborativa, cooperativa, inductiva e indirectamente conductista, dispuestas desde un enfoque constructivista y un currículo basado en el planteamiento de trabajo de problemas.

La utilización de esta plataforma educativa “Quizizz” requiere de un acceso a internet; por lo que, es de suma importancia manejar solamente estos contenidos educativos en el horario de la clase ofreciendo espacios educativos para el desarrollo de las distintas actividades propuestas por el docente, aulas ofrecidas por la entidad educativa que propicien en los estudiantes el gusto por trabajar y

aprender. A su vez, esta plataforma educativa es accesible también desde otras pantallas diferentes a la de un computador, por lo que el estudiante tiene acceso a la misma desde otras herramientas tecnológica o aparatos digitales como tabletas, o smartphones, especialmente estos últimos que parecen ser los preferidos para ellos, debido a su portabilidad y versatilidad en el uso de diversas aplicaciones de comunicación.

El juego en el aula siempre será una de las mejores estrategias pedagógicas para despertar el interés por la clase y evaluar sus contenidos. Además, es una excelente forma de promover el trabajo en equipo e incentivar el buen espíritu de la competencia.

Otra alternativa es FlipQuiz es una plataforma en línea que su versión gratuita, brinda las herramientas necesarias para utilizarla en tu curso virtual. Con esta herramienta puedes elaborar una variedad de preguntas, organizadas por secciones en una tabla, donde puedes asignar puntuación a las respuestas correctas, herramienta web que permite a profesores y educadores crear fácilmente cuestionarios juego-espectáculo de estilo para compartir con sus estudiantes.

Aunque esta aplicación no es 100% gratuita, su versión Free, si bien es cierto tiene ciertas restricciones, puede ser muy útil para crear gamificaciones sencillas. El panel para diseñar los quiz es muy fácil de usar y permite añadir lapsos de tiempo para responder cada pregunta, si así lo deseas. Otra ventaja es lo rápido que resulta la forma de agregar tu lista de clases completa al juego una vez creado. Así mismo, si deseas crear grupos separados de trabajo, la aplicación te ofrece la opción de crearlos por ti, mediante un método aleatorio (Ramdom), de acuerdo con el número de grupos, cantidad de estudiantes en la lista.

Planificar el juego no tomará mucho tiempo, puesto que el panel de diseño es fácil de usar, con múltiples opciones que permitirá crear grandiosas plataformas de juego. Se puede implementar lapsos de tiempo al momento de responder, crear grupos separados de trabajo, de forma aleatoria y por cantidad de estudiantes en la lista. Los juegos diseñados permanecen en la plataforma para un uso futuro, por lo que no se correrá el riesgo de perderlos. Esta opción de gamificación que sin duda potenciarán el aprendizaje de los alumnos, brindando un ambiente más divertido y que permitirá obtener resultados del avance y dominio en los estudiantes sobre un tema.

3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto de investigación es de enfoque cualitativo, por cuanto el objetivo es comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto (Hernández, 2018); contiene una serie de recomendaciones incluyendo la de dimensionarlo mediante el apoyo con datos cuantitativos, el de llevar anotaciones de campo de distintos tipos y cómo ingresar al ambiente; incluye guiones que son una excelente herramienta para estructurar las investigaciones y destaca en toda la sección lo dinámico de la ruta como el determinar los conceptos centrales y el revisar esquemas, consolidarlos, precisarlos o modificarlos conforme se evalúan datos según lo planteado por Hernández (2018).

Para llevar a cabo los procesos investigativos relacionados con el proyecto en fortalecer la decodificación en las competencias comunicativas a partir de la estrategia de gamificación con estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos, se establecerá la encuesta, una prueba diagnóstica con relación a la lectura y la escritura de los estudiantes, que permitirán obtener resultados significativos para dar respuesta a la intencionalidad investigativa y alcances metodológicos de construcción de conocimiento.

Jean Pierre-Deslauriers menciona que “la investigación cualitativa es, ante todo, intensiva en lo que ella se interesa: en los casos y en las muestras, si bien limitadas, pero estudiadas en profundidad” (Deslauriers, 2004, p. 6). En tercer lugar, se propone que en gran parte de los estudios cualitativos no se prueban hipótesis, debido a que estas surgen en el proceso; por lo tanto, son el resultado del estudio realizado (Sampieri, 2014, p. 8). Asimismo, “el enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente” (Sampieri, 2014, p. 8).

Por lo anteriormente expuesto, esta investigación se centra en descubrir e identificar el comportamiento de personas o grupos de sujetos, en el caso de esta investigación, estudiantes de cuarto grado de básica primaria, con respecto al uso de la Plataforma Educativa Quizizz utilizada como complemento en la enseñanza aprendizaje sobre cómo fortalecer las competencias comunicativas, a partir del proceso de decodificación e integrando estrategias de gamificación. De este modo, se tendrá presente la interacción que los estudiantes manifiesten hacia la plataforma educativa virtual.

3.2 HIPÓTESIS

Teniendo en cuenta el estudio de la investigación, la problemática planteada en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa pretenden responder al desafío de adaptarse a las nuevas formas de educación, para Lessard-Clouston (1993, p .18) se hace necesario identificar y promover experiencias innovadoras en los procesos pedagógicos apoyados en TIC, haciendo énfasis en los cambios de estrategias didácticas de los docentes y en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje.

Esta hipótesis se sustenta en dos elementos, el primero de ellos es el aprendizaje basado en la gamificación y el segundo en el fortalecimiento de las competencias comunicativas. Con respecto a las competencias comunicativas, orales y escritas, es un factor importante en el desarrollo de las clases cabe la posibilidad de generar cambios en las estrategias didácticas, en los métodos de evaluación y en la apertura de espacios curriculares enfocados al desarrollo especifico de dichas competencias. Estos cambios redundarán en profesionales contables menos técnicos y con una formación académica que les posibilite enfrentar las exigencias profesionales del mundo actual.

El propósito inicial, con los alumnos de 4° grado en la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos, es que estos niños y niñas, adquieran la capacidad de leer, decodificar, escribir y comprender el mundo que les rodea, sobre su cultura, pero que sean capaces de interpretar multidisciplinariamente todos los contenidos, para que los retos educativos académicos de su vida escolar y en la educación superior, puedan ser afrontados con excelencia y eficiente rendimiento académico

3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS

3.3.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

La intervención que se realiza con el grado cuarto se basa en los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, sobre los tipos de competencias comunicativas (escucha activa, asertividad y argumentación), el cual se desarrolla a través de talleres que giran en torno del trabajo de habilidades, actitudes y conocimientos en referencia a las competencias comunicativas. Según Carrasco (2014) la variable independiente ejerce influencia o causan efecto o determinará otras variables llamadas dependientes, y son las que permiten explicar a estas. En tal sentido, la variable independiente está orientada en la plataforma virtual Quizizz. Hernández & Baptista L. (2010).

Se podrá identificar que con el uso de esta plataforma que para los estudiantes funcionará como algo nuevo y como otra metodología educativa, esta herramienta será un medio didáctico que, adecuadamente empleado, enriquecerá de nuevas formas de recepción y apropiación de contenidos propios de la clase a cada estudiante, guiándole en un proceso significativo en el campo escolar; a su vez con la apropiación de esta plataforma se intentará plantear la necesidad de reflexionar y actuar frente a los cambios en la formación profesional integral y la urgencia de incorporar metodologías activas que den respuesta a las demandas de la globalización.

La plataforma Quizizz, es un software Gratis on line el cual permite a los estudiantes del grado cuarto de la Institución educativa Núcleo Técnico Agropecuario:

- Descargar recursos multimedia: archivos, enlaces, vídeos, etc.
- Resolver encuestas, y diferentes actividades.
- Observar las tareas asignadas y las calificaciones de las mismas.
- Desarrollar diferentes cuestionarios sobre comprensión lectora.

3.3.2 VARIABLE DEPENDIENTE

La variable dependiente se considera así, sus valores van a depender de los valores de una variable independiente, esta variable dependiente representa la consecuencia de los cambios en el sujeto bajo estudio. La práctica pedagógica de los estudiantes, al utilizar una herramienta tecnológica (Quizizz) para el diseño de actividades en el fortalecimiento en competencias comunicativas desde la decodificación, a partir de las estrategias de Gamificación, atendiendo a las necesidades y contextos de los estudiantes.

La variable dependiente Hayman la define como propiedad o característica que se trata de cambiar mediante la manipulación de la variable independiente. La variable dependiente es el factor que es observado y medido para determinar el efecto de la variable independiente. (Buendía, Colas, Hernández, 2001, p.78).

Es importante resaltar que se optará por la observación de campo en este punto de la investigación para hacer la descripción y análisis de las clases en uso de la plataforma educativa Quizizz. Y por necesidad estratégica, en el sentido de poder analizar los datos e identificar mejor punto por punto cada uno de los interrogantes

de esta investigación. Retroalimentando textualmente a los estudiantes sobre los distintos contenidos de la clase, se enfatiza en los chicos el trabajo autónomo, fortaleciendo en ellos mismos el gusto por aprender y de buscar ejemplos y alternativas para recordar temáticas ya olvidadas, por lo que de una u otra manera un maestro está en la responsabilidad de nutrir el aprendizaje de un estudiante y proveer retroalimentación de tal manera que el alumno se apropie del conocimiento a partir de las distintas alternativas.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Fortalecimiento en competencias comunicativas desde la decodificación, a partir de las estrategias de Gamificación con estudiantes de grado cuarto

Tabla 1. Operacionalización de variables

Tipo y nombre de la variable	**Dimensiones**	**Indicadores**
Variable Independiente: La gamificación como estrategia didáctica.	Estrategias Planificación, Interacción con los jugadores. Personal y Social	Identificar los puntos
		Establecer los niveles
		Analizar las mecánicas del juego
		Interpretar los retos
		Comparar los premios, recompensas o gratificaciones
	Estrategias durante la aplicación herramienta Quizizz Monitoreo. Actitud frente al juego Lúdica y Digital	Decodifica información
		Monitorea y guía la actividad lectora de los estudiantes.
		Disfruta con lecturas de cuentos y poesías, y se apropia de ellas como herramientas para la expresión
	Estrategias de Evaluación Desempeño en la herramienta tecnológica Quizizz Instrumental	Se evalúa la ejecución de la herramienta tecnológica Quizizz.
		Revisar si encontraron respuestas a sus preguntas e intereses.
		Verificar si las anticipaciones se corroboraron.
Variable Dependiente: Comprensión Lectora	Comprensión Literal Valoración del Equipo	Identifica nombres, personajes, tiempo y lugar (Representación virtual del jugador)
		Identifica la idea más importante de un juego.
		Identifica el orden de las acciones. Se identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos en el juego.
		Identifica razones explícitas de ciertos sucesos o acciones.
	Comprensión Inferencial	Relaciona la causa y el efecto, realizando hipótesis sobre las motivaciones o caracteres

	Trabajo en Equipo	y sus relaciones en el tiempo y el lugar.
		Establece conclusiones de acuerdo con los avances
		Propone los niveles al avanzar en el juego.
		Prevé un final diferente.
	Comprensión Critica Actitud en la Actividad con el juego de normas y estrategias	Emite un juicio valorativo del tiempo de cada nivel.
		Reconoce que los hechos son reales, objetivos y al mismo tiempo los que no son.
		Reconoce las suposiciones verosímiles que no están cuestionadas
		Distingue lo real de lo imaginario
		Juzga dependiendo del tipo de texto la actitud de los personajes o hechos

Fuente: Elaboración propia.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1 POBLACIÓN

El presente proyecto se basa en un tipo de investigación cualitativo-descriptivo, la cual toma como población objeto de estudio a estudiantes del grado 4° de primaria de la Institución Educativa Núcleo Técnico Agropecuario sede Antonia Santos, municipio de Corinto, para el presente ejercicio investigativo inicialmente se tendrá en cuenta la totalidad de los estudiantes. Tiene cinco sedes: la principal, el Jardín, y Antonia Santos, La María y San Rafael en zona rural, con multigrados.

Cuenta con un grupo de 63 docentes, 1 directivo, 2 coordinadores de disciplina y académico, 14 administrativos, 2 docentes orientadores, 3 docentes tutores del programa Todos Aprender, un grupo de 947 estudiantes, 398 en el bachillerato y 549 entre preescolar y primaria.

La Institución se fundamenta en el modelo pedagógico constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, es de carácter mixta, ofrece el nivel preescolar, básica primaria, básica secundaria, media técnica y profesional en convenio con el SENA. Los estudiantes de la institución pertenecen a un nivel económico medio de estratos 1y 2 en su gran mayoría tienen una configuración familiar diferente a la nuclear, algunos son hijos de madres muy jóvenes y solteras, en otros casos habitan con familiares o amigos debido a que sus padres se trasladan a otro sitio a trabajar para conseguir el sustento económico. En cuanto al nivel educativo de estos es posible afirmar que un mínimo porcentaje ha

alcanzado el nivel superior, la mayoría han cursado la educación básica, sin omitir que un pequeño grupo no ha recibido ningún tipo de escolaridad.

3.5.2 MUESTRA

La muestra se realiza con 18 estudiantes entre las edades de 9 y 11 años del grado cuarto de la sede Antonia Santos de la Institución Educativa Núcleo técnico Agropecuario, será tomada como muestra por conveniencia del investigador en un porcentaje del 20% de los estudiantes, partiendo de distintos niveles de rendimiento académico de los estudiantes, quienes estarán desde el inicio del proceso hasta el final y participarán en procesos cualitativos de seguimiento.

3.6 PROCEDIMIENTO

Para el presente estudio, se ha recurrido al diseño e implementación de instrumentos que se ajusten al estudio de tipo cualitativo-descriptivo en cada una de las etapas del proyecto. Recolectar los datos implica tres actividades estrechamente vinculadas entre sí: seleccionar un instrumento de recolección de los datos, aplicar ese instrumento y preparar observaciones, registros y mediciones obtenidas (Hernández, Fernández & Baptista, 2003).

Para recolectar la información básica se aplicará instrumentos de recolección como la encuesta con preguntas cerradas con selección múltiples con única respuesta. De esta manera se aplicarán encuestas a estudiantes. Una encuesta puede ser estructurada, cuando está compuesta de listas formales de preguntas que se les formulan a todos por igual, o no estructurada, cuando permiten al encuestador ir modificando las preguntas en base a las respuestas que vaya dando el encuestado.

La encuesta es una técnica de recogida de información por medio de preguntas escritas organizadas en un cuestionario impreso. Se emplea para investigar hechos o fenómenos de forma general y no particular. La encuesta cuenta con una estructura lógica, rígida que permanece inalterable a lo largo de todo el proceso investigativo. Las respuestas se recogen de modo especial y se determinan del mismo modo las posibles variantes de respuestas estándares, lo que facilita la evaluación de los resultados por métodos estadísticos.

En primer lugar, se utilizará como instrumento de investigación una encuesta, con cinco preguntas cerradas con selección múltiple con única respuesta, es decir estructurada, se aplicará en forma directa. De esta manera se aplicarán a estudiantes. Para ello, se diseñará y se llevará a cabo un registro estructurado con la intención de recopilar información sobre aspectos objetivos de cada uno de los estudiantes participantes del grado cuarto; en este caso, para conocer la

percepción de los estudiantes frente a las competencias ciudadanas desde el punto de vista de los sujetos de estudio.

Para el presente estudio, se ha recurrido al diseño e implementación de instrumentos que se ajusten al estudio de tipo cualitativo-descriptivo y a cada una de las etapas del proyecto. La importancia de haber seleccionado la encuesta como instrumento de investigación, se debe a la necesidad de recolectar datos de una muestra de sujetos representativos de una población más amplia, ejercicio que es llevado a cabo en un contexto escolar, a través de la utilización de procedimientos estandarizados de indagación, con el fin de obtener mediciones subjetivas de la población.

Fase 1. Diagnóstico

Etapa 1.1 Elaboración de la encuesta.
Etapa 1.2 Estudiantes de grado cuarto.
Etapa 1.3 Procesamiento de la información y análisis de datos.

Fase 2. Elaboración de la estrategia didáctica.

Etapa 2.1 Establecer los contenidos de la estrategia pedagógica.
Etapa 2.2 Plantear los objetivos.
Etapa 2.3 Elaboración de las actividades.

Fase 3. Implementación de la estrategia didáctica.

Etapa 3.1 Capacitación a los estudiantes.
Etapa 3.2 Aplicación de la Estrategia didáctica.

Fase 4. Evaluación de la estrategia didáctica

Etapa 4.1 Evaluación del Instrumento de Evaluación
Etapa 4.2 Aplicación del instrumento de evaluación a los estudiantes.
Etapa 4.3 Procesamiento de la Información y Análisis de Datos**.**

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Según Hernández, Fernández y Baptista (2003), después de haber decidido el método de investigación que se va a utilizar, es decir, la cualitativa; se tendrán que adoptar mecanismos prácticos y concretos para la recolección de la información y responder así la pregunta de investigación, proporcionándole también valides a la hipótesis planteada. Facilitando de esta manera cumplimiento a los objetivos trazados en la misma. Para poder lograr lo descrito es necesario elaborar a través de estrategias diferentes métodos de recolección de información, para luego de esta forma poder determinar cuál era la mejor opción en cuanto a la recolección de información y validez podría tener la misma. En este sentido el estudio propuesto fue a través de un diseño descriptivo y realizado con la colaboración de un grupo de profesionales.

Se eligió este grupo de participantes en el estudio, primero por lo anteriormente mencionado, su contacto diario, el bajo número y también para mostrar a las directivas del plantel el panorama general del talento humano en cuanto a las competencias y las habilidades en el uso de las tecnologías de la información y comunicación y el fortalecimiento sobre decodificación en competencias comunicativas, por medio de una estrategia basada en gamificación.

En cuanto al escenario para el desarrollo de la investigación y aplicación de los instrumentos para la recolección de datos, seria aquel en el que las directivas del plantel accedieran a dar el espacio para la socialización del proyecto y luego seguir con un cronograma concertado con los docentes, padres de familia y estudiantes para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, ya que no podría aplicarse a todo el personal el mismo día y en el mismo lugar.

Dando prioridad a los objetivos trazados en la misma, así como la selección y la muestra objeto del estudio, el siguiente paso es la forma como se va a realizar la recolección de los datos o indagación de la información requerida para dar un cumplimiento satisfactorio al estudio. Para ellos se hace necesario citar a Hernández, Fernández y Baptista (2003), donde mencionan que para poder llevar a cabo dicha labor y cumplirla a cabalidad hay que realizar las siguientes tareas:

- Seleccionar un instrumento o método de recolección de datos.

- Aplicar dicho instrumento o método, y

- Analizar e interpretar los datos y resultados obtenidos.

Teniendo en cuenta lo dicho por los autores anteriores, también se detallarán los instrumentos que se usarán para la recolección de los datos que se necesitan para poder dar solución a la pregunta de investigación y a sus respectivas hipótesis. Los instrumentos de la investigación según Muñoz (1998, p. 81) son “las herramientas utilizadas por el investigador en la recopilación de los datos, las cuales son seleccionadas conforme a las necesidades de la investigación, en función de la muestra elegida”. Mora V. Ana. 2015.

Para la elaboración de los instrumentos de recolección de datos se tomó en cuenta lo expresado por Velásquez (2001), quien menciona que, al realizar un estudio, se puede utilizar un instrumento de medición ya elaborado o desarrollar uno propio. Para fines de este estudio el investigador decidió utilizar los siguientes instrumentos: el cuestionario y la encuesta. Sin embargo, se contemplará la idea de poder incluir también la entrevista; instrumentos que serán diseñados, elaborados y aplicados por el investigador para el estudio del presente proyecto y que serán descritos de manera detallada a continuación:

Uno de los instrumentos utilizados para la recolección de datos del estudio, es la encuesta. Anexo. A Encuesta a Estudiantes. Salkind (1998, p.213) señala que la mejor aplicación de la teoría y la práctica del muestreo probablemente pueda encontrarse en la investigación por el uso de la encuesta. Sin embargo, Rosier (1988, citado por Blaxter, Hughes y Tight, 2002, p. 105) menciona algo en virtud de este instrumento, que: Dentro del área educativa, la investigación basada en la encuesta implica recolectar información de toda la comunidad educativa donde tenga lugar dicho estudio, lo que implicaría involucrar a los estudiantes, docentes, directivos, padres de familia u otras personas que estén directa o indirectamente vinculadas con este ámbito.

Así como definir el tipo de análisis de la información con el propósito de esclarecer incógnitas de tipo pedagógico, es por eso por lo que la mayor parte de las encuestas se basarán en la muestra de una población específica la cual es elegida por el investigador ya que son la razón de ser para el estudio que desarrolla. Es por eso que los resultados se obtendrán a través de este instrumento por lo general no son generalizados y tampoco sacados del contexto del cual se obtuvo la información.

Es decir, que la encuesta es un instrumento con el cual se obtiene información de un grupo significativo de personas acerca del problema objeto del estudio que se esté desarrollando para luego, a través de una tabulación de datos y análisis de los resultados obtenidos se pueda lograr conclusiones que correspondan a la información (Fernández, 1997). Este tipo de instrumento arroja valores que después pueden ser recopiladas a manera de distribuciones de frecuencias o porcentajes y de esta manera inferir si existe o no una asociación entre las variables estudiadas. Para el desarrollo de este proyecto la encuesta o instrumento usado fue diseñada en su totalidad por el investigador con el fin de indagar información vital en la formación del docente y su perfil profesional en general.

Con respecto a las preguntas que integran un instrumento, Velásquez (2001) menciona que pueden plantearse en forma cerrada o abierta. El esquema cerrado contiene alternativas de respuesta definidas previamente por el investigador, mientras que el modo abierto es libre, así que en teoría tiene un número infinito de respuestas posibles. Según Hernández, Fernández y Baptista (2003), una de las principales desventajas de las preguntas cerradas es que limitan las respuestas de la muestra y que, en algunas ocasiones, ninguna de las categorías describe exactamente lo que los participantes piensan. Sin embargo, mencionan también que las preguntas abiertas sirven en situaciones donde se desea profundizar el análisis.

3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

La herramienta utilizada para este proceso de investigación es la encuesta donde se pregunta el conocimiento y el manejo de herramientas tecnológicas. La encuesta es una técnica de investigación de campo; para lograr un mayor acopio de información, la encuesta se utiliza como una alternativa a las restricciones que presenta la observación. Se basará en la realización de ciertas preguntas encaminadas a obtener nuestro objetivo, diagnosticar las debilidades comunicativas que presentan los estudiantes del grado cuarto con respecto a lectura y escritura.

La prueba diagnóstica se aplicará a partir de talleres, donde se facilitará a los estudiantes actividades de compresión de lectura, y talleres de creación de textos a partir de lecturas. Donde Una vez analizado cada uno de las pruebas presentadas por los estudiantes se podrá evidenciar si hay dificultad para construir oraciones y párrafos, sus creaciones demostrarán su nivel de lectura en cuanto a la interpretación de textos y la argumentación.

El análisis de los datos cualitativos se realiza después de la organización de la información obtenida a través de los instrumentos aplicados, para luego presentar los resultados de la investigación. Se visualiza, de forma objetiva y veraz los datos que se hallarán, teniendo en cuenta las diferentes fases y categorías establecidas de acuerdo con el planteamiento del problema. A través de dicha presentación se podrán tomar decisiones de acuerdo con las competencias básicas que poseen los estudiantes del grado cuarto y el uso que estos le dan para cumplir un mejor desempeño apoyados con algunas de las herramientas Quizizz y FlipQuiz que nos ofrecen las tecnologías de la información y comunicaciones (Tic).

Desde las dinámicas que plantea la investigación cualitativa generan una amplia reflexión de los temas, para lo cual se tendrá presente esos aportes desde las valoraciones generales derivadas de consultas y entrevistas que nutran el proceso de investigación. Datos que serán manejados desde la confidencialidad y fidelidad de los expresado, que en ocasiones se puede contrastar con ejercicios comparativos de las reflexiones, llevar a procesos de retroalimentación para crear consensos y categorías, en los casos de las observaciones, las entrevistas semiestructuradas y los grupos focales.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

El proceso de investigación que se adelanta pretende ser un aporte para los procesos de aprendizaje de la comunicación, siendo esta una de las premisas principales, el ejercicio se compromete a tener un espacio de generar acciones que no causen daños con los y las participantes del proceso, lo que implica realizar la consulta y el consentimiento informado de acuerdo a la normatividad vigente que permita la indagación de los sujetos; que luego en los resultados verán el reconocimiento de sus aportes en la investigación.

La información derivada es de uso exclusivo del presente estudio y para tal fin, por lo tanto, los resultados obtenidos se manejarán de acuerdo con la confidencialidad solicitada por parte de quienes participan y de forma general citando las teorías que se relacionan con mencionados resultados respetando los derechos de autor.

Según Cerón, los derechos de autor es una expresión que abarca todas las producciones del intelecto humano, y está ligada al “derecho de apropiación” que se puede ejercer sobre ellas. Son producciones del intelecto: esculturas, obras literarias, piezas musicales, los inventos, los diseño, los videos, los circuitos integrados, programas de computador, obras científicas... y mucho más (Cerón, 2020, p. 65)

En Roma un célebre poeta denunciaba el plagio de su obra en los siguientes términos: “no hay más que una página tuya en mis obras, Fidentinus, pero la fiel huella de su autor allí está grabada. Huella que revela abiertamente tus versos como un robo manifiesto”. Locke expresó lo siguiente: “cada hombre tiene una propiedad en su propia persona, a quien nadie tiene derecho alguno sino él. La labor de su cuerpo y el trabajo de sus manos, podríamos decir que son suyos por propiedad” (Cerón, 2020, p. 65)

La Constitución política de Colombia en el artículo 61 afirma: “El Estado protegerá la propiedad intelectual por el tiempo y mediante las formas que establezca la ley”. Los resultados del estudio como aporte buscan mejorar los ejercicios de los lenguajes comunicativos de la comunidad educativa de la institución y en general del campo educativo, buscando un bienestar en el ejercicio de la práctica docente y de estudiantes a través de nuevos métodos como la estrategia de gamificación, en ningún momento busca señalar o juzgar prácticas presentes en el aula.

Toda situación educativa debe propiciar que cada estudiante se sienta plenamente considerado en cuanto a sus necesidades e intereses de protección, protagonismo, afectividad y cognición, generando sentimientos de aceptación,

confortabilidad, seguridad y plenitud, junto al goce por aprender de acuerdo con las situaciones y a sus características personales. Junto con ello, involucra que los niños vayan avanzando paulatina y conscientemente en la identificación de aquellas situaciones que les permiten sentirse integralmente bien, y en su colaboración en ellas.

Los estudiantes deben ser efectivamente protagonistas de sus aprendizajes a través de procesos de apropiación, construcción y comunicación. Ello implica considerar que los niños aprenden actuando, sintiendo y pensando, es decir, generando sus experiencias en un contexto en que se les ofrecen oportunidades de aprendizaje según sus posibilidades, con los apoyos pedagógicos necesarios que requiere cada situación y que seleccionará y enfatizará la educadora.

Se editará un documento informativo en donde se invita a los estudiantes a participar en esta investigación. El aceptar y firmar los lineamientos que establece el consentimiento informado autoriza a cada estudiante a participar en un estudio, así como también permite que la información recolectada durante dicho estudio pueda ser utilizada por el investigador del proyecto en la elaboración de análisis y comunicación de esos resultados.

Para asegurar la confidencialidad se realizará el diligenciamiento de consentimiento informando a los padres de familia su autorización para la ejecución de la plataforma Quizizz en las clases con los estudiantes del grado cuarto, para ello se utilizarán códigos especiales de identificación. Es decir, en lugar de utilizar el nombre y apellidos reales, o incluso el registro de la institución, se asignan otros códigos para su identificación. Por otro lado, el número de estudiantes con acceso a dicha información es limitado. Generalmente se utilizan contraseñas personales para poder acceder a las bases de datos. Algunas de las bases de datos computarizadas pueden registrar quienes accedieron a la base y que información obtuvieron.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

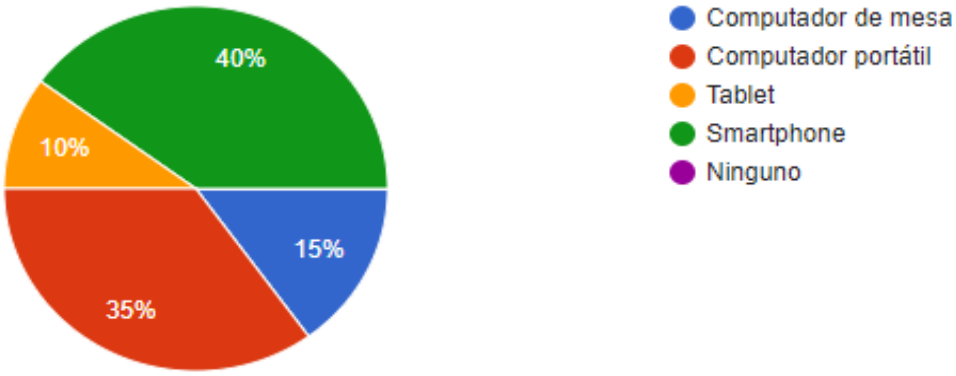
Lo más importantes en este proceso del mejoramiento de la calidad en la educación es el trabajo centrado en la enseñanza a la luz de nuevas propuestas pedagógicas como la nuestra. Mejorar las competencias comunicativas, teniendo en las falencias que se presentan en los estudiantes del grado cuarto de la Institución educativa Núcleo Técnico agropecuario sede Antonia Santos para lo que se ha diseñado una estrategia didáctica basada en gamificación, para ser implementado y ejecutado en clase con los estudiantes para llevar a cabo un diagnóstico sobre la competencia comunicativa se realizó una encuesta sobre el acceso y uso de las TIC (Ver anexo A) y una prueba diagnóstica (Ver anexo B), aplicados de forma virtual por la pandemia del virus COVID 19.

5.1 ENCUESTA SOBRE EL ACCESO Y USO DE LAS TIC

Para recoger la información del acceso y el uso de actividades diarias con la tecnología, y profundizar en la experiencia con el uso de las TIC. A cada estudiante se le aplicó una entrevista que consta de 9 preguntas, las cuales se evidencian el acceso y la conectividad de los estudiantes, se les solicitó que marcara con una X una opción de cada pregunta. El objetivo fundamental de esta entrevista se debe a empezar por el reconocimiento y manejo básico del computador, así como de los diferentes dispositivos tecnológicos que se utilizan en el aula, y en la casa para poder aplicar nuestra herramienta tecnológica de Quiziiz.

Pregunta 1. ¿posee en su casa aparatos tecnológicos como: Computador de mesa, computador portátil, Tablet, Smartphone Ninguno, otro.

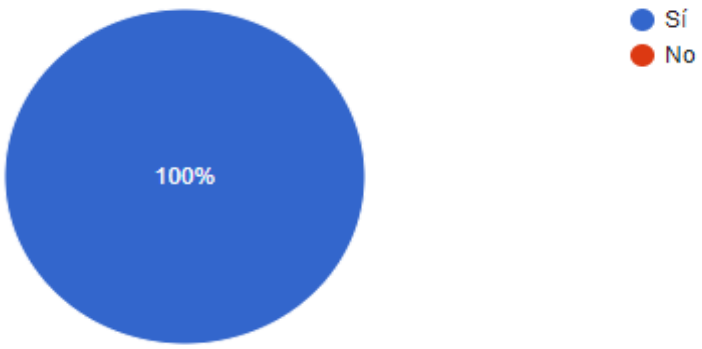
Figura 5. Distribución porcentual de la pregunta 1 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic



En la figura 5 de la pregunta 1 se les interroga a los estudiantes el aparato tecnológico que posee en su casa, según la gráfica el 40% posee un celular Smartphone, el 35% un computador portátil, el 15% computador de mesa y el 10% Tablet. Lo cual indica que todos los estudiantes poseen una herramienta tecnológica.

Pregunta 2. ¿El aparato tecnológico que posee cuenta con conexión a internet? Si, No.

Figura 6. Distribución porcentual de la pregunta 2 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic.



En la figura 6 de la pregunta 2 en donde se le interroga si hay internet en su casa, la gráfica da un resultado del 100% en donde hay conectividad de internet, es importante para los procesos educativos. Sin embargo, no tener acceso al colegio

(ni presencial ni virtualmente) puede tener implicaciones graves sobre los procesos educativos y desigualdades de condiciones preexistentes.

Pregunta 3. ¿Desde dónde se conecta con mayor frecuencia a Internet? Casa, colegio, café internet, otro.

Figura 7. Distribución porcentual de la pregunta 3 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic.

En la figura 7 de la pregunta 3 se les indaga el lugar de su conexión con mayor frecuencia a internet, el resultado de la gráfica es un 100% de conectividad en el lugar donde viven, sus casas. Los estudiantes utilizan Internet para investigar y completar sus trabajos, debido a que entre sus páginas es posible encontrar cualquier tipo de información.

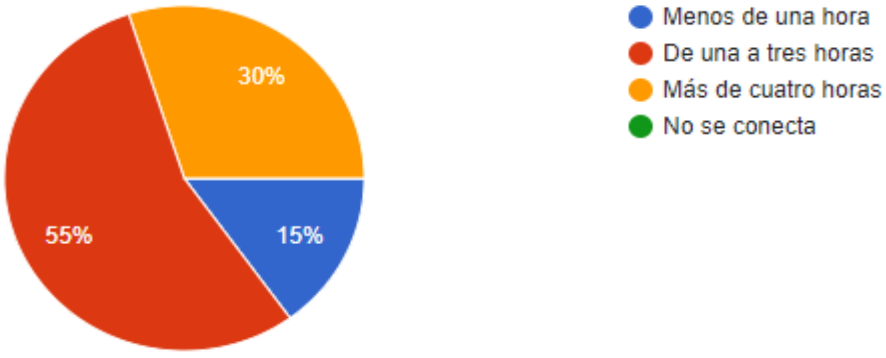
Pregunta 4. ¿Con qué frecuencia se conecta a Internet? Todos los días, Los fines de semana, una vez al mes, No se conecta, Otro.

Figura 8. Distribución porcentual de la pregunta 4 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic.

En la figura 8 de la pregunta 4 se les indaga la frecuencia con que se conectan a internet y la gráfica da el resultado del 100%. De los estudiantes se conectan todos los días. La brecha tecnológica se ha hecho más evidente que nunca. Todo esto ha generado una saturación en las familias y en los estudiantes de los niveles educativos más altos, que requieren un nivel de autonomía mayor y una mejor planificación.

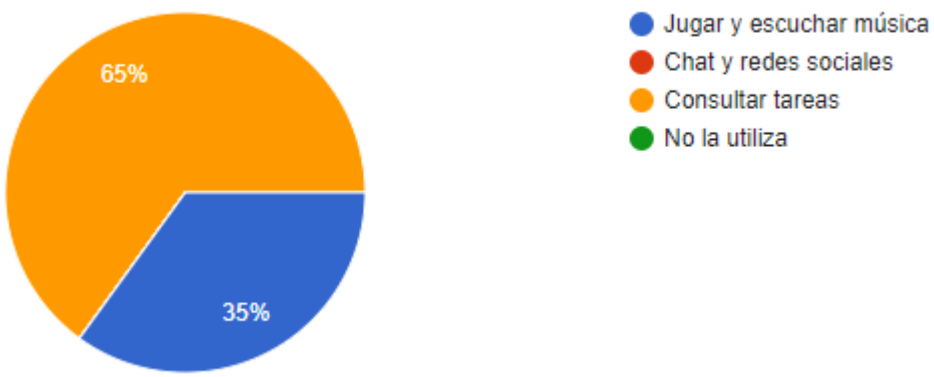
Pregunta 5. ¿Durante el día cuántas horas se conecta a Internet? Menos de una hora, de una a tres horas, más de cuatro horas, No se conecta.

Figura 9. Distribución porcentual de la pregunta 5 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic



Pregunta 6. ¿Para que utiliza usted con mayor frecuencia la internet? Jugar y escuchar música, Chat y redes sociales, Consultar tareas, No la utiliza.

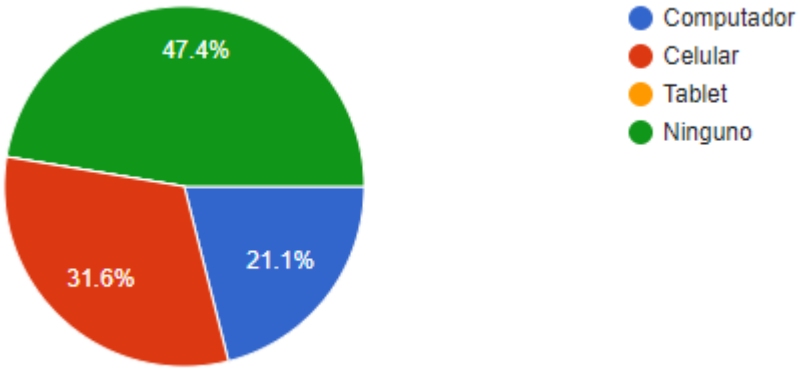
Figura 10. Distribución porcentual de la pregunta 6 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic



En la figura 10 de la pregunta 6 se les interroga sobre la utilización con mayor frecuencia al internet y la gráfica da el resultado del 65% los estudiantes lo utilizan para consultar tareas y el 35% para jugar y escuchar música. A través del buen uso de este tipo de herramientas podemos avanzar y apostar por una educación que resulte competitiva y que además trate de potenciar un aprendizaje y una enseñanza permanente, tan necesaria en nuestros días, los videojuegos interactivos e Internet pueden ser excelentes recursos para la educación y el entretenimiento de niños y adolescentes. Pero pasar demasiado tiempo delante de pantallas puede tener efectos secundarios nocivos para su salud.

Pregunta 7. ¿Qué aparatos tecnológicos utiliza usted dentro del colegio para las clases? Computador, Celular, Tablet, No utiliza ninguno.

Figura 11. Distribución porcentual de la pregunta 7 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic

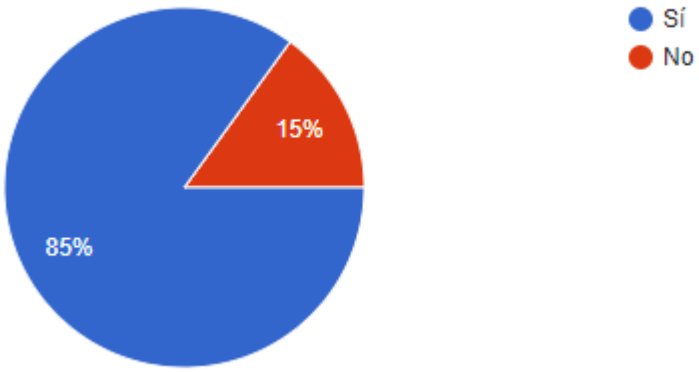


En la figura 11 de la pregunta 7 se les interroga sobre los aparatos tecnológicos que utiliza en el aula de clases y en la gráfica se evidencia que el 21.1% utiliza computador, el 31.6% celular y el 47.4% No utiliza ningún aparato tecnológico dentro del colegio. Las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) pueden constituirse en medios que ayuden al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, desde hace algún tiempo se ha venido dotando a las escuelas con computadores, software educativo y acceso a Internet.

En los últimos años la evolución y desarrollo de los artefactos tecnológicos, tales como computadores y dispositivos móviles, han permitido que cada persona adquiera de manera económica uno o más de estos dispositivos, los cuales se han convertido en elementos indispensables en la vida de los seres humanos tanto que se han convertido en artículos de primera necesidad. Durante los últimos años niños, jóvenes, adultos, y adultos mayores han hecho de estos elementos parte de su vida diaria utilizándolos cada vez más.

Pregunta 8. ¿Se utiliza la internet para actividades académicas en las clases? Si, No.

Figura 12. Distribución porcentual de la pregunta 8 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic

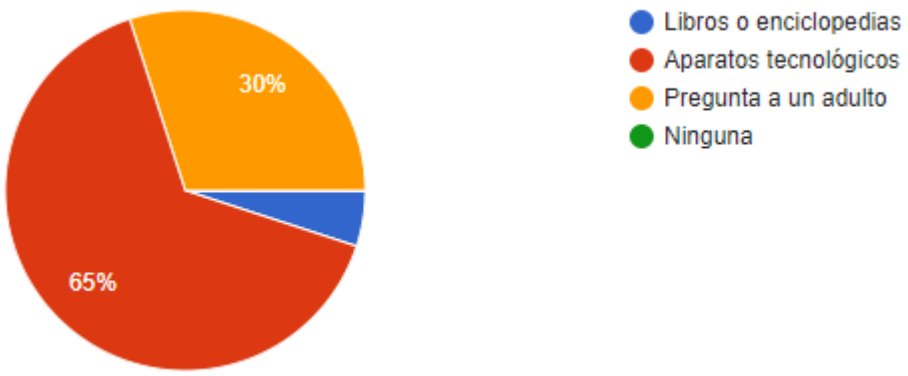


En la figura 12 de la pregunta 8 se indaga sobre el uso de internet en las actividades dentro del aula y el resultado de la gráfica es el 85% lo utilizan en las actividades académicas y el 15% de los estudiantes No lo utilizan. El internet debe ser utilizado dentro del aula de clase por los profesores, que deben ser mediadores y creadores de estrategias pedagógicas que permitan la utilización de los dispositivos como herramientas académicas y no como distractores en el aula.

En este sentido, los procesos de enseñanza-aprendizaje no son ajenos a la implementación o incorporación de los dispositivos móviles al aula de clase. los dispositivos móviles y sus aplicaciones entraron al aula de clase en el proceso de formación académica de los estudiantes, pero en muchos casos este proceso ha tenido poco resultados por mala utilización de los artefactos y del tiempo, o también el uso adecuado, manejando los tiempos determinados y una buena alfabetización digital ha permitido que el uso de dispositivos móviles dentro del aula de clase sea un éxito, así creando nuevos estrategias de aprendizaje y enseñanza y utilizando los recursos digitales para aprender.

Pregunta 9. ¿Cuándo requiere resolver actividades académicas usted emplea con mayor frecuencia? Libros o enciclopedias, Aparatos tecnológicos, Pregunta a un adulto, Ninguna.

Figura 13. Distribución porcentual de la pregunta 9 sobre la encuesta de acceso y uso de las Tic

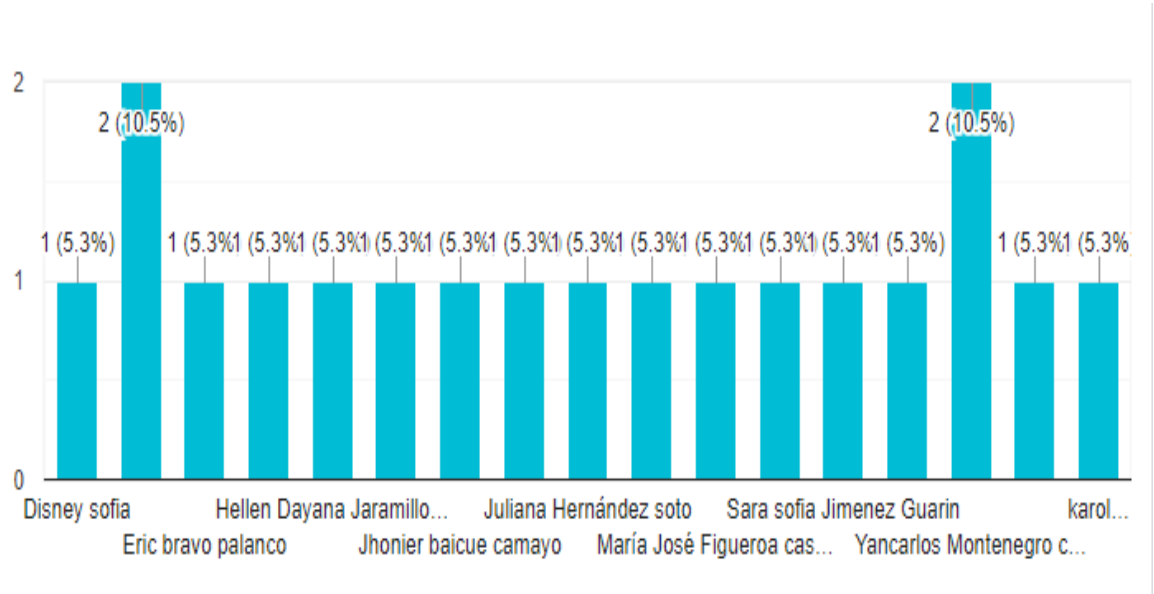


En la figura 13 de la pregunta 9 se indaga sobre las actividades académicas emplea enciclopedias, aparatos tecnológicos o si le preguntas a un adulto, las gráficas muestran el resultado que el 65% los estudiantes utilizan aparatos tecnológicos, el 30% pregunta a un adulto y el 5% libros o enciclopedias. Las TIC brindan herramientas que favorecen a los estudiantes que no cuentan con una biblioteca ni con material didáctico. Estas tecnologías permiten entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo.

5.2 PRUEBA DIAGNOSTICA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Con el fin de ayudar a los estudiantes de grado cuarto de primaria, estas carencias y vacíos en el área de lenguaje se manifiesta en el bajo rendimiento académico, la apatía y desmotivación frente a la lectura, la escritura, los intercambios comunicativos, la realización de consultas, tareas y otras actividades, y se evidencian en los bajos resultados en las pruebas Saber; se realizó una prueba diagnóstica para evaluar su competencia comunicativa con el fin de diagnosticar y mejorar la comprensión lectora en los estudiantes

Figura 14. Distribución de figuras totales correspondiente a la prueba diagnóstica de comprensión lectora para el grado cuarto.

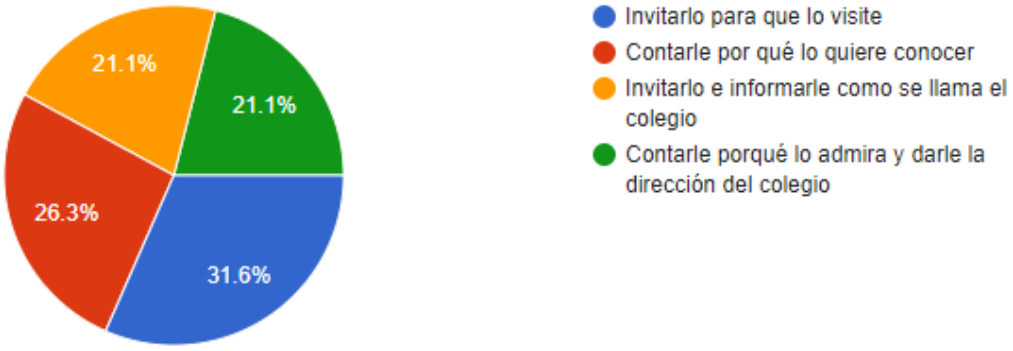


Es desde esta perspectiva que en esta prueba diagnóstica se plantea conocer cuál es el nivel de comprensión lectora que poseen los alumnos pertenecientes al grado cuarto. Se acerca, por tanto, a un estudio de carácter diagnóstico y valorativo de los resultados obtenidos, a partir de logros de aprendizaje, subniveles y niveles de comprensión lectora.

Para la interpretación de la gráfica, es preciso aclarar que cada uno de los porcentajes que se pueden observar de cada uno de los subniveles y niveles presentados, corresponden a las respuestas respecto a la totalidad de los alumnos.

Pregunta 1. Si la intención de Juan pablo es decirle a su deportista favorito por qué lo admira e invitarlo al colegio, en el texto anterior faltó: A. Invitarlo para que lo visite. B. Contarle por qué lo quiere conocer. C. Invitarlo e informarle como se llama el colegio. D. Contarle porqué lo admira y darle la dirección del colegio

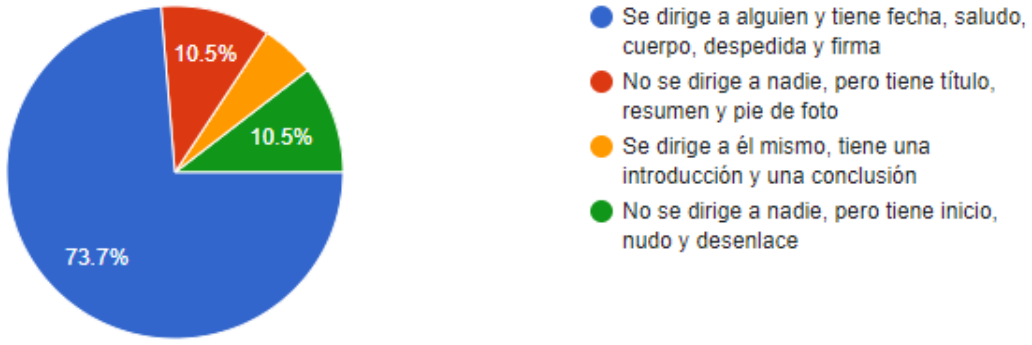
Figura 15. Distribución porcentual pregunta 1, prueba diagnóstica



En la figura 15 de la pregunta 1, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 21.1% de los estudiantes respondieron acertadamente mientras que el 79% presenta dificultad para relacionar, identificar y deducir la información que se le pregunta. Los lectores que no dominan la decodificación se dedican tan intensamente a la identificación de las letras y de las palabras que todos sus recursos atencionales se concentran en esta tarea, produciéndose una sobrecarga en la memoria operativa. Leer no se reduce tan sólo a decodificar las palabras, sino que también, y sobre todo, significa comprender el mensaje escrito de un texto.

Pregunta 2. El texto que está escribiendo Juan Pablo es una carta, porque: A. Se dirige a alguien y tiene fecha, saludo, cuerpo, despedida y firma. B. No se dirige a nadie, pero tiene título, resumen y pie de foto. C. Se dirige a él mismo, tiene una introducción y una conclusión. D. No se dirige a nadie, pero tiene inicio, nudo y desenlace.

Figura 16. Distribución porcentual pregunta 2, prueba diagnóstica



En la figura 16 de la pregunta 2, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 73.7% de los estudiantes respondieron acertadamente mientras que el 21% se observa que mencionan la poca capacidad que estos tienen desde los procesos fundamentales de comprensión de lectura, sobre todo en el nivel literal, debido al poco vocabulario que poseen y a su carencia de hábito lector, lo cual también dificulta su expresión a nivel escrito.

Pregunta 3. La invitación de Juan pablo es directa porque: A. Escribe la fecha al inicio del texto. B. Emplea la expresión lo "imbito a que venga ami colegio" C. Habla del árbol que se cayó en la zona verde. D. Expresa que en su casa hay "matas de pino y flores moradas"

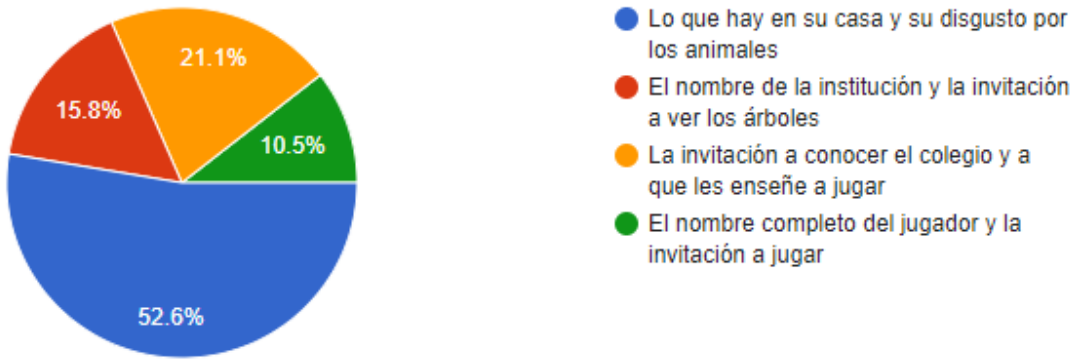
Figura 17. Distribución porcentual pregunta 3, prueba diagnóstica

En la figura 17 de la pregunta 3, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 52.6% de los estudiantes respondieron bien, y el 47.3% los estudiantes no retienen el sentido de las palabras ni mantienen el hilo

temático para poder comprender las ideas; es por eso que el proceso de comprensión se interrumpe.

Pregunta 4. La información que no es pertinente con el propósito de la carta es: A. Lo que hay en su casa y su disgusto por los animales. B. El nombre de la institución y la invitación a ver los árboles. C. La invitación a conocer el colegio y a que les enseñe a jugar. D.El nombre completo del jugador y la invitación a jugar

Figura 18. Distribución porcentual pregunta 4, prueba diagnóstica

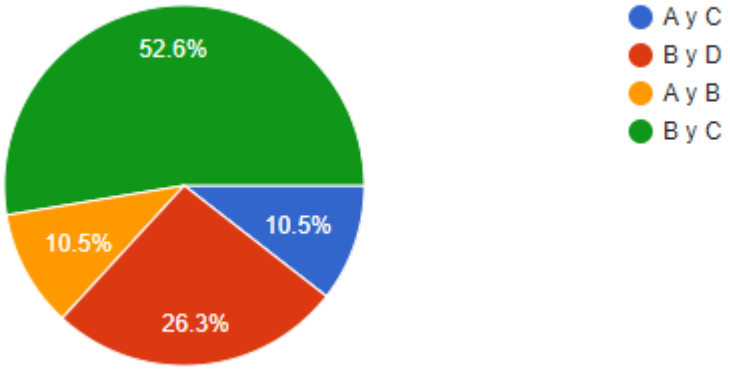


En la figura 18 de la pregunta 4, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 52.6% de los estudiantes respondieron bien, y el 47.4% los estudiantes no comprendieron el propósito de la carta, les faltó memoria, reconocimiento de palabras y mucha atención, para el logro de una rápida y adecuada comprensión.

Pregunta 5. Lee las siguientes expresiones tomadas del texto: 1.Señor Falcao García. 2.El árboles que se cayó. 3.Ayer en la zona verde. 4.No me gustan los perro.

¿En cuáles expresiones hay problemas de concordancia de número? A. 1 y 3 B. 2 y 4 C. 1 y 2 D. 2 y 3

Figura 19. Distribución porcentual pregunta 5, prueba diagnóstica

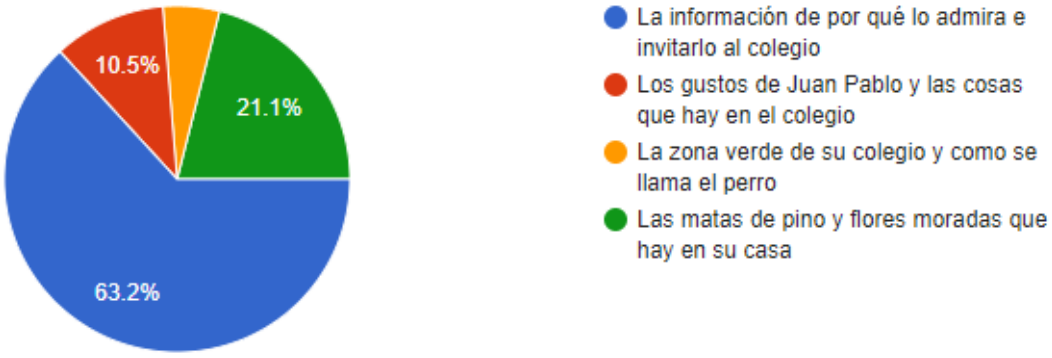


Fuente formularios Google

En la figura 19 de la pregunta 5, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 26.3% de los estudiantes lograron responder asertivamente mientras que el 73.6% no lograron comprender lo que se les estaba preguntando. no presentan una información explícita o detallada en el texto, motivo por el cual, deben de realizar una serie de procesos de deducción, relación, situacionalidad en el contexto e hipotetización respecto de cada una de las interrogantes que se le realizan.

Pregunta 6. El tema que debería desarrollar Juan pablo en el escrito es: A. la información de por qué lo admira e invitarlo al colegio. B. Los gustos de Juan Pablo y las cosas que hay en el colegio. C. La zona verde de su colegio y como se llama el perro. D. Las matas de pino y flores moradas que hay en su casa.

Figura 20. Distribución porcentual pregunta 6, prueba diagnóstica

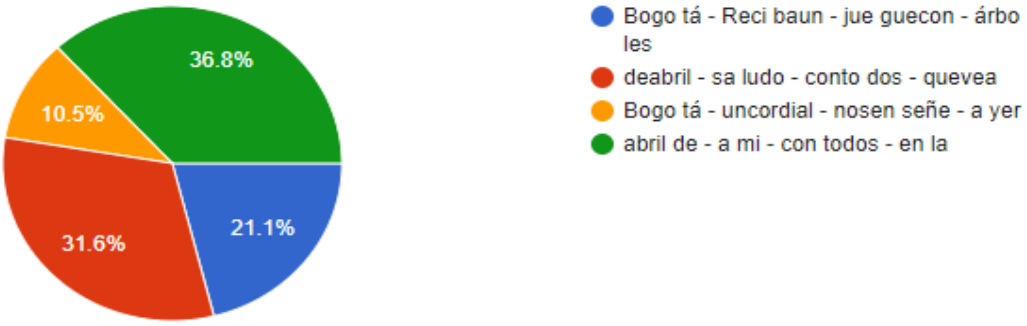


Fuente formularios Google

En la figura 20 de la pregunta 6, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 63.2% de los estudiantes abarcaron el proceso de decodificación y de captura visual de las interrogantes que se plantean, pero el 31.6% no captaron el sentido de la pregunta, los estudiantes no han logrado la capacidad de generar hipótesis tomando en cuenta diversos criterios y perspectivas referidas en el texto, resultado que además coincide con la baja capacidad de los estudiantes de relacionar diversas acciones.

Pregunta 7. En el texto que escribió Juan Pablo hay algunas palabras que no están separadas correctamente. Marca con una X la opción que las separa de manera correcta. A. Bogo tá - Reci baun - jue guecon - árbo les. B. deabril - sa ludo - conto dos - quevea. C. Bogo tá - uncordial - nosen señe - a yer. D. abril de - a mi - con todos - en la.

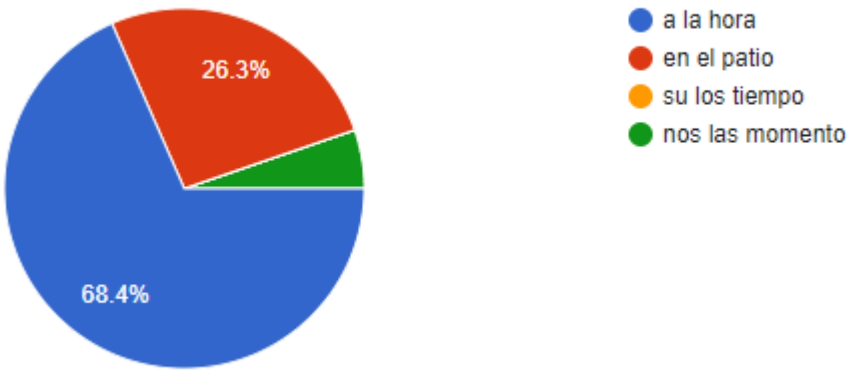
Figura 21. Distribución porcentual pregunta 7, prueba diagnóstica



En la figura 21 de la pregunta 7, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 36.8% de los estudiantes abarcaron el proceso de decodificación y de responder con certeza a las preguntas realizadas a este subnivel, lo cual permite afirmar que los alumnos han desarrollado adecuadamente las habilidades de evaluar críticamente las acciones descritas, así como de emplear los conocimientos formales para generar hipótesis respecto del texto planteado, mientras que el 63.2% mostró deficiencia en la decodificación lectora. los malos decodificadores olvidan el significado de las palabras que van leyendo porque no tienen capacidad para procesarlo y almacenarlo, por ello pierden el hilo conductor del texto y no captan el sentido global de este.

Pregunta 8. En la expresión del texto "puede venir el viernes ( ) de recreo", las palabras que faltan son: A. a la hora. B. en el patio. C. su los tiempo. D. nos las momento.

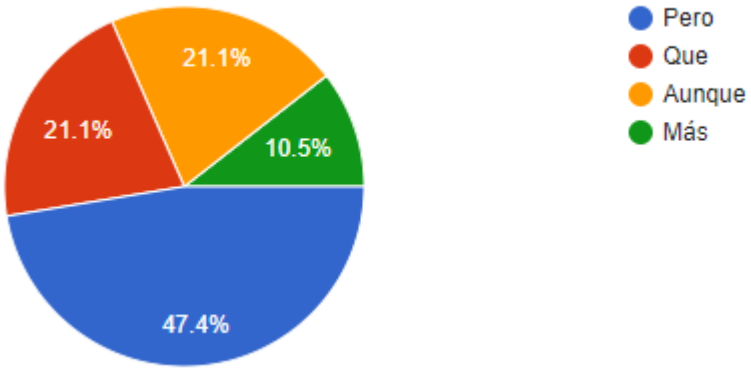
Figura 22. Distribución porcentual pregunta 8, prueba diagnóstica



En la figura 22 de la pregunta 8, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 68.4% de los estudiantes abarcaron el proceso de decodificación y de responder con certeza a la pregunta realizada, lo cual se permite afirmar que los alumnos reconocieron la frase y la palabra clave del texto, mientras que el 26.3% no lograron comprender lo que se pedía en la pregunta.

Pregunta 9. En la expresión del texto "Quiero contarte _y_ no me gustan los perro" Tú remplazarías la palabra subrayada por: A. pero. B. que. C. aunque. D. más.

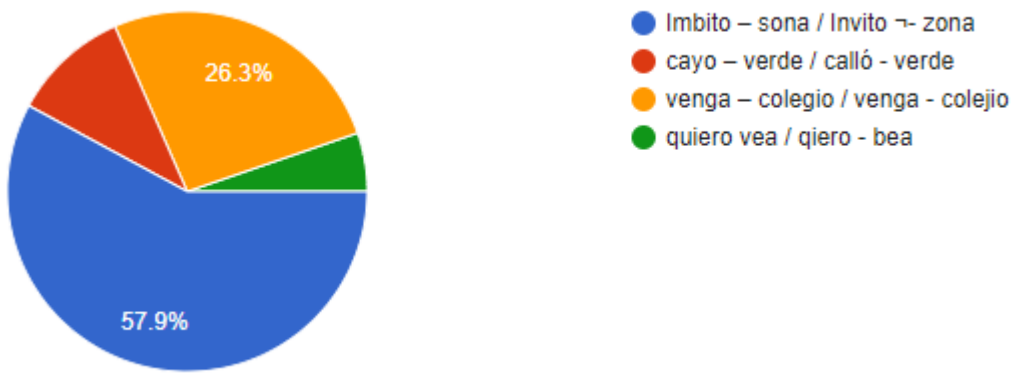
Figura 22. Distribución porcentual pregunta 9, prueba diagnóstica



En la figura 22 de la pregunta 9, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 21,1% de los estudiantes lograron colocar el conector para la frase y el 79% se confundieron y no acertaron con el conector, no conocen los diferentes estructurales de un texto, ni mucho menos ajustar sus estrategias en función de la meta de la lectura y las características del texto. La lectura es de vital importancia para aprender y obtener aprendizajes significativos y partiendo de esta se considera que la comprensión de los textos es el primer paso para que los alumnos entiendan, relacionen, asimilen y recuerden los conceptos específicos de cada actividad.

Pregunta 10. Al leer el texto que escribió Juan pablo te das cuenta de que hay dos palabras mal escritas. ¿Cuáles son? Y ¿Cómo se escriben de manera correcta? A. Imbito – sona / Invito – zona. B. cayo – verde / calló – verde. C. venga – colegio / venga – colejio. D. quiero vea / qiero – bea.

Figura 23. Distribución porcentual pregunta 10, prueba diagnóstica



En la figura 23 de la pregunta 10, perteneciente al nivel literal de la comprensión lectora, la gráfica muestra que el 57.9% de los estudiantes lograron identificar las palabras mal escritas y como se escriben correctamente, y el 30.1% la mala comprensión ortográfica, debido a la escasez de vocabulario no lograron realizar una paráfrasis del texto.

La deficiencia de la decodificación se presenta al desarrollar una lectura de comprensión ya que los estudiantes no han alcanzado el nivel de eficiencia y automatización porque no dedican sus recursos cognitivos a los procesos que exigen la comprensión por tener que dedicarlos a la decodificación.

Para que la lectura sea realmente útil es imprescindible que el niño comprenda lo que lee, porque de esta actividad deberá recabar información, organizar datos o disfrutar de la lectura de un cuento o una novela. En otros casos deberá comprender ideas y conceptos para luego reformularlos, resumirlos o procesarlos en cuadros conceptuales o fichas esquemáticas.

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

El desarrollo de esta propuesta se realiza de manera virtual por la situación de pandemia mundial que estamos atravesando, en el marco de la emergencia decretada por el Gobierno Nacional ante el covid-19. Niñas, niños y adolescentes de diversas regiones tuvieron que adaptarse a una nueva modalidad, y los maestros debieron enfrentar el reto de la enseñanza virtual. Durante esta crisis sanitaria, ha sido destacable porque se ha esforzado en orientar a los padres y madres de familia para convencerlos de que sus hijos sigan estudiando bajo esta nueva modalidad de educación y así continuar con la ejecución de la propuesta didáctica.

Modelo de gamificación gamescript

¿Cuál es el nombre de tu escenario de gamificación?

La fantasía de la lectura divertida

¿Cuál es la asignatura o temática en la que se basa el escenario de gamificación?

La asignatura en que se basa esta estrategia didáctica de gamificación es de Lenguaje y competencias comunicativas.

¿Cuáles son los objetivos de la asignatura, en los que se basa el escenario de gamificación?

-Motivar a los alumnos para el aprendizaje por medio de la estrategia didáctica de gamificación

-Optimizar la eficacia y los resultados del proceso de enseñanza y aprendizaje en las competencias comunicativas.

-Permitir a los alumnos establecer una relación con los contenidos de forma lúdica.

¿Cuáles son los contenidos de aprendizaje en los que se basa el escenario de gamificación?

-Desarrollo de las capacidades creativas e innovadoras de los estudiantes del grado cuarto.

-Capacidad de elaborar un resumen de un texto.

-Saber valorar la información relevante y contrastarla.

¿Cuáles con las competencias en las que se basa el escenario de gamificación?

-Utilizar de manera correcta las formas y lenguajes en la comprensión lectora.

-Conocimiento de los recursos y clases de textos que se encuentran en la herramienta tecnológica Quizizz.

¿De qué se trata tu historia?

La historia de la fantasía está llena de seres de toda clase, Estos seres fantásticos deben leer muy bien cada pregunta para acertar en la respuesta porque no pueden quedar de últimos porque son llevados a la caverna en donde deben reforzar toda la comprensión lectora, ese lugar es muy oscuro y tenebroso, mientras los que ocupan los primeros lugares son llevados a un lujoso castillo rodeado de muchos premios. Esta historia fantástica con personajes mágicos ha venido sufriendo de mucha tristeza, porque algunos personajes mágicos no decodifican bien la lectura al punto de llevar esta historia de la fantasía al olvido. Esta increíble aventura desea a toda una buena experiencia, muchas aventuras interesantes y un divertido aprendizaje.

¿Cuál es el personaje (es) principal de la historia (Jugador)?

Todos los participantes de esta increíble aventura son los personajes principales para así darle una mejor motivación al estudiante.

¿Cuál es el objetivo del Jugador dentro del escenario de gamificación, incluye la información de la recompensa principal que obtendrá el jugador al alcanzar el objetivo antes descrito?

El objetivo del jugador es de comprender lo que se está leyendo, implementando la gamificación, innovando y haciendo algo distinto, y sobretodo que la actividad no se perciba como una obligación o trabajo, por esta razón todo juego tiene una finalidad y los participantes deben sentir que juegan y compiten por algo.

¿Qué misiones, etapas, niveles o retos debe lograr el Jugador para alcanzar el objetivo del escenario de gamificación (nivel de dificultad, tiempo, No. intentos, grupales o individuales, comodines, elementos sorpresa, progreso de una misión a otra)

Estos son elementos claves para mantener la motivación y la competitividad a lo largo de toda la estrategia didáctica del juego. La idea es conseguir que la gran mayoría de los estudiantes estén involucrados y activos.

¿Cuál será la recompensa por cada misión, etapa, nivel o reto que debe lograr el Jugador para alcanzar el objetivo del escenario de gamificación?

Es importante que, al definir premios y reconocimientos, se otorguen a la mayor cantidad de jugadores posibles, es este caso a los 5 primeros jugadores que obtengan mayor puntaje. Y para el resto de los participantes que no están en las primeras posiciones, pueden verse desmotivados al ver que no lo podrán entonces se les obsequiará un premio sorpresa.

¿Cuáles serán las reglas para el jugador o jugadores?

-Puntualidad para ingresar a Quizizz

-Cada personaje ingresa a la actividad sin poder salir del juego porque no puede volver a ingresar.

-No hay oportunidad para volver a repetir la actividad.

-Cada nueva actividad es un nivel superado.

¿Cuáles serán las penalizaciones que afectarán al jugador o jugadores?

No se contemplan penalizaciones.

¿Qué estrategia, o estrategias usarás para realizar seguimiento y realimentación al jugador o jugadores?

-Ver cómo han realizado la actividad: conocer cuáles han sido sus dificultades, identificar sus errores, valorar el esfuerzo por el número de intentos realizados.

-Comprobar el tiempo que han invertido en realizarlas.

-Proponer formas de autoestudio y establecimiento entregándole la copia de la actividad que se desarrolló.

-Motivar al estudiante para mejorar su comprensión lectora y así continuar con las actividades en la herramienta tecnológica.

¿Qué tipo de herramientas tecnológicas usarás para tu escenario de gamificación?

Las herramientas que se emplearán para la ejecución de la estrategia didáctica con Quizizz es mediante meet, en donde al chat se les enviará la copia del enlace y los estudiantes se conectan por medio de un celular o computador.

¿Por qué escogiste estas herramientas tecnológicas, cuál será su función específica?

La herramienta tecnológica de Quizizz ofrece la posibilidad de interesar a los estudiantes en mejorar las competencias comunicativas a través de la realización de diferentes actividades en línea.

¿El acceso a las herramientas será de qué forma: offline, online o ambas?

La herramienta de Quizizz se implementará de forma online, una de sus ventajas es que puede ser utilizada en cualquier dispositivo tecnológico que tenga un navegador web.

Las TIC juegan un papel fundamental en nuestra sociedad. Estas han sido implantadas de forma generalizada tanto a nivel social, cultural como educativo. Se han convertido en una nueva realidad, implantada en los hogares y ha contribuido a familiarizarse con las tecnologías digitales. Las TIC permiten un acceso rápido a gran cantidad de información teniendo ventajas y desventajas y retos en la educación. Tomando como base el diagnóstico realizado a los estudiantes del grado cuarto se relacionarán con los siguientes niveles de comprensión lectora Literal, Inferencial y Creativa.

En el diagnóstico se evidencia la necesidad de mejorar la comprensión lectora en los niños del grado cuarto; por ello es importante encontrar formas en que se pueda innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comprensión de textos. Una modalidad es a través del uso de las TIC utilizando herramientas que se puedan implementar en los colegios y el desarrollo de una metodología de aprendizaje efectiva que considere el vocabulario y estrategias de comprensión de lectura. Asimismo, que contemple la evaluación del proceso de modo que, en un futuro, puedan ser adaptadas y empleadas por docentes de diversos grados y de zonas menos favorecidas.

Una herramienta es Quizizz, diseñada para favorecer el aprendizaje didáctico, teniendo en cuenta los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por ello, entre sus características principales se encuentran la interacción constante y retroalimentación inmediata, así como el empleo de diferentes estímulos sensoriales audio, imagen, texto y video, tipos de ejercicios y formas de respuesta opción múltiple, para redactar, para relacionar dos alternativas, seleccionar imágenes o palabras, entre otros.

Por esta razón las actividades se desarrollarán de forma virtual, apoyadas con la herramienta Quizizz, en donde los estudiantes avanzan según su ritmo de aprendizaje, la aplicación puede ser utilizada individual o grupal permitiendo que los estudiantes trabajen desde su computador, Tablet o celular.

En la investigación desarrollada por Durán (2013), “sobre el aprendizaje basado en juegos como estrategia para el desarrollo de competencias específicas de educación, se analiza su impacto en el desempeño académico de los estudiantes en función del desarrollo de competencias, determinando como positiva la experiencia en aspectos como la autonomía e involucramiento de los educandos en el proceso de aprendizaje” Por ello y siguiendo esta propuesta es indispensable que las actividades planeadas se basen en estrategias de gamificación.

Es importante considerar que los procesos de enseñanza basados en estrategias de gamifcación atrapan los sentidos de quienes participan y los implican en una relación directa, con una experiencia de construcción de conocimientos vivencial, que es emocionalmente productivo (Gómez, G. & González, 2004). Respecto al componente emocional, Contreras (2016) expresa que existen factores afectivos

que puede estimularse por medio de la gamificación. Entre los factores de mayor relevancia, se pueden mencionar: 1) interdependencia positiva; 2) aprendizaje experiencial; 3) creación de un jugador; 4) competencia; 5) autonomía; y, 6) tolerancia al error.

En la actualidad las nuevas tecnologías dentro del ámbito de la educación y como su adecuado uso dentro del aula puede proporcionar herramientas para modernizar procesos de aprendizaje que han quedado obsoletos y que no consiguen atraer, motivar e incentivar a los alumnos. Una de las posibilidades que ofrece la tecnología es el uso de dispositivos móviles dentro del aula como apoyo al proceso de aprendizaje. Mediante estos dispositivos se abre un mundo de tecnologías y nuevas tendencias en educación.

La Gamificación del aprendizaje tiene como objetivo influir en el comportamiento de las personas mediante experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso y la fidelidad de usuarios, clientes o trabajadores y actuando sobre la motivación para la consecución de objetivos concretos (Ramírez, 2014).

Estos innovadores modelos de enseñanza, basados en la resolución de juegos y con un alto componente lúdico, permiten la inclusión de dispositivos como tablets o smartphones en el aula de forma que la motivación, el interés y la participación por parte de los alumnos se vea reforzada e incluso pueda llegar a suponer un primer paso en la generación de vivencias que permitirían que los alumnos pudieran entender mejor los conceptos teóricos y reforzar determinadas competencias a través de las interacciones y las relaciones interpersonales derivadas del juego (Scolari, 2013).

En general, las herramientas tecnológicas pasan a ser un instrumento indispensable para la sociedad actual, cambian las prácticas de la conducta humana y sus formas de comportamiento. Vygotsky en el desarrollo de su teoría no describió las implicaciones de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje y por supuesto, no tendría por qué si se considera el contexto histórico en el cual se ubica el auge de su producción teórica.

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

Utilizamos Quizizz porque me permite hacer una evaluación formativa de lo que van aprendiendo nuestros alumnos e intervenir en el proceso cuando detectamos lagunas. Es una evidencia más de las muchas que tenemos en cuenta a la hora

de evaluar, tanto los aprendizajes de los alumnos, como el propio proceso de enseñanza. En algunas unidades se evalúa con presentaciones de equipo, en otras con investigaciones, en otras con controles escritos, con rúbricas, con dianas de autoevaluación, con supuestos prácticos, y en casi todas con Quizizz. La gran cantidad de información que ofrece Quizizz en la sección de “informes”, nos permite valorar no solo cómo van los alumnos individualmente, sino también los conceptos que se han asimilado mejor o peor por parte de todos.

Para acceder a Quizizz se debe ingresar a la página web quizizz.com y dar clic en Get Started (comenzar). Una vez ingresado se debe crear una cuenta con un correo electrónico y seleccionar si se desea ingresar como profesor, estudiante, padre o tutor. Como lo muestra la imagen:

Figura 24 Creación de la cuenta en Quizizz

Después de realizar el registro de datos del docente se ingresa a Quizizz y seleccionas como lo quieras utilizar en la escuela, en una empresa o de uso personal.

Figura 25 Como usar Quizizz

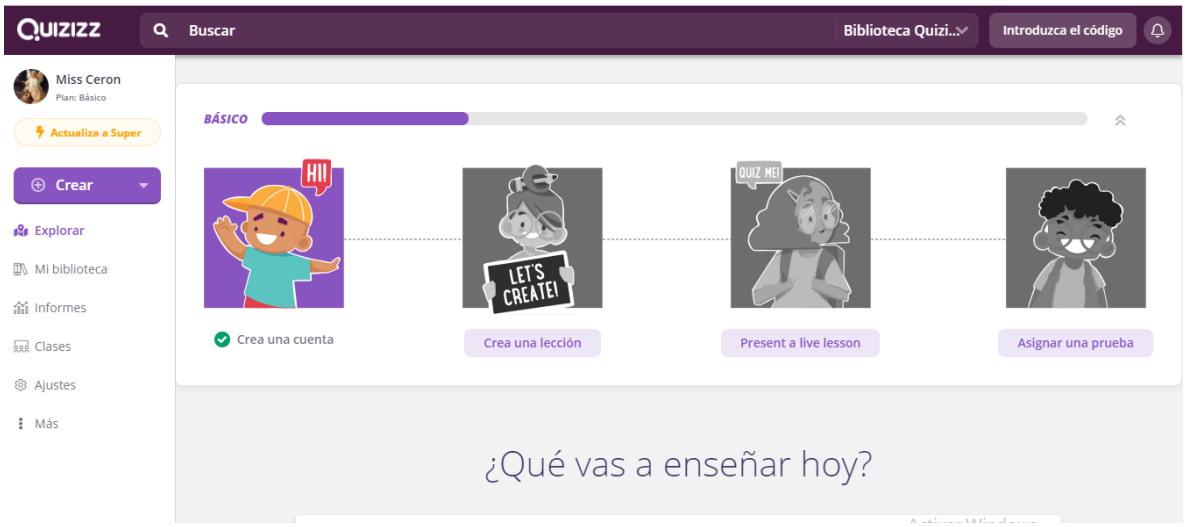
Se debe tener en cuenta que al ingresar hay que dar clic en soy un profesor, estudiante o un padre. Esta herramienta permite conectarse con la clase y realizar las lecciones de forma amena y divertida. Los alumnos se conectan rápidamente con este tipo de herramientas. El registro en Quizizz es super facil, solo se tiene que dar clic en LOG IN y se abre una ventana popup donde ya puedes iniciar la sesión con tu cuenta de gmail. También puedes registrarte con un mail y un password. Para finalizar el registro, Quizizz te pide que identifiques tu perfil, profesor, alumno, etc.

Figura 26 Soy profesor o estudiante

En el momento de preparar la presentación para la clase. Se tiene que darle clic al botón “CREAR” para empezar a realizar una presentación, tienes dos opciones: Cuestionario y Lección.

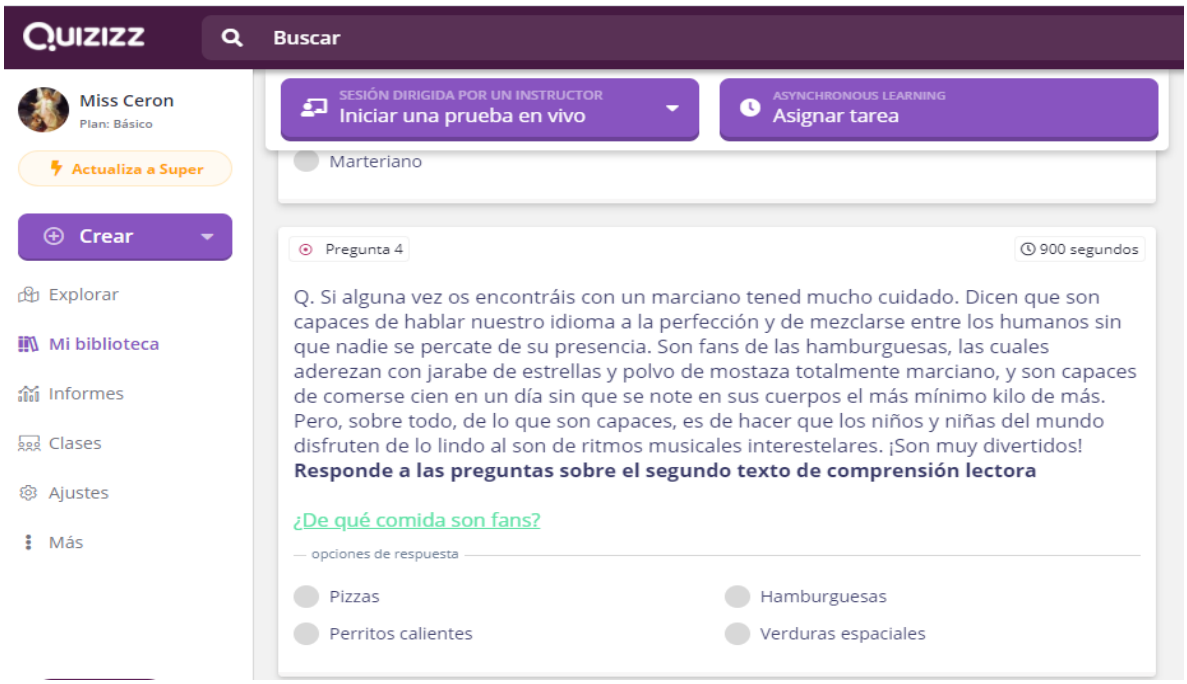
Tipo Cuestionario. Para crear un listado de preguntas tipo test o encuesta. Se puede realizar de forma personalizada creando tus propias preguntas. También puedes seleccionar preguntas existentes en la plataforma e incluirlas en tu cuestionario. Esta opción te permite crear rápidamente cuestionarios con muchas preguntas.

Figura 27 Ingreso a la plataforma Quizizz



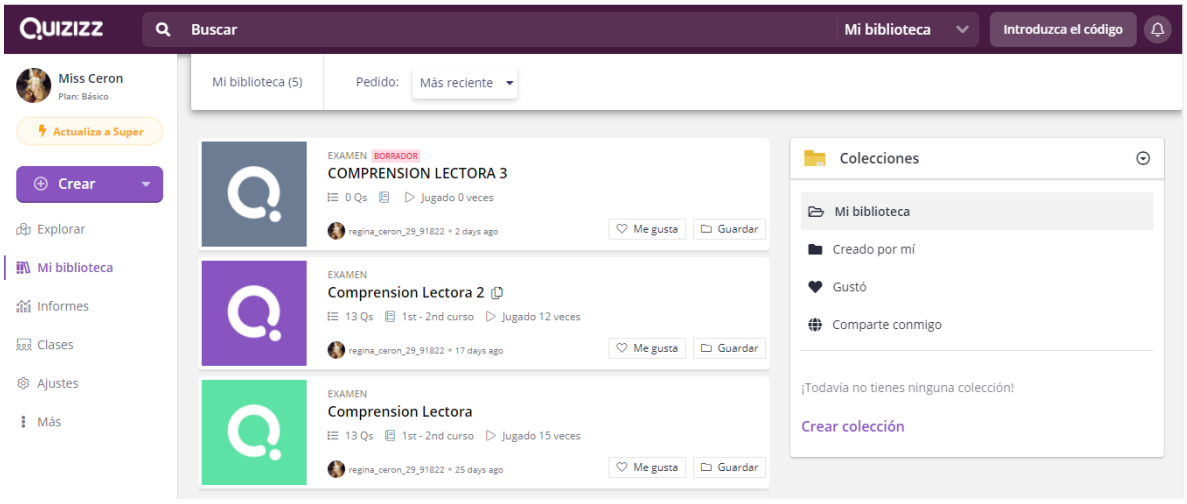
Después del ingreso a la plataforma se procedió a diseñar las pruebas y cuestionarios de comprensión lectora como lo indica la figura. Quizizz te permite crear tu propio examen, actividad, prueba o juego de una manera sencilla, también puedes aprovechar plantillas o personalizar otras actividades. Se genera las preguntas y los estudiantes participan desde su propio dispositivo, pc, tablet o teléfono.

Figura 28 Elaboración de los cuestionarios en Quizizz



Se guarda en la biblioteca todos los cuestionarios para luego aplicarlo con los estudiantes.

Figura 29 cuestionarios elaborados en Quizizz



Quizizz es perfecto para crear actividades, juegos, formularios, concursos, exámenes para los estudiantes, como también realizar las pruebas en directo o lanzarlas como tareas. Las actividades de Quizizz para enseñar una materia, para repasar los contenidos o para examinar el nivel de conocimiento, la herramienta se

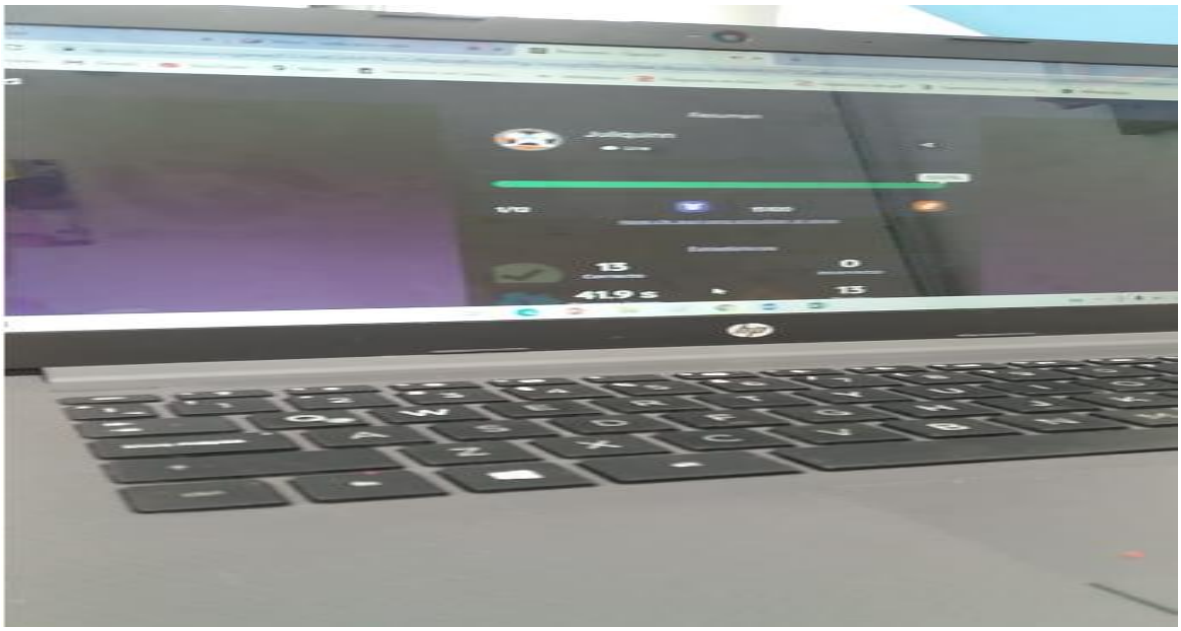
puede adaptar a las necesidades. Si en la clase no se dispone de dispositivos para cada alumno se pueden enviar los juegos como tarea para que los alumnos respondan las preguntas desde casa, la biblioteca o el aula de informática.

Hay habilidades que no pueden valorarse con un cuestionario online pero es una herramientas de evaluación muy práctica sobre todo si se realiza de forma continuada para ver la participación y el desempeño de los alumnos.Recomiendo Quizizz a todos los profesores o a todos los formadores que no lo conozcan.

Figura 30 Estudiantes repondiendo el cuestionario en la plataforma Quizizz.

Para que los participantes puedan responder las preguntas en un Quizizz no tienen que registrarse, solo se necesita introducir el código o pin del juego que genera directamente Quizizz y que lo tiene que facilitar el profesor.

Figura 31 Estudiante acertando la respuesta en el cuestionario de Quizizz.



A diferencia de otras plataformas, cuando contestas un Quizizz no necesitas estar mirando a la pizarra o proyector de la clase, sino que las preguntas aparecen en cada uno de los dispositivos al ritmo de los alumnos.

Figura 32 Estudiante contestando en Quizizz

La herramienta genera informes con todos los resultados de los alumnos para que puedas evaluar sus conocimientos de forma muy eficiente a traves de las pruebas y los juegos que les propones.

6.3 IMPLEMENTACIÓN

Al implementar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas digitales en los estudiantes de grado cuarto. Debido a que involucra elementos de jugabilidad en contextos que no están ideados para ser lúdicos. Una de las características de la gamificación es el involucramiento en los factores afectivos de quienes participan en procesos de aprendizajes lúdicos, entre las que se consideran de mayor importancia la interdependencia positiva, el aprendizaje experiencial, la creación de un jugador, la competencia, la autonomía y la tolerancia al error. Factores que se incluyeron en esta investigación y que permitieron demostrar que la gamificación es una estrategia que produce aprendizajes significativos.

Tal como lo demuestra el estudio realizado por Foncubierta & Rodríguez (2014), que indican que estos factores despiertan la curiosidad y la expectativa “de lo que sigue”, provocando el sentido de competencia mientras se logran nuevos aprendizajes y se desarrollan competencias.

La investigación permitió demostrar que una innovación pedagógica basada en estrategias de gamificación, donde se considera un entorno que utiliza elementos, mecánicas y dinámicas de juego, incide positivamente en el desempeño académico de los participantes. Esto se debe a que en el diseño de las clases se incorporan mecanismos que permiten alcanzar estatus, ganar insignias, subir de nivel, enfrentar retos, recibir regalos, estar en el pódium y obtener recompensas.

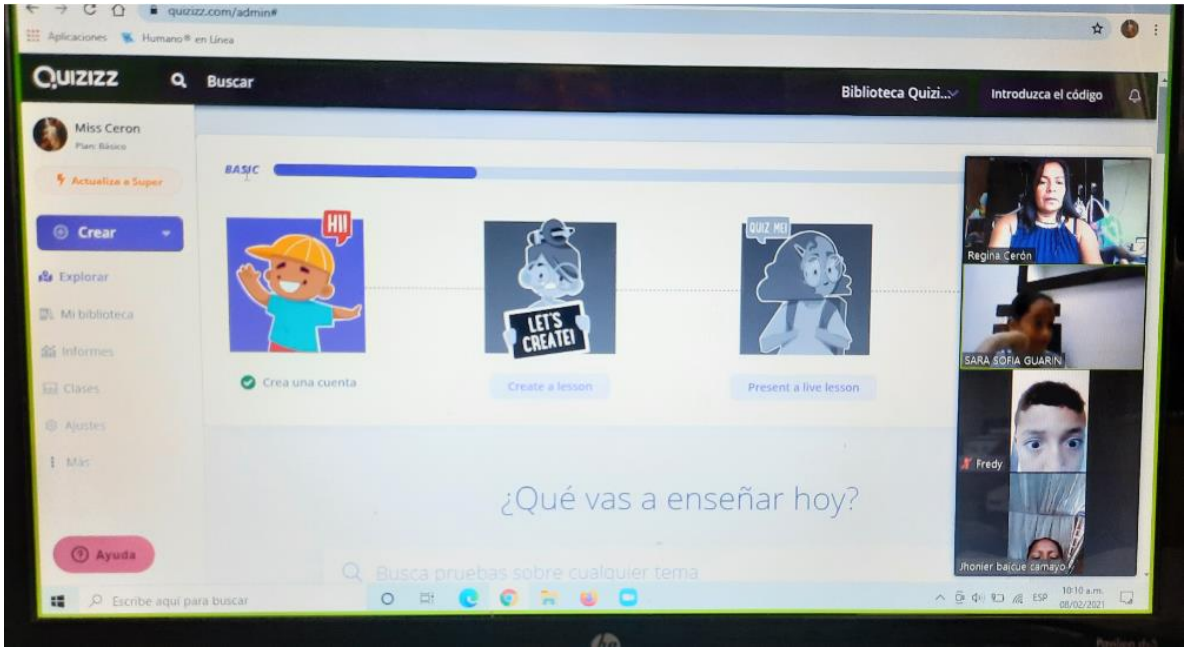
Mientras los aprendices se desenvuelven en este ambiente, adquieren nuevos conocimientos y desarrollan las competencias, que les permiten utilizar una amplia gama de recursos digitales para interactuar y comunicarse con otros en forma digital, crear contenidos y gestionar información a través de redes de comunicación, y crear materiales didácticos digitales a través de proyectos educativos. Los resultados se relacionan con los de Baldeón, Rodríguez, Puig y López (2017) que explican que los aprendices demuestran haber desarrollado competencias digitales cuando son capaces de comunicarse en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, colaborar con otros y crear contenido.

La implementación de la herramienta Quizizz, se fue evidenciado mediante la interacción de los estudiantes del grado cuarto a través del recurso digital propuesto como objeto de aprendizaje, mediados por actividades gamificadas durante la innovación. En este sentido, trabajar con un contexto donde se incluyen

recompensas, puntos y medallas mediados por la tecnología favorece el desarrollo de las competencias clave establecidas en el currículo y mejora el clima de aula, propiciando un aprendizaje experiencial, de trabajo en equipo y autónomo en el que jugar los convierte en protagonistas de su aprendizaje.

La estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias comunicativas, mediante la plataforma Quizizz se realiza primero una explicación dando a conocer esta herramienta y realizando un ensayo para irse familiarizando con la plataforma y el ingreso del código.

Figura 33 Explicación estrategia didáctica

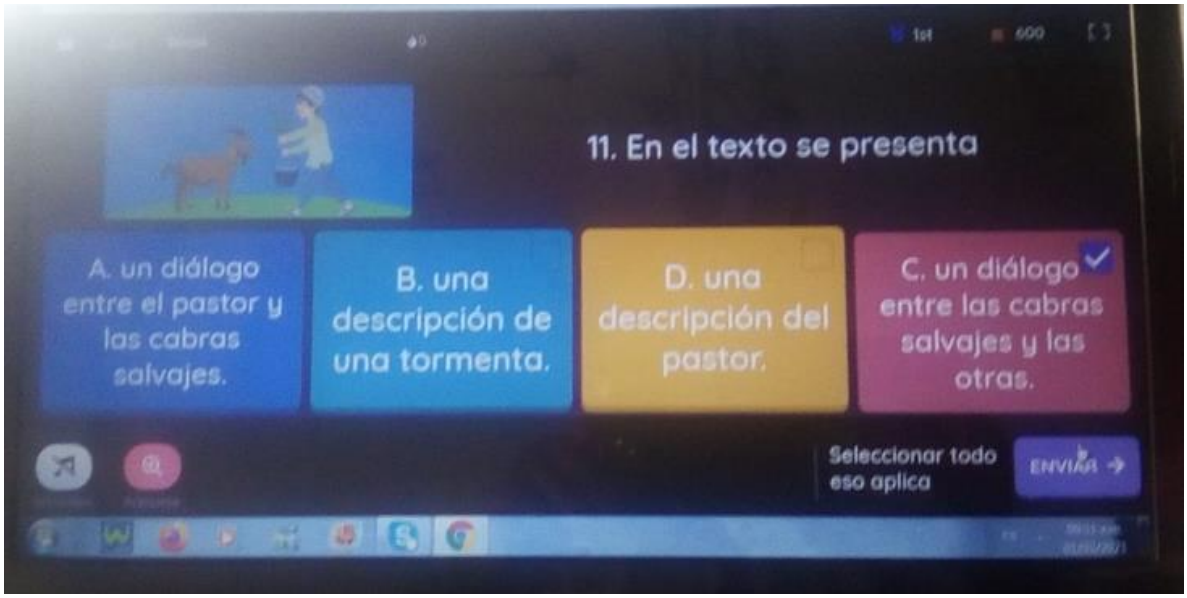


Para que los participantes puedan responder las preguntas en un Quizizz no tienen que registrarse, solo se necesita introducir el código o pin del juego que genera directamente Quizizz y que lo tiene que facilitar el profesor.

Figura 34 Link y código del juego

Las preguntas aparecen en la pantalla de cada estudiante, para que puedan responderlas a su propio ritmo y revisar sus respuestas al final.
Uso de la tecnología: puede ser jugado por estudiantes que utilizan cualquier tipo de dispositivo con un navegador, incluyendo PC, computadoras portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes.

Figura 35 Preguntas con opción múltiple

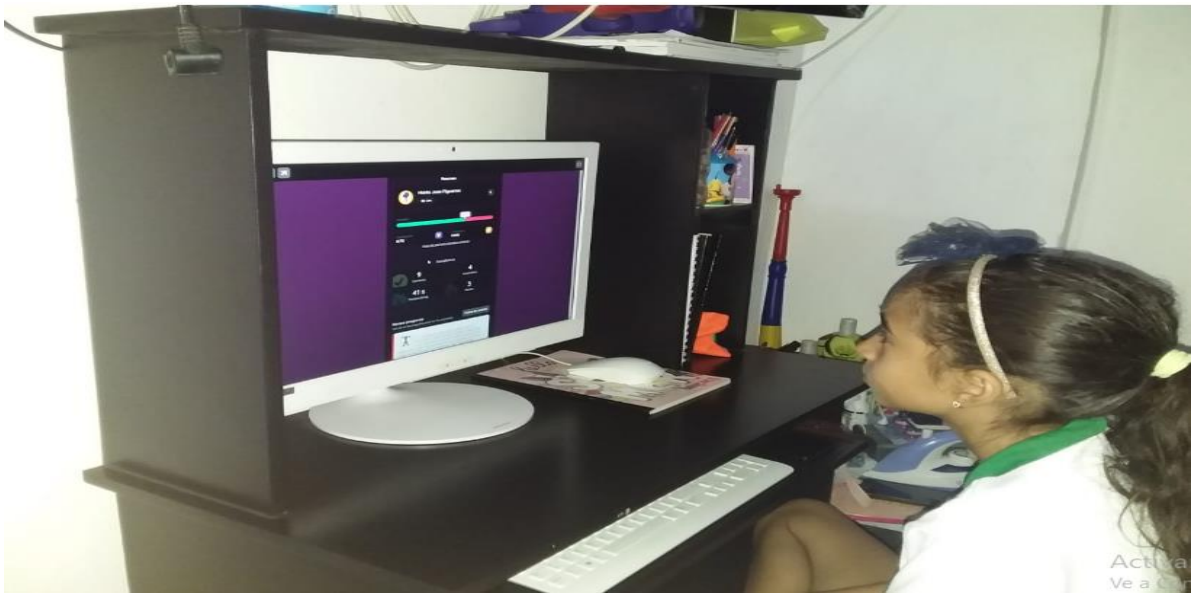


Quizizz permite que sea integrada a diferentes contenidos de aprendizaje, así fue usada para generar un entorno amigable en el aprendizaje del área de contabilidad, al ser evaluada por los estudiantes coincidieron en que es fácil de usar, la resolución de los cuestionarios en clase es motivacional propiciando el interés en la contabilidad, el observar el resultado del rendimiento también es un

factor motivacional, otro aspecto valorado por los estudiantes es que les permite concentrase en clase y les ayuda a reducir la ansiedad ante las evaluaciones, prefieren usar Quizizz para responder preguntas en lugar de escribirlas. Se valora la experiencia altamente positiva para la promoción de la participación y el aprendizaje de los estudiantes (Zhao, 2019)

Figura 36 Estudiantes aplicando Quizizz

Figura 37 Estudiante Finalizando la aplicación de Quizizz



7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Se ha observado como los niños pueden fracasar en la comprensión lectora por variadas razones, muchas de ellas compartidas con problemas en la comprensión del lenguaje oral. Algunos niños no llegarán a ser lectores autorregulados, capaces de controlar su propia comprensión y de actuar estratégicamente a no ser que los profesores les ayuden a conseguirlo. Estos niños son los que más necesitan que sus clases se alejen de la enseñanza tradicional de la comprensión y que los profesionales que se ocupan de ellos tengan en cuenta las sugerentes aportaciones de la investigación cognitiva en este campo.

Los estudiantes que no dominan la decodificación se dedican tan intensamente a la identificación de las letras y de las palabras que todos sus recursos atencionales se concentran en esta tarea, produciéndose una sobrecarga en la memoria operativa. Como los recursos cognitivos son limitados la consecuencia es que los malos decodificadores olvidan el significado de las palabras que aparecieron al principio, pierden el hilo conductor y no pueden captar el significado global de las oraciones del texto. Autoras como Hintchley y Levy (1988) ponen de relieve con sus investigaciones que la decodificación automática y fluida de las palabras es una condición necesaria pero no suficiente para la comprensión. La rapidez y precisión en la lectura de palabras no implica que la comprensión esté asegurada ya que influyen otros factores.

Cuando el estudiante expresa motivación en este se han activado una serie de recursos cognitivos mediante los cuales puede aprender, de allí que el profesorado al conocer en detalle el tema a desarrollar, integrando teoría y práctica, promoviendo el pensamiento crítico, dialogando, estará impulsando mecanismos para promover la motivación y en consecuencia que se produzca un aprendizaje significativo (Valenzuela, Muñoz, Silva, Gómez, & Precht, 2015).

Esta propuesta pretende fundamentalmente mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado cuarto de la Institución educativa Núcleo Técnico Agropecuario, por medio de diferentes actividades lúdicas que permita un mejor desempeño académico y mejorar las relaciones interpersonales por medio de una sana comunicación. Teniendo en cuenta que el lenguaje es el eje transversal a todas las áreas del conocimiento, las actividades propuestas pretenden mejorar y/o desarrollar las habilidades de hablar y escuchar, leer y escribir que haría a nuestros estudiantes más competentes en una sociedad que diariamente está exigiendo estándares de calidad y de convivencia.

Algunas de las actividades que ayudaran en el fortalecimiento de las habilidades son: la escritura de cuentos a partir de imágenes, donde el estudiante pondrá a prueba toda su imaginación y creatividad, y a la vez todos sus conocimientos previos sobre el uso y escritura de palabras, signos de puntuación, conectores, reglas ortográficas y escritura de párrafos, entre otros. Seguir instrucciones en la realización de doblados u otras actividades manuales, estas ayudaran al fortalecimiento de la escucha eficaz, cooperación y ayuda mutua. Festival oral que busca desarrollar la habilidad del habla enfrentando a los estudiantes a un público y a la investigación de un tema de su interés.

Lectura creativa y remitente secreto, con estas se pretende mejorar la comunicación al interior del aula y por ende las habilidades comunicativas. La escritura creativa ayuda a los estudiantes a poner a prueba su imaginación. Pueden escribir en todo tipo de géneros y formatos como cuentos, adivinanzas, poemas, trabalenguas o cómics. Podrán expresar en ellos sus sentimientos y canalizar sus problemas y frustraciones.

Las competencias digitales, en la educación actual, deben ser desarrolladas por el docente, quien necesita desenvolverse en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, donde la competencia comunicativa es fundamental para los estudiantes.

Se destacó el trabajo autónomo y la competitividad por lograr la meta en cada actividad propuesta. El mayor logro en este estudio estuvo marcado por el desarrollo de contenidos digitales. Esto se debe a que los participantes tuvieron la oportunidad de trabajar de acuerdo con su estilo de aprendizaje, su necesidad de trabajo en el aula, el nivel de competencia para el manejo de la tecnología y su creatividad; confirmando los postulados de Contreras y Eguia (2016), que indican que los aprendices necesitan trabajar a su propio ritmo y de acuerdo a su interés para producir contenido.

7.1 RESULTADO POSTEST

Trabajar con un contexto donde se incluyen recompensas, puntos y medallas mediados por la tecnología favorece el desarrollo de las competencias clave establecidas en el currículo y mejora el clima de aula, propiciando un aprendizaje experiencial, de trabajo en equipo y autónomo en el que jugar los convierte en protagonistas de su aprendizaje.

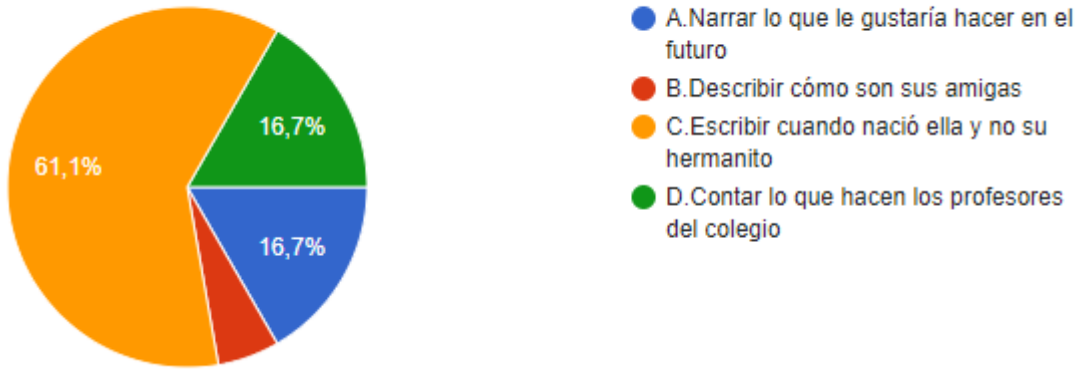
Los desempeños académicos favorables alcanzados por los estudiantes del grado cuarto, son el resultado de una correcta aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica que permitió incentivar y comprometer al docente en el

desarrollo de las competencias comunicativas digitales para mejorar su práctica de aula virtual, además de entender la gamificación en una experiencia vivencial que llamó su atención y determinó una percepción positiva por la misma, se vincula con lo expuesto por Radoff (2011) & Herberth (2016), quienes explican que la gamificación, enfocada adecuadamente, puede renovar el compromiso del estudiante por elevar su rendimiento académico.

Con el fin de seguir los desempeños y habilidades del proceso de aprendizaje en las competencias comunicativas de cada uno de los estudiantes, es necesario evaluar si realmente alcanzaron los procesos esperados en cada una de las etapas.

Pregunta N°1 Para cumplir la tarea propuesta Karol debe:

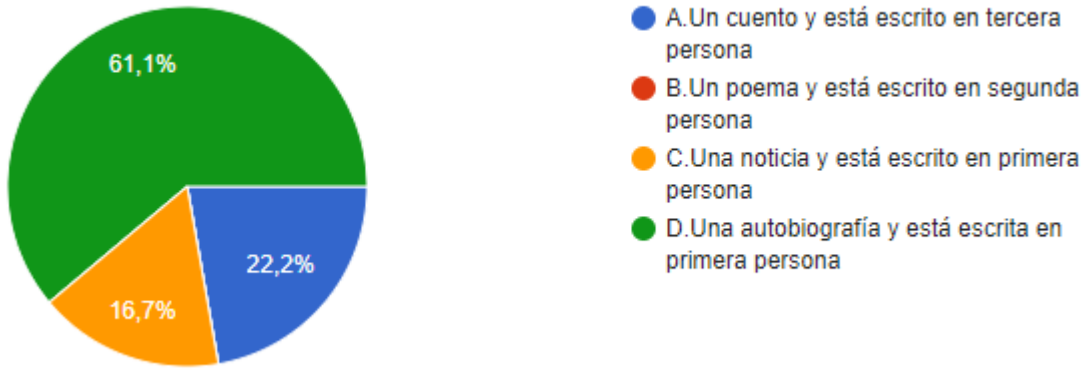
Figura 38 Distribución porcentual pregunta N°1 Postest



La figura 38 de la pregunta N°1 se evidencia una mejoría en la comprención comunicativa y el 61.1% acertaron en la respuesta, se evidencia que la herramienta Quizizz ayudó a mejorar en cada uno de los estudiantes, generando aspectos muy positivos en esta comprención.

Pregunta N°2 El texto que escribió Karol es muy cercano a:

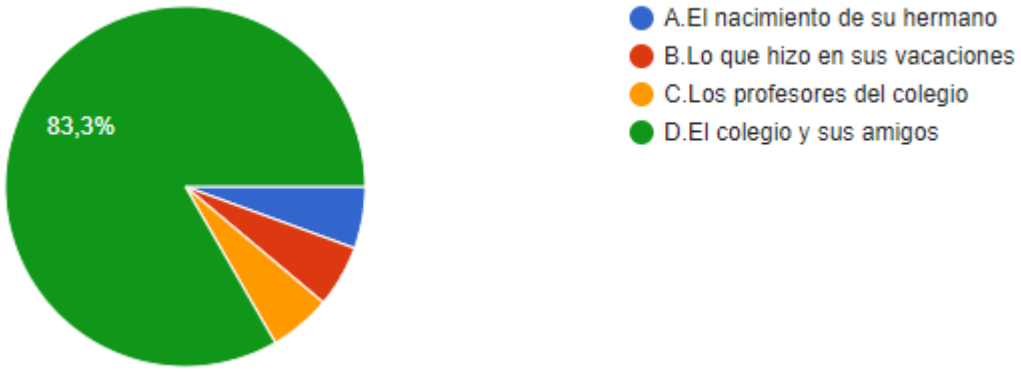
Figura 39 Distribución porcentual pregunta N°2 Postest



La figura 39 de la pregunta N°2 nos muestra que el 61.1% responden bien a la pregunta evidenciando el progreso que se ha venido realizando con esta estrategia didáctica, mejorando la comprensión lectora, motivándolos para continuar .

Pregunta N°3 En el texto que escribió Karol, el tema que más se desarrolla es:

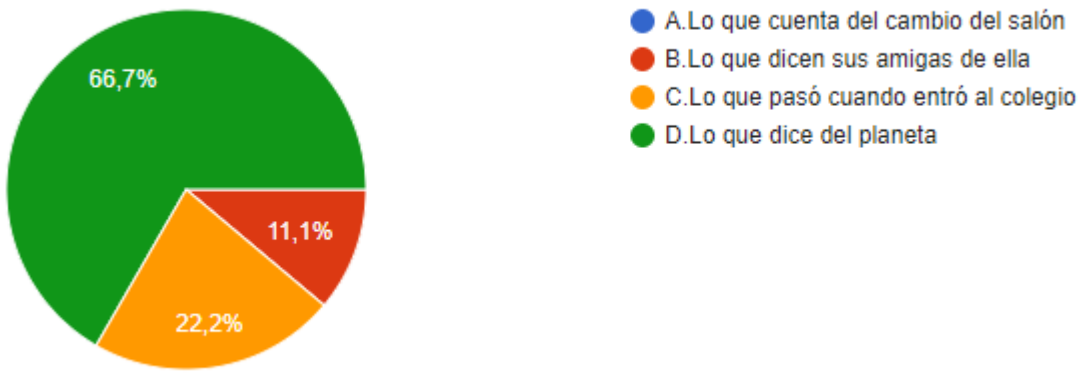
Figura 40 Distribución porcentual pregunta N°3 Postest



La figura 40 de la pregunta N°3 es un gran logro en donde el 83.3% de los estudiantes contestaron bien, las ventajas de implementar Quizizz se empiezan a evidenciar, ayudándolos a ser más autosuficientes y relativas.

Pregunta N°4 Una idea del texto que no forma parte del tema propuesto es:

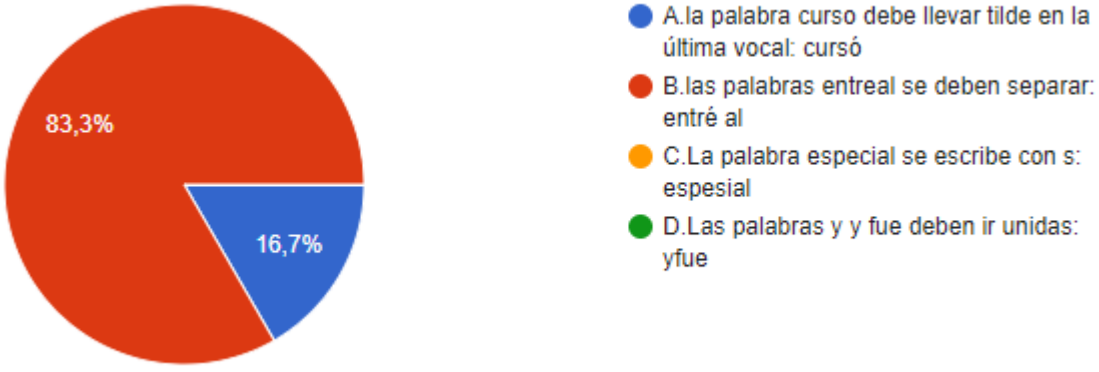
Figura 41 Distribución porcentual pregunta N°4 Postest



La figura 41 de la pregunta N°4 nos muestra que el 66.7% los estudiantes respondieron asertivamente, una de las grandes ventajas en la implementación de Quizizz es que lora que el estudiante fomente la interacción interpersonal, interactuando con sus demás compañeros.

Pregunta N°5 En la oración tomada del texto de Karol, "entréal curso 302 y fue muy especial" Hay un error. ¿Cuál es? Y ¿Cómo se debe corregir?

Figura 42 Distribución porcentual pregunta N°5 Postest

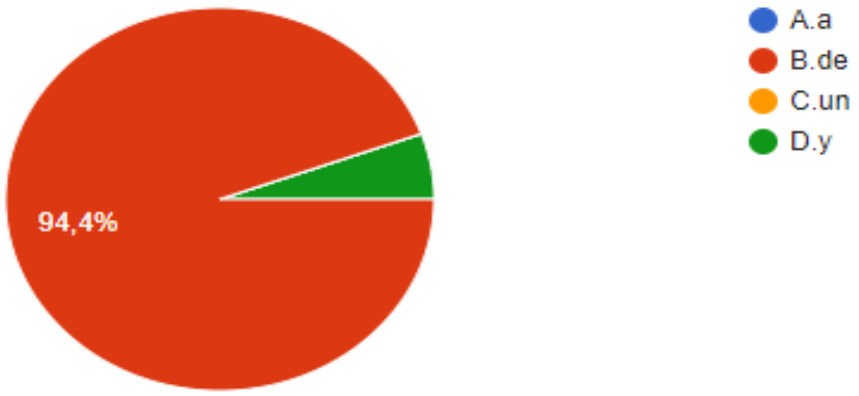


La figura 42 de la pregunta N°5 se evidencia que el 83.3% los estudiantes obtuvieron un mejor porcentaje motivados con la implementación de la estrategia

didáctica, con una gran ventaja para la comprensión, desarrollando con mucha facilidad la competencia comunicativa.

Pregunta N°6 En la oración el 18 diciembre ( ) 2009 falta una palabra ¿cuál es?

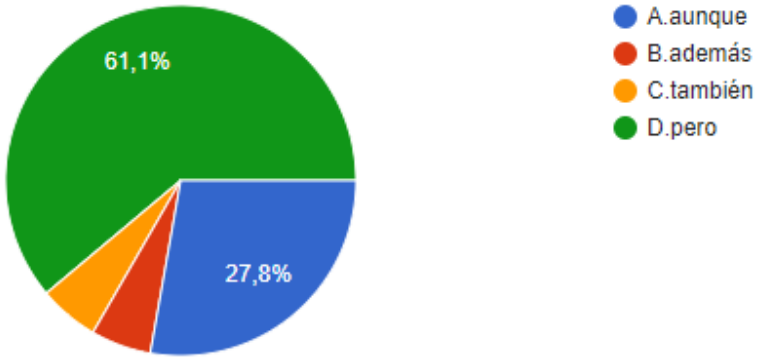
Figura 43 Distribución porcentual pregunta N°6 Postest



La figura 43 de la pregunta N°6 se demuestra que el 94.4% de los estudiantes han mejora do con esta herramienta Quizizz con su implementación poco a poco ayudará a incrementar ritmos distintos en su aprendizaje.

Pregunta N°7 En el texto la oración "El primer día que entré yo quería estar con mis amigas igualmente me cambiaron a otro salón" la palabra subrayada se debe cambiar por:

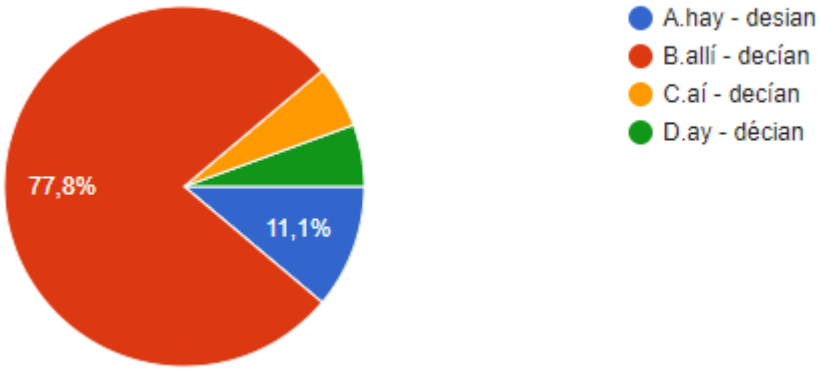
Figura 44 Distribución porcentual pregunta N°7 Postest



La figura 44 de la pregunta N°7 nos muestra que el 61.1% de los estudiantes han respondido bien, con esta interesante herramienta de Quizizz el aprendizaje se convierte en divertido y atractivo, animándoles a investigar y experimentar por sí mismos.

Pregunta N°8 En el texto de Karen, la profesora subrayó las palabras "ayí" y "decian" porque están mal escritas ¿Cómo se deben escribir?

Figura 45 Distribución porcentual pregunta N°7 Postest



La figura N°45 de la pregunta 8 se evidencia que el 77.8% de los estudiantes respondieron acertivamente dándo a conocer que resulta más aplicando la herramienta de Quizizz a la hora de aplicarla en la comprensión lectora.

Al implementar la gamificación como estrategia para el desarrollo de competencias digitales en docentes. Debido a que involucra elementos de jugabilidad en contextos que no están ideados para ser lúdicos. Una de las características de la gamificación es el involucramiento en los factores afectivos de quienes participan en procesos de aprendizajes lúdicos, entre las que se consideran de mayor importancia la interdependencia positiva, el aprendizaje experiencial, la creación de un jugador, la competencia, la autonomía y la tolerancia al error.

7.2 COMPARACION RESULTADOS PRETEST Y POSTEST

El pretest y postest fueron implementados en estudiantes del grado cuarto de la Institución educativa Núcleo técnico Agropecuario antes y después de implementar la estrategia didáctica herramienta tecnológica Quizizz, mostrando un pretest con un diagnóstico en competencias comunicativas por debajo con un promedio del 30% de los estudiantes comprenden, analizan, interpretan y decodifican en la lectura, mientras que los demás estudiantes muestran problemas para leer o comprender lo que leen, no distinguen bien las palabras, se les dificulta la pronunciación de palabras con los sonidos apropiados.

Los estudiantes carecen de fluidez, teniendo dificultad para realizar una lectura rápida, precisa, con vocalización adecuada. Se les dificulta la comprensión de textos largos, sin tener en práctica los signos de puntuación, omiten palabras, sílabas, sin poder extraer un significado de lo que se está leyendo. Lo anterior conlleva a la baja calificación en las pruebas Saber.

Por lo anterior se implementó una estrategia didáctica utilizada con el fin de los que los estudiantes pudieran motivarse y tener otra estrategia de lectura divertida, la herramienta Quizizz los lleva a imaginarse en otro ambiente, y al mismo tiempo ir desarrollando las actividades, observando cada una de las estrategias didácticas aplicadas se evidencia curiosidad, atención, más entusiasmo en aprender, las clases son más creativas e innovadoras basadas en la gamificación.

Una estrategia didáctica satisfactoria llena de muchas expectativas, fácil de usar e implementar en donde los estudiantes entran a la plataforma sin ninguna dificultad, actividades creativas para mejorar la competencia comunicativa. Lo anterior se evidencia en el postest en donde el 80% de los estudiantes motivados por la gamificación desarrollaron las actividades entendiendo cada una de las preguntas a desarrollar.

Al implementar esta herramienta tecnológica, son múltiples los beneficios que aportan al aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo la enseñanza, aumentando los conocimientos, desarrollando las habilidades intelectuales en cada uno de los estudiantes. En este tiempo de pandemia y de confinamiento ha servido para que la relación estudiante, padre de familia y docente sea fuerte y encaminada a un buen desarrollo comunicativo.

Los estudiantes desde que empezaron a utilizar Quizizz, están más motivados asimilando más rápido los contenidos de las lecturas, siguiendo ritmos distintos de aprendizaje con contenidos de apoyo dependiendo la necesidad, el trabajo es más atractivo, llegando a ser mucho más eficientes.

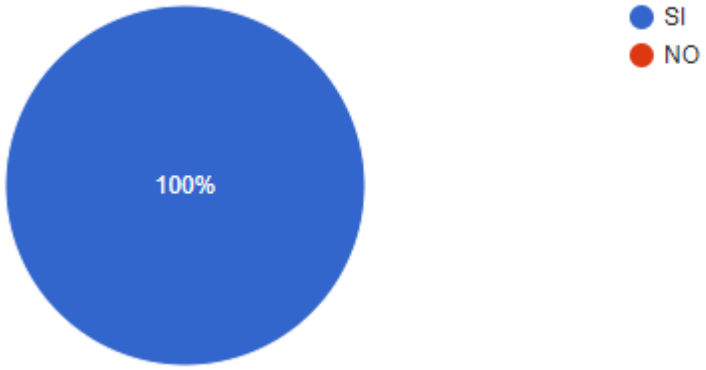
7.3 EVALUACION DE LA PLATAFORMA QUIZIZZ

Las nuevas tecnologías están incorporándose en todos los ámbitos de nuestra vida, formando parte de la vida de los estudiantes, a diario utilizan distintos dispositivos, y es por eso por lo que aprovechar la tendencia, trae consigo una serie de ventajas como son el fomentar en los estudiantes el desarrollo de la creatividad, para que interactúen con la información que se les suministra en cada una de las actividades cuando ingresan a la plataforma de Quizizz.

Para evaluar la estrategia didáctica de Quizizz aplicada a los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Núcleo técnico agropecuario se aplicó una evaluación para calificar la herramienta de Quizizz.

Pregunta N°1 ¿Consideras que la plataforma Quizizz es altamente motivadora?

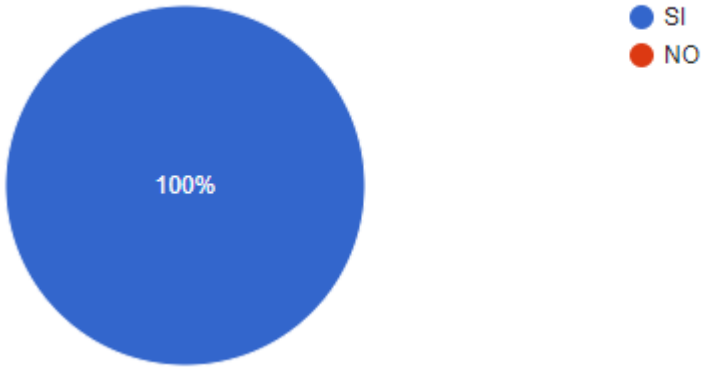
Figura 46 Distribución porcentual pregunta N°1 Evaluación plataforma Quizizz



La figura 46 de la pregunta 1 se evidencia que el 100% de los estudiantes quedaron motivados al aplicar la herramienta de Quizizz, ya que es una herramienta que brinda flexibilidad y capacidad de interactuar a su propio ritmo de aprendizaje.

Pregunta N°2 ¿Consideras que el contenido académico que se abarcó a través de la plataforma Quizizz, es relevante en tu vida?

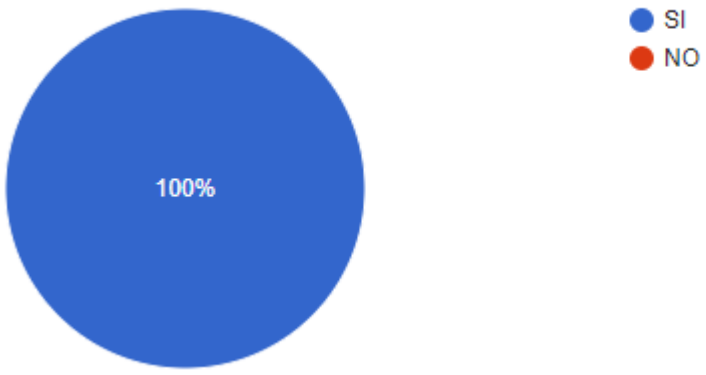
Figura 47 Distribución porcentual pregunta N°2 Evaluación plataforma Quizizz



La figura 47 de la pregunta 2 muestra que el 100% de los estudiantes abrcaron con los contenidos que se desarrollaron a traves de las actividades con la herramienta de Quizizz, herramiente fácil de usar, útil e interesante en el desarrollo de las competencias comunicativas.

Pregunta N°3 ¿Consideras que en la plataforma Quizizz se presentaron retos intelectuales (actividades o misiones) de complejidad que atrajeron tu atención?

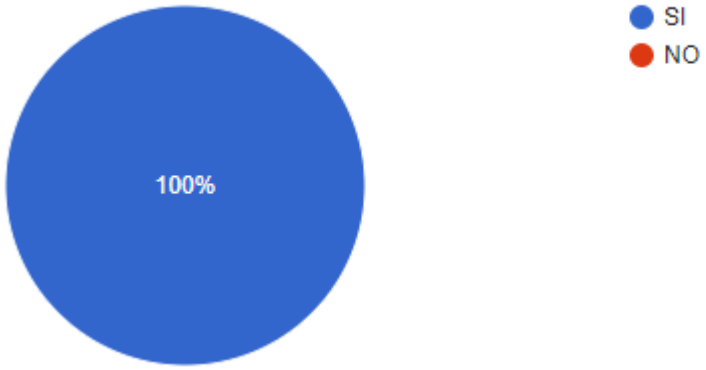
Figura 48 Distribución porcentual pregunta N°3 Evaluación plataforma Quizizz



La figura 48 de la pregunta 3 nos brinda la información que el 100% de los estudiantes consideran que la plataforma Quizizz los motivó los retos que se presentaron en cada una de las actividades en donde el estudiante aprendió a superar los incovenientes y dudas que se presentaron en el desarrollo de la implementación de esta esrategia didáctica.

Pregunta N°4 ¿Tienes mayor interés por la lectura después de haberla trabajado a través de la plataforma de Quizizz?

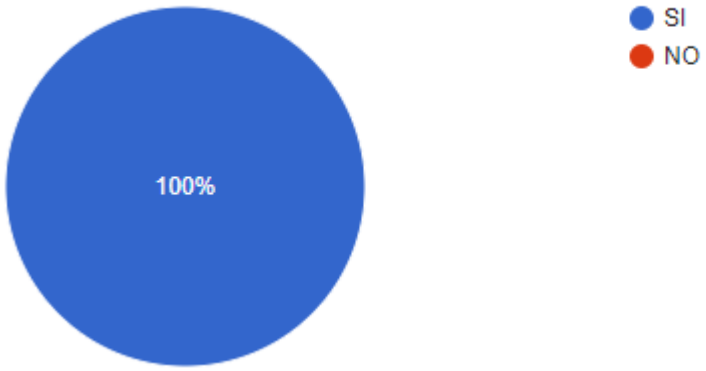
Figura 49 Distribución porcentual pregunta N°4 Evaluación plataforma Quizizz



La figura 49 de la pregunta 4 se evidencia que el 100% de los estudiantes mostraron interés por la lectura y su comprensión al implementar esta herramienta, la manera de interactuar y el juego es lo que hace que el estudiante se motive generando interés y ayuda a que sus competencias comunicativas mejoren, dando buenos resultados en las demás asignaturas.

Pregunta N° 5 ¿Consideras que la plataforma Quizizz ofrece simulaciones basadas a la realidad, multimedia, interactividad, humor, novedad, drama?

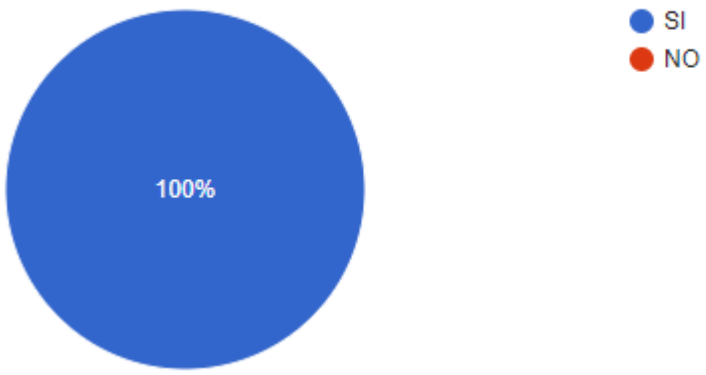
Figura 50 Distribución porcentual pregunta N°5 Evaluación plataforma Quizizz



La figura 50 de la pregunta 5 nos muestra que el 100% de los estudiantes consideran que la plataforma Quizizz implementada para mejorar las competencias comunicativas, las actividades están basadas en la realidad, permitiendo mayor flexibilidad, eficiencia, interactividad y aprovechamiento de los recursos educativos, ofreciendo una formación de mayor calidad a los estudiantes.

Pregunta N° 6 ¿Consideras que la interacción plataforma-estudiante es interesante?

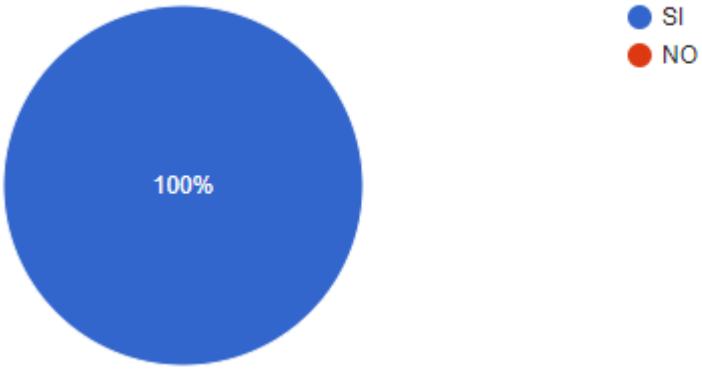
Figura 51 Distribución porcentual pregunta N°6 Evaluación plataforma Quizizz



La figura 51 de la pregunta 6 mustra un resultado del 100% los estudiantes consideran que la nteracción que hay entre el docente y los estudiantes fue interesante y productiva ya que gracias a la facilidad de la implementación de la herramienta tecnológica Quizizz se pudo compartir contenidos y evaluaciones para aplicarlos aprovechando esta estrategia y así facilitar en los estudiantes materiales educativos, una de las grandes ventajas del uso de la tecnología en la educación es su flexibilidad y capacidad de adaptación.

Pregunta N°7 ¿Consideras que la estrategia de enseñanza utilizada en el área de español promueve tu aprendizaje?

Figura 52 Distribución porcentual pregunta N°7 Evaluación plataforma Quizizz



La figura 52 de la pregunta 7 se evidencia que el 100% de los estudiantes consideran que la plataforma de Quizizz es una estrategia en donde de refleja la motivación en la lectura dando como resultado una mejor comprensión en cada una de las actividades propuestas, manteniendo la atención y concentración con más facilidad, de ésta forma los estudantes muestran entusiasmo en aprender.

8 CONCLUSIONES

A partir de la estrategia didáctica se determinó la relación que puede tener la herramienta tecnológica QUIZIZZ con el rendimiento académico, en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Núcleo técnico agropecuario. Fue implementada para mejorar la competencia comunicativa.

Desde el punto de vista pedagógico esta herramienta da la ventaja al docente de crear estrategias didácticas efectivas que tienen entretenimiento, se presentan las preguntas con opción múltiple, así cada estudiante avance siguiendo su propio ritmo de trabajo. A partir del prestest se identificó las debilidades comunicativas que presentan los estudiantes del grado cuarto con respecto a lectura y escritura.

Otra ventaja es que Quizizz es que puede ser usada por un solo estudiante, o entre varios estudiantes. Por ser sencilla, fácil de usar, el estudiante intuye el proceso con rapidez, otro aspecto es que se presentan todas las respuestas, posición y su puntuación mediante un gráfico, por ello es posible revisar las respuestas de cada estudiante, permitiendo retroalimentar dudas que se presenten a los estudiantes

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del grado cuarto evidenciaron que los recursos tecnológicos son una fuente de motivación en donde los impulsa a la participación, a fomentar los conocimientos, también es un recurso que permite percibir mayor grado de satisfacción en los estudiantes con relación a los contenidos que se imparten en la competencia comunicativa.

Mediante la observación en la aplicación de la estrategia didáctica se pudo medir la eficacia de la herramienta Quizizz en el rendimiento académico encontrando en los estudiantes del grado cuarto. Diseñando actividades didácticas e interactivas sencillas, enfocadas en la lectura y comprensión de textos, propuestos desde la gamificación para el mejoramiento de la decodificación y las competencias comunicativas de los estudiantes. Hubo motivación por parte de los estudiantes, se aplicaron los cuestionarios y el docente hizo el seguimiento del proceso usando la herramienta y validando el aprendizaje de los contenidos en el espacio de clase.

Los estudiantes que cuentan con dispositivos tecnológicos se les facilita el uso de la herramienta en el aula y fuera de los espacios académicos, logrando avanzar en responder acertadamente todos los cuestionarios, en consecuencia tanto los estudiantes como la docente opinan que al implementar la plataforma virtual los estudiantes de cuarto están motivados en ejercicios didácticos e interactivos con estrategias de gamificación enfocados en la lectura y comprensión de textos en

donde la herramienta facilitó y mejoró la experiencia de aprendizaje en la clase y fuera de ella, más en el análisis estadístico de las calificaciones.

Quizizz es considerado como un recurso innovador que influye en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje de cada uno de los estudiantes del grado cuarto, favoreció el aprendizaje de contenidos en la competencia comunicativa, adaptándose a los equipos que principalmente utilizan los estudiantes como el computador portátil y sus teléfonos móviles, pudiendo emplear la herramienta con espacios extra - académicos variando el tiempo de uso en función de cada estudiante y la valoración que hace en torno a su aprendizaje.

Se puede concluir también que, en el desarrollo de la estrategia didáctica, implementando la herramienta tecnológica, se pudo determinar desde el punto de vista cualitativo, que existieron otros aspectos determinados durante las entrevistas y observaciones en los cuales se puede apreciar que QUIZIZZ sí favoreció la interacción, motivación aspectos observados en el desarrollo de la clase, los cuales influyen en el aprendizaje de los estudiantes del grado cuarto, en donde se evidencia mediante la aplicación de una prueba postest.

9 LIMITACIONES

Debido a la coyuntura de la pandemia y del confinamiento, los hogares de nuestros estudiantes debieron realizar un grande esfuerzo en las clases virtuales, hubo muchas falencias en la baja conectividad de internet, estudiantes con dos o tres hermanos en la misma casa y un solo computador o teléfono móvil. Para ello se realizó un horario flexible para poder llevar a la práctica nuestra estrategia pedagógica.

Incorporar en las distintas áreas fundamentales del conocimiento el uso de tecnología de tal forma que los estudiantes cuenten con herramientas tecnológicas actualizadas, que les permita llevar a la práctica en las competencias necesarias para asumir los retos dentro de su lugar de trabajo. Las plataformas tecnológicas de la institución deben avanzar hacia la creación de ambientes sincrónicos y asincrónicos donde el espacio educativo construya redes de conocimiento en donde los estudiantes y los docentes establezcan una interacción de aprendizaje compartido.

La motivación y participación se construye desde el intercambio y la correlación que hay entre los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello la motivación del docente debe estar conectada con sus diversas estrategias, de allí que brindar el apoyo necesario a los docentes desde el punto de vista institucional contribuirá a que se propicien entornos de innovación educativa. Propiciar el desarrollo de investigaciones cualitativas permite conocer la realidad desde otra perspectiva y emprender la realidad con un enfoque diferente, para de esta forma encontrar soluciones a diferentes situaciones que pueden presentarse en los entornos educativos.

Es necesario continuar con las actividades que fortalezcan las competencias comunicativas, ya que estas son el eje transversal de todas las áreas del conocimiento, así podría mejorarse el nivel académico y los resultados en las diferentes pruebas institucionales y del Estado; como también que los directivos presten más apoyo a nivel de recursos de todo tipo para implementar proyectos de esta naturaleza dados los resultados positivos que pueden producirse.

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

Es importante resaltar el impacto en los estudiantes ante la estrategia implementada, esta favorece situaciones que los encamina a manifestar, expresar sus opiniones, generar discusión respetando a los demás; los estudiantes se apropian de la información en un ambiente competitivo de conocimientos, han sido proponentes de diferentes situaciones a resolver, se escuchan, buscan, interpretan y organizan la información, analizan la viabilidad de solución, de manera que van desarrollando habilidades en las competencias comunicativas, la comunicación es más fluida, su confianza está aumentando y de esta manera la capacidad de expresión.

El uso de la plataforma no solo ha sido un apoyo en el proceso formativo de las competencias comunicativas, también el impacto a la docente con el gran progreso que obtuvieron los estudiantes en las competencias comunicativas, aportando al desarrollo integral del niño, especialmente en la formación de equidad, de perseverancia, responsabilidad y respeto ante los demás compañeros. La estrategia didáctica utilizada brinda diferentes oportunidades para que los estudiantes fortalezcan sus saberes y potencialicen las competencias comunicativas.

La herramienta de Quizizz tuvo un impacto a nivel institucional en donde los estudiantes sobresalieron en lectura, comprensión y fluidez verbal. El interés por el trabajo ha ido aumentando considerablemente, muestran disposición y premura por dar inicio trabajo y conocer cuál será el reto del día. Los estudiantes alcanzan y sobrepasan las expectativas esperadas para esta actividad, cada vez se ven más entusiasmados y aún mejor motivados en el desarrollo de estrategia didáctica, han aprendido a trabajar en equipo, a delegar funciones, a utilizar material concreto y aun algo más significativo, a aplicar todos los conocimientos en competencias comunicativas en la resolución de situaciones cotidianas.

La implementación de esta estrategia didáctica Quizizz es de gran utilidad en donde la recomiendo en futuro ya que no solo puedes realizar actividades de comprensión lectora, sino también cuestionarios con preguntas de opción múltiple, puedes ingresar gráficas y realizar presentaciones en power point, videos creativos, es una herramienta fácil de utilizar e implementar.

La institución educativa Núcleo técnico Agropecuario queda satisfecho con el trabajo realizado con esta estrategia didáctica e invita a os demás docentes en aplicar herramientas tecnológicas en el aula para mejorar en todas las áreas del conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

Acero J. J. (1998) “Introducción: Concepciones del Lenguaje”, en Acero (ed.) Filosofía del lenguaje I. Semántica, Madrid, Trotta.

Ander-egg, E. (1995). Técnicas de investigación social. Buenos Aires: Editorial Lumen. Recuperado de https://epiprimero.files.wordpress.com/2012/01/ander-egg-tecnicas-de-investigacion-social.pdf.

Arévalo, H (2015). “Los resultados de las pruebas pisa 2018 evidenciaron algunas falencias del sistema educativo colombiano”. Corporación Educativa de Santander, Bogotá, Norma.

Ávila, J., Flores, J., Rojas, C., Sáez, F., Inostroza, D., Campbell, C., & Díaz, C. (2019). Herramientas Tecnológicas para Innovar en el aula universitaria. Universidad de Concepción. Recuperado el octubre de 2019, de http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/documentos/LIBRO_HERRAMIENT AS_ALTA.pdf

Campbell, T Y Stanley, J. (1995) Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social. Amorrortu editores. Buenos Aires

Calderón R. 2018 Revista Semana. Colombia, el país de la Ocde con los resultados más bajos en las pruebas Pisa 2018. Recuperado de: https://www.semana.com/educacion/articulo/como-le-fue-a-colombia-en-las-ultimas-pruebas-pisa/642984.

Cortizo, J. C., Carrero, F., Monsalve, B.; Velasco, A., Díaz del Dedo y L. I. & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: Lo que la Universidad tiene que

aprender de los videojuegos. Ponencia. En VII jornadas internacionales de innovación universitaria.

Danel, R., Octavio, O. (2015). Metodología de la investigación. Población y muestra. DOI: 10.13140 / RG.2.1.4170.9529. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/283486298_Metodologia_de_la_investigacion_Poblacion_y_muestra/stats.

España, J, Ordoñez Z, Pantoja, M, Romero**,** j**,** (2017) **"**Dificultades de comprensión lectora que presentan los estudiantes en la escuela", Universidad Pontifícia Bolivariana, Colombia.

FAYOL, M. (1995): "A propos de la compréhension", en: ONL (Ed.): Regards sur la lecture et ses apprentissags, pp. 85-102. Montluçon

Fleming M. 2019 Naciones Unidas. Objetivos de desarrollo sostenible 4. Educación de Calidad inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Recuperado de: https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/goal-04/

Fortea Bagán, M.A. (2009). Metodologías didácticas para la Enseñanza/Aprendizaje de competencias. Recuperado de http://cefire.edu.gva.es/pluginfile.php/73850/mod_folder/content/0/Miguel_A._Fortea/Metodologias_didacticas_EA_competencias_FORTEA_.pdf?forcedownload=1

Gómez, M. (2015). "Introducción a la metodología de la investigación científica". Editorial Brujas. Recuperado de https://www.ebooks7-24.com:443/?il=2674.

Hernández, M y Mendoza, T. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443.

Hernández S, Fernandez C, y Bautista L (2000). Metodología de la Investigación McGraw Hill, México,

Hernández-S, R. Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, México: Editorial Mc Graw Hill Education Ciudad de México.

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443.

Herberth, O. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario.

Kate, K y Johnson K (2014) Understood. ¿Qué es decodificar? Recuperado de: https://www.understood.org/es-mx/learning-thinking-differences/child-learning-disabilities/reading-issues/decoding-what-it-is-and-how-it-works

KINTSCH, W. (1998): Comprehension: A paradigm for cognition. N.Y: Cambridge University Press. — (1985): "Text Processing: a psychological model", en: VAN DIJK, T. (Ed.): Handbook of discourse analysis, vol. 2. Dimensions of Discourse, pp. 231-244. London: Academic Press.

Larragueta C Marta, Ceballos V. Ignacio (2020) CEPLI (Centro de Estudios para la Promoción de la Lectura y la Literatura Infantil) de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Larrañaga, E, Yubero, S, Cerrillo, P. España. 2015 “Estudio sobre los hábitos lectores de los universitarios españoles”. Facultad de las ciencias de la educación y humanidades.

Lladó L, Rodríguez, A. 2017 El problema de la deserción escolar en la producción científica educativa, Universidad Autónoma de Tamaulipas, México. Recuperado: https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2207.pdf

Lluch G, Sánchez, S (2017). “La Promoción de la lectura: Un análisis crítico de los artículos de investigación”. Universidad de Castilla-La Mancha / Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Madrid España.

Márquez, A. Perfiles Educativos (2017), “Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo”, Academia Mexicana de Ciencias sociales. Perfiles educativos.

Mora, A. (2005) Educación. Revista utopía y Praxis, Maracaibo.

Nayeli M; Ojeda O (diciembre del 2017) La importancia del hábito por la lectura en niños de primaria menor. Universidad del centro de México UCEM. México.

Paredes, J. Monografías. Decodificación y Lectura. Recuperado de: https://www.monografias.com/trabajos40/decodificacionlectura/decodificacion-y-lectura2.shtml (Diciembre del (2006).

Pérez, P, y Gardey A. (2008) Definición de comprensión. Recuperado de :(https://definicion.de/comprension/) Actualizado: 2016

Pérez, I, Pompa Y (2015). Revista Universidad y Sociedad Vol. 17 N°2 mayo-agosto 2015 MSC. Yanelis de la Caridad Pompa Montes de Oca, Dr. C.

Ramírez, L (2017) Observatorio de Innovación Educativa.

Ramírez, J. (2014). Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional

Radoff, J. (2011). Game On: Energize Your Business with Social Media Games.

Sandín, E (2003). Revista de Pedagogía Universal de Venezuela Investigación cualitativa en educación, fundamentos y tradiciones.

Sánchez, C. (2014). Prácticas de Lectura en el aula: orientaciones didácticas para docentes. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional. UNESCO. p. 50

Suárez, D. & Quijano, M., (2014). Comprensión de las dificultades de la lectoescritura desde la escuela neuropsicológica cognitiva e histórico – Cultural. Enseñanza e Investigación en Psicología, 19, 55-75.

Tamayo S, Hernández, L, Prados, M; Alvarez J; Arand, Anabel. 2017 “El problema de la deserción escolar en la producción científica educativa”. Universidad Autónoma de Tamaulipas, México.

Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva, I., Gómez, V., & Precht, A. (2015). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional. Estudios Pedagógicos, XLI(1), 351-361. Recuperado el 5 de enero de 2020, de https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v41n1/art21.pdf

VAN DEN BROEK, P. & GUSTAFSON, M. (1999): "Comprehension and memory for texts: three generations of reading research", en: GOLDMAN, S. R.; GRAESSER, A. C. y VAN DEN BROEK, P. (Eds.): Narrative comprehension, causality, and coherence, pp. 15-34. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Vásquez, A, Duarte, E, Arismendi, M, Higuera (2016) “Innovación en las estrategias de lectura y su incidencia en la competencia lectora”. Colombia. Ministerio de Educación Nacional, Boyacá.

Vital, M. julio del 2017 “La lectura y su importancia en la adolescencia”. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.

Villagrá, C., Compaña, P., & Satorre, R. (2015). Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba gamificación. Aprendizaje, Innovación y Competitividad, 2014–2019

Vygotsky, L. (1978). Mind in society. Cambridge, MA.

Zubiría, J (2020) Mala comprensión lectora tiene a Colombia en el fondo de las pruebas Pisa: ¿Qué hacer? Disponible en https://www.semana.com/educacion/articulo/mala-comprension-lectora-tiene-a-colombia-al-fondo-de-las-pruebas-pisa-que-hacer-para-mejorar/643045/.

Zubiria, J. (2020).Disponible en: https://lasnotasdepastor.blogspot.com/2019/04/la-docencia-es-apasionar-un-joven-y.html.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting. 8(1), 37-43. Recuperado el 4 de octubre de 2019, de https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1203198.pdf

ANEXOS

ANEXO A. ENCUESTA A ESTUDIANTES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
NÚCLEO TÉCNICO AGROPECUARIO - INENTA
RESOLUCIÓN 0453 DE ABRIL DE 2004 S.E.D. CAUCA
Dane: 119212000032 –Nit.: 800233785-5
Dirección: Carrera 15 # 2 – 27 B/ La Esmeralda
Contactos: (2) 8270112 3117037063
E-mail: nucleotecnicocorinto@hotmail.com
CORINTO-CAUCA

SEDE:

ANTONIA SANTOS

ENCUESTA A ESTUDIANTES GRADO CUARTO

Estudiantes buen día, la siguiente encuesta se realiza con fines pedagógicos investigativos. Agradezco responda con la mayor sinceridad posible. Señala con una x una opción por cada pregunta.

Nombre: _____

Edad: _____ Sector: Rural____ Urbano: ____

N. de personas con las que convive: _____

Convive con: dos padres: ____ Uno de los padres___ otros familiares____

ACCESO

1. ¿Posee en su casa aparatos tecnológicos como:

_____ **Computador de mesa**

_____**Computador portátil**

_____**Tablet**

_____**Smartphone**

_____**Ninguno**

_____**Otro**

2. ¿El aparato tecnológico que posee cuenta con conexión a internet?

_____Si

_____No

3. ¿Desde dónde se conecta con mayor frecuencia a Internet?

_____Casa

_____Colegio

_____Café Internet

_____Otro

4. ¿Con qué frecuencia se conecta a Internet?

_____Todos los días

_____Los fines de semana

_____Una vez al mes

_____No se conecta

_____Otro

5. ¿Durante el día cuántas horas se conecta a Internet?

_____Menos de una hora

_____De una a tres horas

_____Más de cuatro horas

_____No se conecta.

USO

6. ¿Para qué utiliza con mayor frecuencia Internet?

_____Jugar y escuchar música

_____Chat y redes sociales

_____Consultar tareas

_____No la utiliza

7. ¿Qué aparatos tecnológicos utilizas dentro del colegio para las clases?

_____Computador

_____Celular

_____Tablet

_____Ninguno

_____Otro

8. ¿Se utiliza internet para actividades académicas en clases?

_____Si

_____No

9. ¿Cuándo requiere resolver actividades académicas usted recurre con mayor frecuencia a:

_____Libros o enciclopedias

_____Aparatos tecnológicos

_____Pregunta a un adulto

_____Ninguna

_____Otro

ANEXO B. PRETEST PARA LOS ESTUDIANTES GRADO CUARTO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
NÚCLEO TÉCNICO AGROPECUARIO - INENTA
RESOLUCIÓN 0453 DE ABRIL DE 2004 S.E.D. CAUCA
Dane: 119212000032 –Nit.: 800233785-5
Dirección: Carrera 15 # 2 – 27 B/ La Esmeralda
Contactos: (2) 8270112 3117037063
E-mail: nucleotecnicocorinto@hotmail.com
CORINTO-CAUCA

SEDE:

ANTONIA SANTOS

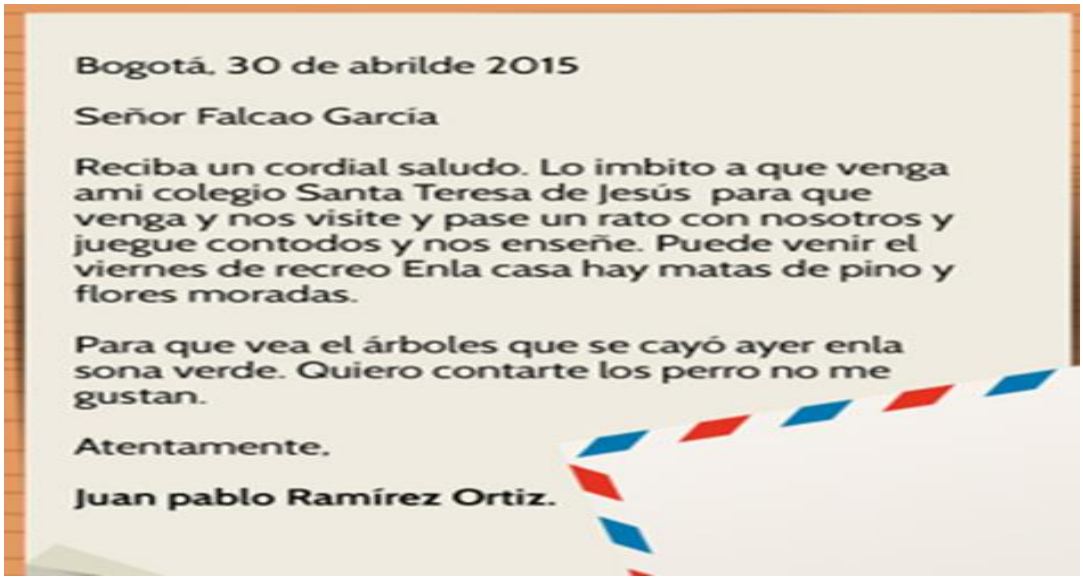
PRETEST PARA LOS ESTUDIANTES GRADO CUARTO

A través del siguiente pretest se realizará una prueba diagnóstica con el propósito de recoger información acerca de la competencia comunicativa

Nombre del estudiante: _____

Marca con una X la respuesta correcta

Juan Pablo le escribió una carta a su deportista favorito para expresarle por qué lo admira e invitarlo a su colegio:



1. **Si la intención de Juan pablo es decirle a su deportista favorito por qué lo admira e invitarlo al colegio, en el texto anterior faltó:**

A. _____ Invitarlo para que lo visite

B. _____ Contarle por qué lo quiere conocer

C. _____ Invitarlo e informarle como se llama el colegio

D. _____ Contarle porqué lo admira y darle la dirección del colegio

2. El texto que está escribiendo Juan Pablo es una carta, porque:

A. _____ Se dirige a alguien y tiene fecha, saludo, cuerpo, despedida y firma

B. _____ No se dirige a nadie, pero tiene título, resumen y pie de foto

C. _____ Se dirige a él mismo, tiene una introducción y una conclusión

D. _____ No se dirige a nadie, pero tiene inicio, nudo y desenlace

3. La invitación de Juan pablo es directa porque:

A. _____ Escribe la fecha al inicio del texto

B. _____ Emplea la expresión lo "imbito a que venga ami colegio"

C. _____ Habla del árbol que se cayó en la zona verde

D. _____ Expresa que en su casa hay "matas de pino y flores moradas"

4. La información que no es pertinente con el propósito de la carta es:

A. _____ Lo que hay en su casa y su disgusto por los animales

B. _____ El nombre de la institución y la invitación a ver los árboles

C. _____ La invitación a conocer el colegio y a que les enseñe a jugar

D. _____ El nombre completo del jugador y la invitación a jugar

5. Lee las siguientes expresiones tomadas del texto:

1.Señor Falcao García

2.El árboles que se cayó

3.Ayer en la zona verde

4.No me gustan los perros

¿En cuáles expresiones hay problemas de concordancia de número?

A. _____ 1 y 3

B. _____ 2 y 4

C. _____ 1 y 2

D. _____ 2 y 3

6. El tema que debería desarrollar Juan pablo en el escrito es:

A. _____ la información de por qué lo admira e invitarlo al colegio

B. _____ Los gustos de Juan Pablo y las cosas que hay en el colegio

C. _____ La zona verde de su colegio y como se llama el perro

D. _____ Las matas de pino y flores moradas que hay en su casa

7. En el texto que escribió Juan Pablo hay algunas palabras que no están separadas correctamente. Marca con una X la opción que las separa de manera correcta

A. _____ Bogo tá - Reci baun - jue guecon - árbo les

B. _____ deabril - sa ludo - conto dos - quevea

C. _____ Bogo tá - uncordial - nosen señe - a yer

D. _____ abril de - a mi - con todos - en la

8. En la expresión del texto "puede venir el viernes ( ) de recreo", las palabras que faltan son:

A. _____ a la hora

B. _____ en el patio

C. _____ su los tiempo

D. _____ nos las momento

9. En la expresión del texto "Quiero contarte _y_ no me gustan los perros"

Tú remplazarías la palabra subrayada por:

A. _____ pero

B. _____ que

C. _____ aunque

D. _____ más

10. Al leer el texto que escribió Juan pablo te das cuenta de que hay dos palabras mal escritas

¿Cuáles son? Y ¿Cómo se escriben de manera correcta?

A. _____ Imbito – sona / Invito - zona

B. _____ cayo – verde / calló - verde

C. _____ venga – colegio / venga - colejio

D. _____ quiero vea / qiero - bea

ANEXO C. POSTEST PARA LOS ESTUDIANTES GRADO CUARTO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
NÚCLEO TÉCNICO AGROPECUARIO - INENTA
RESOLUCIÓN 0453 DE ABRIL DE 2004 S.E.D. CAUCA
Dane: 119212000032 –Nit.: 800233785-5
Dirección: Carrera 15 # 2 – 27 B/ La Esmeralda
Contactos: (2) 8270112 3117037063
E-mail: nucleotecnicocorinto@hotmail.com
CORINTO-CAUCA

SEDE:

ANTONIA SANTOS

POSTEST PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO

Una vez utilizada la plataforma se realizará una serie de preguntas con el fin de evaluar diferentes aspectos en la competencia comunicativa**:**

Nombre del Estudiante: _____

La profesora de Español pidió que escribieran un texto contando algo de su vida, que lo hicieran usando la primera persona. Karol escribió lo siguiente:

Bogotá 8 de mayo de 2015

mi nombre es karol **t**atiana. mi papá se llama **e**dwin, mi mamá se llama **c**laudia y mi hermana se llama **a**lisson. Mi hermanito nació en **b**ogotá el 18 diciembre 2009.
. **c**uando crecí me metieron al colegio san gilberto. **e**ntréal curso 302 y fue muy especial. salí a vacaciones y el primer día que entré yo quería estar con mis amigas igualmente me cambiaron a otro salón, ayí conocí mucha amiga que decian que bonita eres Karol también a mi profesora que es muy buena y amable.

Los profesores son las personas que nos enseñan cosas nuevas. DEBEMOS COIDAR EL PLANETA

Karol Tatiana.
Curso 404.
Colegio San Gilberto.

1. **Para cumplir la tarea propuesta Karol debe:**

   A. _____ Narrar lo que le gustaría hacer en el futuro

   B. _____ Describir cómo son sus amigas

   C. _____ Escribir cuando nació ella y no su hermanito

   D. _____ Contar lo que hacen los profesores del colegio

2. **El texto que escribió Karol es muy cercano a:**

   A. _____ Un cuento y está escrito en tercera persona

   B. _____ Un poema y está escrito en segunda persona

   C. _____ Una noticia y está escrito en primera persona

   D. _____ Una autobiografía y está escrita en primera persona

3. **En el texto que escribió Karol, el tema que más se desarrolla es:**

   A. _____ El nacimiento de su hermano

   B. _____ Lo que hizo en sus vacaciones

   C. _____ Los profesores del colegio

   D. _____ El colegio y sus amigos

4. **Una idea del texto que no forma parte del tema propuesto es:**

   A. _____ Lo que cuenta del cambio del salón

B. _____ Lo que dicen sus amigas de ella

C. _____ Lo que pasó cuando entró al colegio

D. _____ Lo que dice del planeta

5. En la oración tomada del texto de Karol, "entréal curso 302 y fue muy especial" Hay un error. ¿Cuál es? Y ¿Cómo se debe corregir?

A. _____ la palabra curso debe llevar tilde en la última vocal: cursó

B. _____ las palabras entreal se deben separar: entré al

C. _____ La palabra especial se escribe con s: espesial

D. _____ Las palabras y y **fue deben ir unidas: yfue**

6. En la oración el 18 diciembre ( ) 2009 falta una palabra ¿cuál es?

A. _____ a

B. _____ de

C. _____ un

D. _____ y

7. En el texto la oración "El primer día que entré yo quería estar con mis amigas igualmente me cambiaron a otro salón" la palabra subrayada se debe cambiar por:

A. _____ aunque

B. _____ además

C. _____ también

D. _____ pero

8. En el texto de Karen, la profesora subrayó las palabras "ayí" y "decian" porque están mal escritas ¿Cómo se deben escribir?

A. _____ hay - desian

B. _____ allí - decían

C. _____ aí - decían

D. _____ ay - décian

ANEXO D. DOCUMENTO DE AUTORIZACION PARA EL USO DE IMAGENES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

NÚCLEO TÉCNICO AGROPECUARIO - INENTA

RESOLUCIÓN 0453 DE ABRIL DE 2004 S.E.D. CAUCA
Dane: 119212000032 –Nit.: 800233785-5
Dirección: Carrera 15 # 2 – 27 B/ La Esmeralda
Contactos: (2) 8270112 3117037063
E-mail: nucleotecnicocorinto@hotmail.com
CORINTO-CAUCA

SEDE:

ANTONIA SANTOS

DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) OTORGADO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUCLEO TECNICO AGROPECUARIO SEDE ANTONIA SANTOS Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER

Institución Educativa: **NUCLEO TECNICO AGROPECUARIO SEDE ANTONIA SANTOS**
Código DANE:1192120000 Municipio: CORINTO CAUCA
Docente(s) directamente responsable(s) del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012):

CARMEN REGINA CERON DAZA CC 34.637.551

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 Núcleo Técnico Agropecuario Sede Antonia Santos del municipio de Corinto, Cauca 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 Núcleo Técnico Agropecuario Sede Antonia Santos** del municipio de **Corinto Cauca** _ (ubicada al norte del departamento del Cauca-, con correo-electrónico **coordinacion.inenta@outl** y teléfono 3117037063) y a la Universidad de Santander (ubicada en **Lagos del Cacique Bucaramanga Santander**, con correo-electrónico **coordinacion.mtdae@cvudes.edu.co** y teléfono PBX: +57 (7) 651 6500), 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 **Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación** en la Universidad de Santander.
Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi(nuestro) hijo(a) o representado(a) en la grabación y/o registro fotográfico y resuelto todas las inquietudes, he(hemos) comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad y entiendo(entendemos) que:

- La participación del menor en este video y/o registro fotográfico y los resultados obtenidos por el(los) docente(s) en la presentación y sustentación de su trabajo de grado, no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el

1

curso.

- La participación del menor en el video y/o registro fotográfico no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para el menor en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad del menor no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos de la investigación y como evidencia del desarrollo del trabajo de grado para optar al título de **Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación** en la Universidad de Santander.
- La Universidad de Santander y el(los) docente(s) investigadores garantizarán la protección de las imágenes del menor y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de evaluación del(los) docente(s) como estudiante(s) de la Maestría.

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

En constancia, se adhieren los abajo firmantes:

N° documento del estudiante	Nombre completo del estudiante	N° documento del padre, madre o representante	Nombre del padre, madre o representante legal	Consentimiento		Firma
				Si	No	
1062307167	Jhonnier Baicue Camayo	34770351	María Hortencia Camayo	X		María Hortencia Camayo Oteca
1062016180	Eric Bravo Polanco	1006 306 952	Yessica Polanco	X		Jessica Polanco
1059844229	Karen Dayana Chiquito Pequi	25350572	Ilda Campo Medina	X		Ildacomposim
1062307263	María José Figueroa Castañeda	1.114.890.203	Kelly Vanessa Castañeda	X		Kelly Vanessa Castañeda P.
1188215352	Juliana Hernandez Soto	29510544	Yuli Mildred Soto	X		Yuli Mildred Soto B.
1110049490	Hellen Dayana Jaramillo Viáfara	1.118'678.754	Beatriz Viafara	X		Beatriz C.
1110299280	Yosef David Jaramillo Villaquirán	1118299126	Diana Marcela Villaquirán	X		DIANA VILLAQUIRÁN
1062016446	Valentina Jascue ortíz	1059843592	Erly Paola Ortíz	X		Erly Paola Ortiz Franco
1062016422	Sara Sofía Jimenez Guarín	61880560	Doria Patricia Guarín	X		Patricia Guarín

1062307772	Yeiner Santiago Jurado Córdoba	1059. 843 186	Leidy Liceth Córdoba	x		
1062305862	Ostin Andrés López Quintero	103239222	Julieta Quintero	x		
1059844364	Yancarlos Montenegro Cuetia	1114883 864	Diana Alexandra Montenegro	x		
1059844062	Isabella Peralta Anacona	1.114.873242	Verónica Anacona	x		
1059843300	Juan Esteban Puentes Cuetia	48678528	Yolanda Cuetia	x		
1114884127	Sara Vanessa Sotero Bolaños	1114874672	Maribel Bolaños	x		
1059844024	Karol Liceth Tálaga Galeano	1088140914	Paola Andrea Galeano	x		
1062308318	Fredy Julián Tejada Córdoba	69021121	Soraida Córdoba	x		
1062016311	Ed Beart Trompeta Sandoval	1114875019	Adriana Sandoval	x		
1059064789	Disney Sofía Ul Ascue	1133 3540	Martha Cecilia Ascue	x		

Lugar y fecha: Corinto Cauca 1 de febrero del 2021

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

Nombre: Mónica Patricia Quiñonez Alvarado CC/CE: 34.637.717

Firma:

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

Nombre: Sandra Milena Silva CC/CE: 34.639.698

Firma:

ANEXO E. EVALUACION DE LA PLATAFORMA QUIZIZZ

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
NÚCLEO TÉCNICO AGROPECUARIO - INENTA
RESOLUCIÓN 0453 DE ABRIL DE 2004 S.E.D. CAUCA
Dane: 119212000032 –Nit.: 800233785-5
Dirección: Carrera 15 # 2 – 27 B/ La Esmeralda
Contactos: (2) 8270112 3117037063
E-mail: nucleotecnicocorinto@hotmail.com
CORINTO-CAUCA

SEDE:

ANTONIA SANTOS

EVALUACION DE LA PLATAFORMA QUIZIZZ

Una vez utilizada la plataforma se realizará una serie de preguntas con el fin de evaluar diferentes aspectos con la plataforma ejecutada.

Nombre del Estudiante: _____

1. **¿Consideras que la plataforma Quizizz es altamente motivadora?**

   _____**Si**
   _____**No**

2. **¿Consideras que el contenido académico que se abarcó a través de la plataforma Quizizz, es relevante en tu vida?**

   _____**Si**
   _____**No**

3. **¿Consideras que en la plataforma Quizizz se presentaron retos intelectuales (actividades o misiones) de complejidad que atrajeron tu atención?**

   _____**Si**
   _____**No**

4. **¿Tienes mayor interés por la lectura después de haberla trabajado a través de la plataforma de Quizizz?**

_____Si
_____No

5. **¿Consideras que la plataforma Quizizz ofrece simulaciones basadas a la realidad, multimedia, interactividad, humor, novedad drama?**

_____Si
_____No

6. **¿Consideras que la interacción plataforma-estudiante es interesante?**

_____Si
_____No

7. **¿Consideras que la estrategia de enseñanza utilizada en el área de español promueve tu aprendizaje?**

_____Si
_____No

Anexo F CRONOGRAMA

ETAPAS	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS	RECURSO EDUC. DIGITAL	PRODUCTO	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL	SEPTIEMBRE					OCTUBRE				NOVIEMBRE			
1. Diagnosticar debilidades comunicativas	-lectura de cuentos y fábulas y posterior taller de la actividad realizada -Realizar cuestionarios para detectar el nivel de comprensión lectora	-Leo diversos tipos de texto: descriptivo, informativo, narrativo, explicativo y argumentativo -Comprendo diversos tipos de texto utilizando algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información	-Cuentos -Llectura oral de fabulas -Computador -Word -Impresora	-Resultado del taller que muestra el conocimiento del nivel de lectura de cada estudiante -Cuestionario de detección del grado de comprensión lectora de las fábulas														
2: Diseñar actividades didácticas para la lectura y comprensión de textos desde la decodificación y gamificación	-Realizar cuestionarios para detectar proyectar cuentos y fabulas elaboradas en power point -Realizar un test digital para la detección de la comprensión lectora	-Comprendo diversos tipos de texto, utilizo estrategias de búsqueda, selección -Utilizo estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información para mis procesos de producción y comprensión textual.	-Computador -Programa power point -Video beam -Internet -Computador -Cuestionario	-Cuentos y fabulas elaborados en power point -Aprendizaje en el manejo de herramientas tecnológicas. -Diferenciar entre un cuento y una fábula colocando postura crítica frente a ambas codificaciones. -Resultados de test que permite evidenciar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes														
3:Implementar una plataforma virtual con el fin alojar las actividades desarrolladas en lectura y comprensión de textos	-Contratar el desarrollo de la plataforma educativa -Migrar la información a la plataforma educativa virtual de las actividades realizadas con los estudiantes	-Actividad realizada por experto en el campo -Conozco el manejo de la plataforma educativa virtual	-La web -Internet -Computador -Acceso a la plataforma educativa	-Plataforma educativa virtual -Plataforma educativa con los contenidos desarrollados en las actividades con los estudiantes														

4:Evaluacion de la estrategia pedagógica implementada para los estudiantes de grado 4	-Estrategia después de la lectura - codificación de conceptos a través de diferentes expresiones artísticas, literarias propuestas por el estudiante: mímicas, dramatizaciones, dibujos, juegos, cantos, trovas, comics, memes, entre otros.	-Se evalúa la comprensión lectora mediante la utilización de diferentes expresiones comunicativas propuestas por los estudiantes	-Todos los elementos y herramientas disponibles y que se encuentren en el entorno del estudiante	-Grabaciones, videos, dibujos y todo lo que se genere en el desarrollo de las actividades propuestas														
	-Aplicación de un cuestionario que evidencie el conocimiento y manejo de la plataforma virtual implementada en la institución.	-Se evalúa el conocimiento del manejo de la plataforma y sus contenidos.	-Internet -Plataforma virtual -Computador -Cuestionario	-Resultados de cuestionario														
	-Procesamiento de la información y análisis de datos	-Se analizan los datos obtenidos en las actividades realizadas	-Información recolectada -Aplicación de herramientas estadísticas	-Resultado de la información analizada														

Anexo G PRESUPUESTO

ITEM DE ACTIVIDAD	DETALLE	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1	CARTILLA O LIBRO (CUENTO - FABULA)	40	$ 15.000	$ 600.000
	CARTUCHO O RECARGA DE TINTA	2	$ 20.000	$ 40.000
	PAPEL - HOJAS (RESMA)	5	$ 11.000	$ 55.000
	IMPRESIÓNES	100	$ 200	$ 20.000
2	CARTUCHO O RECARGA DE TINTA	2	$ 20.000	$ 40.000
	IMPRESIÓNES	100	$ 200	$ 20.000
5	EXPERTO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA	1	$ 1.000.000	$ 1.000.000
6	EXPERTO PARA LA CAPACITACIÓN EN MIGRACIÓN DE INFORMACIÓN Y MANEJO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA	1	$ 800.000	$ 800.000
			TOTAL	$ 2.575.000

ITEM DE ACTIVIDAD	DETALLE APORTES PROPIOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1	IMPRESORA (HORA DE USO)	5	$ 1.000	$ 5.000
	COMPUTADOR (HORA DE USO)	5	$ 1.000	$ 5.000
	INTERNET (HORA DE USO)	5	$ 1.000	$ 5.000
2	IMPRESORA	5	$ 1.000	$ 5.000
	COMPUTADOR	5	$ 1.000	$ 5.000
	INTERNET	5	$ 1.000	$ 5.000
3	COMPUTADOR	5	$ 1.000	$ 5.000
	VIDEO BEAM	5	$ 10.000	$ 50.000
	INTERNET	5	$ 1.000	$ 5.000
4	COMPUTADOR	5	$ 1.000	$ 5.000
	INTERNET	5	$ 1.000	$ 5.000
7	COMPUTADOR	5	$ 1.000	$ 5.000
	IMPRESORA	5	$ 1.000	$ 5.000
	VIDEO BEAM	5	$ 10.000	$ 50.000
	INTERNET	5	$ 1.000	$ 5.000
8	COMPUTADOR	5	$ 1.000	$ 5.000
	INTERNET	5	$ 1.000	$ 5.000
9	COMPUTADOR	5	$ 1.000	$ 5.000
	INTERNET	5	$ 1.000	$ 5.000
			TOTAL	$ 2.760.000