

**Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la
comprensión lectora**



**UNIVERSIDAD
DE LA COSTA**
1970
VIGILADA MINEUCACIÓN

AMPARO VALENCIA GARCÍA

RINSON OBREGÓN ARBOLEDA

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
BARRANQUILLA**

2020

**Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la
comprensión lectora en los estudiantes**

RINSON OBREGÓN ARBOLEDA

AMPARO VALENCIA GARCÍA

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Magister
en Educación**

Asesora:

MG. OLGA MARTINEZ PALMERA

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
BARRANQUILLA**

2020

Nota de Aceptación

Evaluador

Barranquilla, 05 de noviembre de 2020.

Dedicatoria

El presente trabajo investigación lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

También está dedicado con todo nuestro cariño para nuestra familia; en especial a nuestras hijas, quienes siempre estuvieron dispuestas a brindarnos su asesoría y colaboración en el área tecnológica.

Terminar este proyecto no hubiera sido posible sin el apoyo profesional del Mg. Abraham Alomia Castro quien con paciencia aconsejó, con sus conocimientos, con el firme propósito de conseguir una precisión en el discurso escrito.

Y una dedicación demasiado especial para los niños, niñas padres de familia de los grados 5^o de la institución Educativa Teófilo Roberto Potes, por sus aportes, presencia y participación con los cuales enriquecieron y dieron vida a este proyecto, Dios los bendiga.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios por bendecirnos guiarnos a lo largo de este tiempo, ser el apoyo y nuestra fortaleza en todo momento.

Gracias a cada miembro de nuestro núcleo familiar y su valioso aporte; moral y espiritual antes, durante y después de cada momento del desarrollo de este proyecto.

Agradecemos a la institución educativa Teófilo Roberto Potes en cabeza de su rector Libardo Riascos Perlaza y a sus docentes del área de lenguaje, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación y desarrollo de cada clase.

A la institución Educativa las América, que nos permitió compartir experiencias con sus docentes en relación con el tema de investigación.

Resumen

La investigación tuvo como propósito diseñar una estrategia didáctica lúdica mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes. Se estructuró bajo un enfoque cuantitativo, mediante técnica de observación; recolectando y caracterizando los resultados con el uso de estadística descriptiva para el análisis de los datos, con la selección de una muestra de 62 estudiantes pertenecientes al grado de 5° de primaria de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura del Valle del Cauca. a quienes se le aplicó un pre-test y una encuesta con el fin de establecer un parámetro inicial frente al hábito, interés, frecuencia y nivel de competencia lectora y finalmente se aplicó un post-test para lograr medir la variable dependiente y el impacto de la estrategia didáctica. Como resultado, los promedios obtenidos por los estudiantes durante la aplicación del post-test, evidenciaron un incremento en la comprensión lectora, comparados con la prueba inicial. Se concluye de la investigación que al aplicar estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 contribuye con el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

Palabras clave: Estrategias didácticas, comprensión lectora, Web 2.0, Gamificación, Ludificación

Abstract

The purpose of the research was to design a playful didactic strategy mediated by WEB 2.0 to strengthen students reading comprehension. It was structured under a quantitative approach, using an observation technique, collecting and characterizing the results with the use of descriptive statistics for data analysis, with the selection of a sample of 62 students belonging to the 5th grade of primary school of Teofilo Roberto Potes Education Institution located in Buenaventura, Valle del Cauca. To whom a pre-test and a survey were applied in order to in order to establish an initial parameter against habit, interest, frequency and level of reading competence and finally a post-test was applied to measure the dependent variable and the impact of the didactic strategy. As a result, the averages obtained by the students during the application of the post-test showed an increase in reading comprehension compared to the initial test. It is concluded from the research that by applying educational strategies mediated by WEB 2.0 contributes to the strengthening of reading comprehension in students.

Keyword: didactic strategies, reading comprehension, web 2.0, gamification ludification

Tabla de contenidos

Lista de tablas y figuras.....	10
Introducción	12
1. Planteamiento del problema.....	16
1.1 Descripción del problema.....	16
1.2 Formulación del Problema.....	21
1.3 Objetivos.....	22
1.3.1 Objetivo general.....	22
1.3.2 Objetivos específicos	22
1.5 Justificación.....	24
1.5.1 Marco contextual	25
2. Marco teórico	27
2.1 Antecedentes.....	27
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	27
2.1.2 Antecedentes nacionales	30
2.1.3 Antecedentes Locales.....	34
2.2 Referentes teóricos	37
2.2.1 Teorías del aprendizaje	37
2.2.3 Teorías del aprendizaje mediante el juego.....	42
2.2.4 Teorías del aprendizaje con Gamificación en tiempos modernos	43
2.3 Marco legal	48
2.4 Marco Conceptual.....	51
2.4.1 Las TIC en educación	51
2.4.2 El uso de las TIC en los procesos de aprendizaje	52
2.4.3 Compresión Lectora.....	52
2.4.4 Relación entre lenguaje oral y comprensión lectora	53
2.4.5 El uso de las TIC en los procesos de aprendizaje	54
2.5 Operacionalización de variables	56
3. Marco metodológico	58
3.1 Paradigma de investigación.....	58
3.2 Enfoque Metodológico	58

3.3 Tipo de investigación.....	59
3.4 Diseño de investigación.....	60
3.4.1 Variables.....	61
3.4.1.1 Variable independiente.....	63
3.4.1.2 Variable dependiente.....	63
3.5 Población y Muestra de los estudiantes.....	62
3.6 Técnicas e instrumentos de investigación.....	62
3.6.1 Técnica observación directa, instrumento diario de campo.....	62
3.6.2 Técnica test, instrumento pretest-post-test.....	63
4. Análisis de los Resultados.....	66
4.1 Resultados de la aplicación del cuestionario a estudiantes.....	66
4.1.1 Análisis encuesta aplicada a estudiantes.....	66
4.2 Análisis de los resultados obtenido de la aplicación del Instrumento diagnóstico	
4.2.1 Pretest a estudiantes.....	74
4.2.2 Conclusión encuesta y pre test.....	77
4.3 Análisis de los resultados de la definición de la estrategia didácticas lúdica mediada por la web 2.0 (Kahoot), orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora.....	78
4.3.1 Componente pedagógico de la estrategia lúdica.....	78
4.4 Componente tecnológico de la estrategia lúdica.....	82
4.4.1 Implementación de la estrategia lúdica.....	84
4.5 Resultados del postest aplicado a los estudiantes.....	85
4.5.1 Resultados en el nivel de desempeño lector de los estudiantes.....	85
4.5.2 Análisis descriptivo explicativo.....	87
4.6 Discusión de los resultados.....	88
Conclusiones y recomendaciones.....	91
5.1 Conclusiones.....	91
5.2 Recomendaciones.....	92
Referencias.....	94
Anexos.....	100

Lista de tablas y figuras

Tabla 1 Operacionalización de variables	57
Tabla 2 Escala de valoración del nivel de comprensión lectora	64
Tabla 3 Escala de valoración.....	65
Tabla 4 Actividades preferidas de los estudiantes	67
Tabla 5 Gusto por la lectura	67
Tabla 6 Espacio para libros en casa.	68
Tabla 7 Visitas a biblioteca.	69
Tabla 8 Tipo de lectura.....	70
Tabla 9 Motivación.	71
Tabla 10 Hábito de lectura	72
Tabla 11 Fomento de lectura.	73
Tabla 12 Sistema de Evaluación	74
Tabla 13 Resultado prueba diagnóstica Pre test.....	75
Tabla 14 Rubrica	80
Tabla 15 Formato de autoevaluación alumno.	81
Tabla 16 Resultado prueba final pos test	86
Tabla 17 Comparación de resultados Pretest y postest	87

Figuras

Figura 1 Resultados nacional de Prueba Saber Área de Lenguaje Grado quinto.....	19
Figura 2 Resultados Prueba interna Área de Lenguaje Grado quinto	20
Figura 3 Diagrama de Proceso para la aplicación de una prueba en Kahoot	47
Figura 4 Guía rápida para aplicar pruebas en Kahoot.	48
Figura 5 Gusto por la lectura.....	68
Figura 6 Espacio para libros.....	69
Figura 7 Visita a Biblioteca.....	70
Figura 8 Tipo de lectura.	71
Figura 9 Motivación lectora.	72
Figura 10 Hábito de lectura.....	73

Figura 11 Lectura en el colegio.....	73
Figura 12 Porcentaje por nivel de desempeño (Pre test).....	77
Figura 13 Ingreso a Kahoot.....	82
Figura 14 Crear nuevo Kahoot.....	83
Figura 15 Diseño de Kahoot.....	83
Figura 16 Simulando en Kahoot.....	84
Figura 17 Vista del pódium.....	84
Figura 18 Porcentaje nivel de desempeño pos test.....	86
Figura 19 Comparación nivel por desempeño Pre test y pos test.....	88

Introducción

El presente estudio tiene como objetivo diseñar una estrategia didáctica lúdica mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes, a fin de beneficiar a los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura - Valle, utilizando la herramienta Web 2.0 (Kahoot), para desarrollar las competencias de análisis, interpretación e inferencia, como base para una buena comprensión lectora como una forma de aprendizaje significativo.

El interés investigativo parte de la problemática relacionada con la baja comprensión lectora que presentan los estudiantes y con las estrategias didácticas tradicionales utilizadas por los docentes en las aulas de clases, que conllevan a que los estudiantes pierdan el interés por el aprendizaje y sobre todo por la lectura. Las investigaciones educativas que relacionan el campo pedagógico con la TIC definen que la prevalencia del paradigma tradicional ha representado una de las principales resistencias para la introducción de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje (Laborda, 2005)

Esta dificultad constituye una situación pertinente porque la falta de innovación y actualización en los procedimientos mediáticos puede conllevar a una rutina en los procesos de aprendizaje que desencadena en los estudiantes insatisfacción y bajo desempeño académico e incluso la deserción (García y Tejedo, 2017), atendiendo este inconveniente, se plantea como pregunta de investigación: ¿De qué manera diseñar estrategias didácticas lúdicas mediada por la Web 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes ?

Entendido que la comprensión lectora es el proceso mediante el cual un lector está en capacidad de interpretar y reflexionar sobre un texto cualquiera. En la Institución educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura, se ha podido observar que la mayoría de los estudiantes

no comprenden lo que leen, por lo cual, al realizar preguntas sobre los textos leídos, la mayoría se les dificulta comprender y reflexionar sobre las ideas principales del contenido.

La realidad estudiada determina la importancia pedagógica de integrar herramientas tecnológicas a los marcos de enseñanza aprendizaje como factores que conlleva a modificar las practicas pedagógicas y didácticas con el fin, de mantener la satisfacción de los estudiantes puesto que implica la actualización del conocimiento y la participación del estudiante (Bernal y Ballesteros, 2017).

Por ello, la realización de la investigación está justificada, por una emergente necesidad de comprender la dialéctica que es generada por la incorporación de herramientas mediáticas para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes.

El paradigma utilizado en esta investigación es el empírico – analítico con un enfoque Cuantitativo y un diseño cuasi experimental

La metodología propuesta plantea el paradigma empírico – analítico con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental para analizar y determinar la problemática esbozada pues la ejecución de la web 2.0 utilizadas como herramienta mediática para la lectura, pretende motivar a los estudiantes para mitigar los problemas relacionados con la baja comprensión lectora, comprobando que las herramientas TIC contribuyen al desarrollo de competencias, de las diferentes áreas de estudio , a su dominio intelectual y a la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje (Bernal y Ballesteros, 2017).

El uso de la web 2.0 de la Información constituye un recurso fundamental para mediatizar el conocimiento a fin de que este pueda ser construido de forma viable y adaptativo para los estudiantes (Gargallo, Suárez y Ferreras, 2007).

A nivel práctico, la investigación parte de la realidad problémica relacionada con los bajos niveles de comprensión lectora de los estudiantes en todas las áreas del conocimiento.

Seguidamente se construye el fundamento teórico, para establecer la ruta de las investigaciones y teorías con respecto a la, inclusión de las estrategias lúdicas mediadas por la Web 2.0 ((Kahoot) en educación y su interrelación con la comprensión lectora de los estudiantes.

Debido al enfoque mixto, lo cuantitativo se tuvo en cuenta tanto para la recogida de los datos como para el análisis sistemático del fenómeno, avanzando más allá de la medición, que implica establecer las formas operativas y mediáticas de las TIC en el proceso pedagógico que conlleva a la construcción viable y significativa del conocimiento. Se aplicó un pretest dentro de un pilotaje para validar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes. Esta prueba fue aplicada a una muestra definitiva de 62 estudiantes, que seguidamente experimenta con la herramienta web 2.0 (Kahoot) y cuyo análisis se revisa de manera cuantitativa, orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora como mediación pedagógica que privilegia la satisfacción, la participación del estudiante y la cooperación entre estudiante y docente.

Luego de la aplicación de las estrategias didácticas lúdicas mediadas por la Web 2.0, se realiza nuevamente una prueba post- test para verificar el nivel de comprensión lectora. Los datos cuantitativos se analizaron por procedimientos estadísticos organizados en tablas de hallazgos sistematizadas para ser trianguladas con los datos estadísticos.

A nivel de la organización del documento, conformado por cuatro capítulos, el primer capítulo comprende el planteamiento del estudio explicando las bases problémicas del fenómeno, las razones que justifican su estudio, los objetivos investigativos y su delimitación.

El segundo capítulo fundamenta el estado del arte y las teorías de apoyo específicamente, se constituye una articulación entre teorías psicológicas, los fundamentos de las teorías en el aprendizaje, las teorías de la conectividad y las teorías afectivas de la satisfacción y el desempeño.

El tercer capítulo presenta los fundamentos epistemológicos y procedimentales de la investigación, la definición de los instrumentos de recolección de datos y las formas operativas para su aplicación; así como la sistematización de datos cuantitativos y cualitativos.

En el capítulo cuarto, se presenta el análisis cuantitativo de los datos estadísticos y la articulación sistemática de los datos cualitativos para su triangulación metodológica. Luego de este procedimiento se elabora el análisis interpretativo y las conclusiones del estudio.

1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

En la actualidad se han venido desarrollando estudios en el orden internacional y nacional relativos al uso de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora, que se constituyen en iniciativas innovadoras, sin embargo, existe poca literatura acerca del manejo de temáticas como la gamificación y la articulación de estas estrategias con herramientas de la Web 2.0.

De igual manera, al realizar un análisis de las características generales de la población escolar se evidencia que la mayoría de los educandos presentan una dificultad en el desarrollo significativo de los procesos de comprensión lectora, resultados reflejados en las evaluaciones tipo pruebas SABER que se aplican periódicamente en la institución y permiten establecer un bajo nivel de desempeño lector en los estudiantes (Avila, 2017).

Al respecto, (Medina y Vargas, 2015), plantean que:

La ausencia de metodologías didácticas se enfoca en situaciones de dificultades debido a la ausencia de actividades lúdicas en el salón de clases, donde se evidencia que los niños presentan síntomas como el desinterés por aprender, la distracción y el afán por terminar los trabajos, pues los acosa la pereza mental y física que padecen (p. 54).

A nivel institucional y dada la intencionalidad del estudio que busca evidenciar resultados de suficiencia en las pruebas internas aplicadas en la institución, de tal manera que se pueda evidenciar un porcentaje que supere en un grado de significancia los niveles bajos presentados tanto en la prueba empírica como en las pruebas internas llevadas a cabo al final del periodo académico demostrando de esta manera que hubo fortalecimiento en el proceso de aprendizaje del área de Lenguaje. Lo anterior teniendo en cuenta que al momento se encuentra en un rango de

calificación con tendencia media a la baja, y al finalizar el estudio se corrobore que se ubica en un nivel sino alto por lo menos con ascendencia a este.

Parte de la problemática lo constituye el bajo índice de lectura en el país. Según cifras oficiales del DANE (2016), los colombianos leen entre 1,9 y 2,2 libros al año. De hecho, según las pruebas (PISA) Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos practicada en 1012 estudiantes de 15 años de varios países del mundo, el 47 % de los bachilleres colombianos está por debajo del nivel mínimo en la prueba de lectura como si fuera poco, la comprensión lectora que es un paso anterior a la lectura crítica tampoco ha sido bien librada en las pruebas internacionales. En el examen del PIRLS (Estudio Internacional del Progreso de Competencia Lectora), hecha con estudiantes de 48 países de entre 9 y 10 años, los colombianos (3.966 niños) terminaron en un nivel bajo comparado con los demás participantes de otros países. Tomado de revista semana ¿Por qué los estudiantes colombianos no comprenden lo que leen?

En cuanto al uso educativo de las TIC, se evidencia que aún prevalecen problemas en cuanto a la incorporación e intencionalidades pedagógicas al incorporar herramientas Web 2.0, falta de estrategias lúdicas que motiven a los estudiantes a leer, tal como lo expresan Madero y Gómez (2013), en el proyecto *Proceso de comprensión lectora en alumnos de tercero de secundaria*, que tuvo como propósito abordar un texto con el fin de comprenderlo, la investigación arroja como resultados que existe una relación entre las creencia que tiene el estudiante sobre la lectura y su nivel de comprensión. De igual manera, consideran que los alumnos siguen tres rutas principales cuando leen un texto con la intención de comprenderlo: la cristalizada, la estratégica y la de la no comprensión. Lo que permite entender el proceso mental que realiza un niño al tratar de comprender un texto.

Según el Instituto de Estadísticas de la UNESCO (2017), más de la mitad de los jóvenes en América Latina y el Caribe no alcanzan los niveles de suficiencia requerida en capacidad lectora

para el momento en el que concluyen la educación secundaria. En total, hay 19 millones de adolescentes en esta situación. Según el estudio, 36% de los niños y adolescentes de la región no cuentan con los niveles de lectura adecuados. El balance es un poco mejor cuando se toma en cuenta solo a los niños en edad para cursar la educación primaria: 26% no alcanzan la suficiencia. Los resultados no son más favorables cuando son evaluados en matemáticas. 52% de los niños y jóvenes de América Latina y el Caribe no alcanzan las competencias básicas. La situación es peor en secundaria (62%) que en primaria (46%).

Estudiantes con problemas de comprensión lectora

- 14%: Norteamérica y Europa
- 31%: Este y sudeste asiático
- 36%: América Latina y el Caribe
- 57%: Asia occidental y norte de África
- 88%: África subsahariana

Estos indicadores, en los que paradójicamente América Latina y el Caribe aparecen como una de las regiones del mundo mejor posicionadas, revelan grandes desafíos para el futuro.

De igual manera, los resultados de las pruebas saber así lo demostraron, donde se evalúan dos competencias: la textual, referida a la capacidad para comprender e interpretar el sentido y la estructura de diferentes textos; y la discursiva, que implica la capacidad para asumir una posición frente a la lectura, usando diferentes estrategias de pensamiento y produciendo nuevos significados. Estas competencias se deben evidenciar en la estructura y organización de un texto, el significado y sentido del mismo y los contextos y fines de la comunicación (componentes de la prueba), según los tres niveles de competencia: literal, inferencial y crítico.

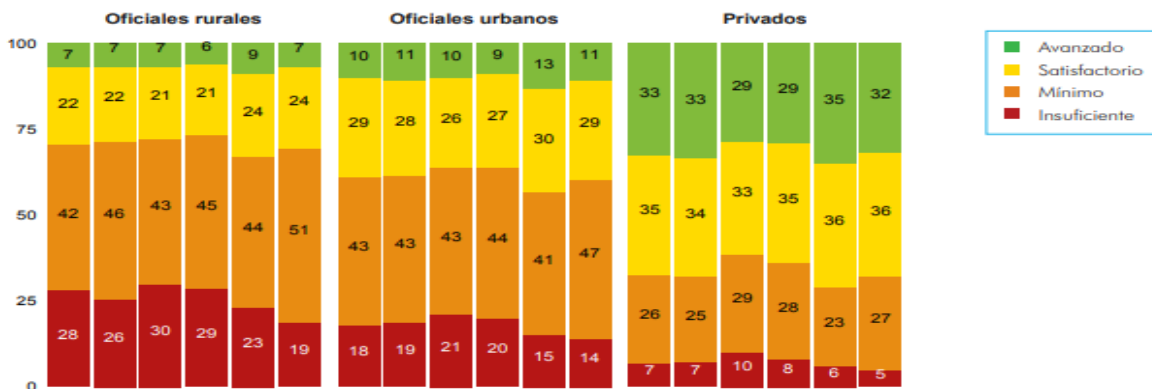


Figura 1 Resultados nacional de Prueba Saber Área de Lenguaje Grado quinto Fuente: (página web del MEN)

Los resultados nacionales en Lenguaje muestran que en el grado 5°, casi la mitad de los estudiantes superó el nivel literal de lectura (extraer información explícita de los textos) y pasó al inferencial a mínimo, donde se hace necesario fomentar una lectura que supere la comprensión superficial y promueva una comunicación con sentido y significado. Es importante que los estudiantes reflexionen críticamente sobre lo que leen e interpreten con mayor complejidad los textos que enfrentan en la escuela y en otros escenarios de su cotidianidad, (MEN, 2017).

En atención a lo anterior, resultados de las notas obtenidas en los periodos académicos adelantados hasta el momento indican niveles medios de insuficiencia con tendencia a mínimo como se muestra en la Figura 2. Distribución de los estudiantes según niveles de desempeño en Lenguaje, quinto grado.

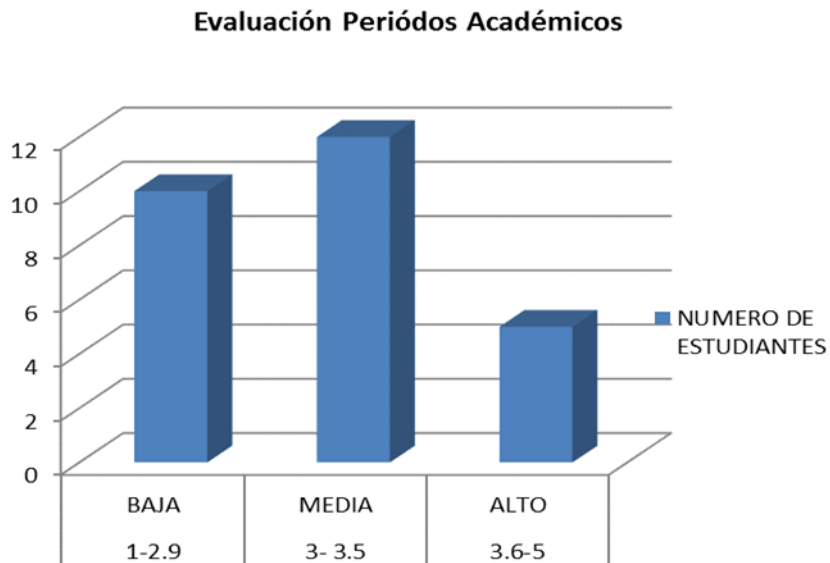


Figura 2 Resultados Prueba interna Área de Lenguaje Grado quinto. *Fuente:* (tomado de los registros académicos de I.E T.R. P)

Estas actividades evaluativas son realizadas de manera periódica, durante todo el desarrollo del año lectivo, pero las mismas siguen presentando bajo rendimiento por parte de los estudiantes de la institución educativa, donde se puede evidenciar la falencia que existe en el área y que constituye en gran medida, la falta de motivación hacia el estudio por parte de los educandos y al estilo tradicional de los docentes, donde la mayoría realizan clases magistrales que poco permiten la interacción de los estudiantes con el objeto de estudio, olvidando que el proceso de aprendizaje puede darse en diversos escenarios, que la variedad aumenta la motivación de los estudiantes y promueve la construcción de los aprendizajes, (Gomez, 2002)

En ese sentido se hace necesario trascender con los privilegios que ofrece la WEB 2.0. El termino Web 2.0 no es más que la evolución de la Web o Internet en el que los usuarios dejan de ser usuarios pasivos para convertirse en usuarios activos, que participan y contribuyen en el contenido de la red siendo capaces de dar soporte y formar parte de una sociedad que se informa, comunica y genera conocimiento (Deans, 2009).

En consecuencia, estos resultados se constituyen en un referente para el estudio, dado que la tecnología está presente en los diferentes contextos de la actividad humana y es una herramienta de apoyo a la educación, que sirve de soporte a los estudiantes con el fin de mejorar sus procesos creativos y cognitivos para poner en práctica en su diario vivir de tal manera que las cifras alcanzadas en la prueba internacional se deban entre otros al insuficiente acercamiento de los estudiantes a las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

1.2 Formulación del Problema

Una vez revisada la problemática anteriormente planteada, se formula la siguiente pregunta general del problema:

¿Cómo diseñar estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura Valle?

De igual manera se plantea los siguientes interrogantes específicos para la sistematización de la investigación:

- ¿Cuál es el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la IE Teófilo Roberto Potes de Buenaventura, Valle del Cauca?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas lúdicas mediadas por la web 2.0 (Kahoot) que se utilizan para el fortalecimiento de la comprensión lectora?
- ¿Cómo aplicar estrategias didácticas lúdicas mediadas por las Web 2.0 (Kahoot) para el fortalecimiento a la comprensión lectora en los estudiantes de 5° de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura – Valle?
- ¿Cuál es el grado de comprensión lectora de los estudiantes de 5° grado una vez aplicada las estrategias lúdico-pedagógicas?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica lúdica mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la institución Teófilo Roberto Potes de Buenaventura Valle.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar hábitos, interés, frecuencia de lectura y el estado de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la IE Teófilo Roberto Potes de Buenaventura, Valle del Cauca.
- Definir estrategias didácticas lúdicas mediadas por la web 2.0 (Kahoot), orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora
- Aplicar estrategias didácticas lúdicas mediadas por la Web 2.0 (Kahoot) para el fortalecimiento a la comprensión lectora en los estudiantes de 5° de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura – Valle.
- Evaluar la comprensión lectora de los estudiantes de 5° grado una vez aplicada las estrategias lúdico-pedagógicas mediada por la plataforma Kahoot.

1.3.3 Hipótesis

La implementación de una estrategia didáctica con Ludificación y mediada por la web 2.0 (Kahoot) desarrollará la lectura comprensiva en el área de Lenguaje con los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura, Valle del Cauca.

1.4 Delimitación de la investigación

1.4. 1 Delimitación conceptual

El presente proyecto de investigación está enmarcado dentro de la línea de Educación mediada por las TIC y pretende implementar una estrategia didáctica mediada por la web 2.0 para el fortalecimiento en el proceso de la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico en los estudiantes de 5° grado de básica primaria.

1.4.2 Delimitación espacial

La IED Teófilo Roberto Potes se encuentra ubicada en el Distrito de Buenaventura – Valle, entidad que lleva hasta el momento brindando una educación cerca de 40 años, en las tres jornadas, en la actualidad cuenta con cinco sedes, ciento tres docentes que atienden a una población de 3250 estudiantes.

1.4.3 Delimitación temporal

El desarrollo de este proyecto de investigación se llevó a cabo en los meses de febrero de 2019 hasta septiembre de 2020.

1.4.4 Delimitación temática

Dentro de la variable Estrategias didácticas lúdicas mediadas por la Web 2.0 (Kahoot), esta se tratará las siguientes variables y temas:

V1: Estrategias didáctica lúdicas a mediada por la Web 2.0

- Lúdica
- Web 2.0 (conocimiento, uso y apropiación)
- Kahoot (conocimiento, uso y apropiación)

V2: Comprensión lectora se tratarán los siguientes temas:

- Comprensión lector
- Niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico)

- Hábitos de lectura
- Preferencias de lectura y tipos de lectura.

1.5 Justificación

La presente investigación pretende abordar una propuesta de intervención con el propósito de fortalecer la comprensión lectora en el Nivel Literal a través de una estrategia con ludificación mediada por la web 2.0 en los Estudiantes de 5° grado de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes, está enmarcado al interior de la Línea de Investigación Calidad Educativa. El objetivo de estudio de investigación, es el mejoramiento de la competencia lectora al interactuar con una estrategia didáctica con la herramienta Kahoot; para lograr el objetivo propuesto se vio la necesidad de identificar los niveles de desempeño en la lectura de los estudiantes y proponer la creación de una estrategia didáctica lúdica que fortaleciera la competencia Lectora en el mencionado Nivel, mejorando el desempeño académico de los educandos y a la vez en las pruebas internas institucional como también en las pruebas Saber.

Según (Irwin, 1996) existen tres variables que influyen en la competencia lectora, es decir, en la comprensión de un texto. Estas tres variables son esenciales, y deben ser tenidas en cuenta para la enseñanza de la competencia lectora; primero el lector, donde deben incluirse todos los conocimientos que éste posee en un sentido amplio, es decir, todo lo que sabe sobre el mundo, segundo el texto, haciendo referencia tanto a lo escrito como a la intención del autor y como tercero el contexto que comprende las condiciones de la lectura, tanto las que se fija el propio lector, como las derivadas del entorno social.

En relación a la educación, los juegos tienen una importancia vital. El juego “en la educación proporciona el contexto motivador que hace que una tarea ardua como la de estudiar, pueda convertirse en una actividad creativa respaldada por el interés del alumno” (Rubio, 2014, p. 34).

Es importante aclarar en este punto que esta relación entre la educación y el juego no sucede únicamente en la infancia y en ese particular, es relevante porque representa un “[...] concepto y una experiencia clave para pensar procesos vinculados con la formación humana, y más específicamente, con la formación de un hombre que en su adultez busca mejorar la calidad de vida de una sociedad” (Gallego, 2015, p. 41).

Ahora bien, la manera como se pretenden intervenir estas prácticas es mediante la Ludificación, con el objetivo de introducir una estructura creativa e innovadora proveniente del juego para convertir la clase magistral, en otra actividad que motive al estudiante; convirtiendo las simples tareas en un reto atractivo que merezca la pena continuar y a la vez, fortalecer el proceso de aprendizaje.

Al finalizar la implementación de las estrategias diseñadas en este proyecto; se espera que los estudiantes de grado quinto de la IE Teófilo Roberto Potes de Buenaventura, Valle del Cauca, sean competentes en la lectura e interpretación de diferentes tipos de texto y así mismo despierten un interés por la lectura a la par de los estándares básicos de calidad propuestos por el MEN, cumpliendo con unos de los principios y objetivo generales de la educación con el fin de mejorar resultados del aprendizaje.

1.5.1 Marco contextual

La Institución Educativa Técnica Comercial Teófilo Roberto Potes es un plantel de carácter oficial, ubicada en la zona urbana del distrito de Buenaventura, entidad que lleva hasta el momento brindando educación cerca de 40 años, en la actualidad cuenta con cinco sedes, ciento tres docentes, los cuales atienden una población de 3250 estudiantes. Como filosofía pretende formar a sus niños y jóvenes para la búsqueda de dignidad humana, el respeto por la verdad y la justicia, generando así un hombre nuevo que tiene espiritualidad en el cambio y promueve la igualdad, la participación democrática, el amor fraterno, la autonomía e independencia crítica y la

responsabilidad. Tiene como misión, educar a sus estudiantes para responder a la realidad y necesidades de la sociedad y proyectar su formación haciendo énfasis en el desarrollo de valores y actitudes que le permitan afrontar los retos que el mundo contemporáneo exige con eficiencia y calidad.

Como visión al 2025 pretende una organización de formación integral, innovadora permanente en su estrategia y metodología de acuerdo con las tendencias educativas, económicas y sociales, proyectando a sus estudiantes eficientemente al campo laboral y profesional, teniendo como referente el contexto regional, nacional e internacional.

2. Marco teórico

En este capítulo se consignan los antecedentes de investigaciones desarrolladas con anterioridad en el tema objeto de estudio, los referentes o bases teóricas sobre la gamificación, el uso de la Web 2.0 (Kahoot), y Teorías del aprendizaje relacionadas con estrategias didácticas lúdicas, la comprensión lectora de igual manera el marco legal, conceptual y la Operacionalización de variables, tal como se describe a continuación:

2.1 Antecedentes

Después de la revisión de algunos trabajos de investigación relacionados con la investigación denominada estrategias didácticas lúdicas mediadas por la web 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los Estudiantes de 5° grado, se han encontrado referentes que aportan elementos importantes, permitiendo hacer comparaciones entre objetivos, metodologías, propósitos, conclusiones y resultados, los cuales se relacionan con la investigación en curso. En ese sentido, la revisión realizada ha permitido tener una visión global frente a los trabajos de otros investigadores teniendo en cuenta la interacción en los contextos internacional, nacional y local, lo cual ha contribuido a la ampliación de perspectivas con respecto al tema de investigación.

De acuerdo con ello, a continuación, se relacionan tres tipos de antecedentes:

2.1.1 Antecedentes internacionales

Por estas razones y a fin de determinar el estado actual del conocimiento, los aportes y los avances más relevantes, se referencian trabajos e investigaciones que tienen relación con el tema de estudio, tal como se relaciona a continuación:

Con relación a las investigaciones desarrolladas sobre la comprensión lectora mediadas por las TIC y más específicamente con la Web 2.0, se destacan:

Valero y Gallues (2019), desarrollaron una investigación denominada *Las estrategias de mediación para fortalecer la comunicación oral en el nivel medio superior*. Se trabajó bajo un diseño documental y de campo que incluyó un componente teórico y otro empírico, donde se aplicaron técnicas como encuestas, observación participante y entrevista semiestructurada aplicada a un grupo de estudiantes que cursan el preuniversitario. Entre los resultados destacan logros en una dimensión cuantitativa y otra cualitativa; con base en la información acumulada en la indagación final y tomando como referente el desarrollo de habilidades para la expresión oral, en los siguientes rangos: bajo 2 (8.0%); medio 2 (8.0%); alto 21(84%). El aporte de este estudio al presente trabajo de investigación, la constituye el uso de algunas estrategias que fueron asumidas por los investigadores para fortalecer los procesos comprensión lectora en los estudiantes. El presente trabajo en un antecedente de interés porque enfatiza en el uso educativo de las TIC para mejorar el proceso lector, lo cual no permite que los estudiantes acostumbrados a utilizar estas tecnologías en otros propósitos lo hagan con fines pedagógicos y más específicamente para leer de manera crítica en internet.

Por otra parte, Burin, Coccimiglio, González y Bulla (2016) en su investigación de *los Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales en el uso académico* aluden al dominio cognitivo, como habilidades de búsqueda y navegación, integración, uso estratégico de la información y comprensión de lectura. Los investigadores utilizaron cuestionarios, o tareas informatizadas para la comprensión de materiales. La investigación identificó la relación entre habilidades digitales y comprensión lectora, dando como resultado que cuando se investiga en tareas en ambientes controlados, la definición de las habilidades digitales se sobrepone con la competencia lectora digital. Los aportes realizados de esta investigación son de carácter cognitivo sobre las habilidades y estrategias digitales (redes

sociales) en la intervención por caracterizar a los estudiantes durante su aprendizaje en el área de lengua castellana.

Así mismo, Clavijo (2011), en la investigación *Potenciar la comprensión lectora desde la tecnología de la información*, destacando la importancia del uso de las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del quinto grado de primaria en una institución de educación básica primaria en Barranquilla y analizar sus resultados. Se trabajó bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental, con dos grupos, uno de control con método de enseñanza tradicional y otro experimental con utilización de TIC como herramienta didáctica. Se aplicaron pruebas que permitieron medir los avances en comprensión lectora, encontrándose una diferencia significativa entre los mismos. El trabajo en el aula permitió el aprendizaje colaborativo, dando paso a la retroalimentación permanente como parte del proceso de comprensión de lectura, así como también la afloración de saberes que guardan los estudiantes y que en ocasiones se niegan a emitir por miedo al rechazo o a equivocarse. La participación de los estudiantes en el desarrollo de la estrategia didáctica mediada por las TIC, generó en ellos su vinculación activa al proceso de aprendizaje, reconociendo sus fortalezas y debilidades frente a la comprensión lectora. En este sentido, el proyecto hace un valioso aporte al presente trabajo de investigación, toda vez que al definir la estrategia didáctica se tomaron algunos lineamientos establecidos en este proyecto.

Otro estudio de interés fue el desarrollado por Garcia (2012), en su tesis de investigación, de la Universidad del Istmo titulada *El Aprovechamiento de las Computadoras y Dispositivos Portátiles como Herramientas para la Clase de Historia Occidental*, donde propuso que se debe aprovechar las ventajas que ofrecen los dispositivos móviles y la manera como utilizarlos de un modo adecuado en clase. Es importante aclarar que fuera de nuestras fronteras existen trabajos que proponen el uso de Kahoot en las aulas de clase, para romper con el estereotipo de que los

dispositivos móviles en las Instituciones educativa son un elemento distractor y de alienación, sino por el contrario, puede ser de gran apoyo al darle el uso adecuado en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por otra parte, el artículo científico por Silva (2014), titulado: *El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica*, donde se plantea la importancia de desarrollar la competencia de comprensión lectora en Latinoamérica. Más específicamente, resalta la necesidad de trabajar las habilidades de comprensión a la par de la decodificación. Como posible estrategia se propone comenzar con la enseñanza temprana de una serie de elementos que están en la base de la comprensión, como el vocabulario, la gramática y las habilidades complejas de lenguaje oral, poniendo énfasis en la competencia narrativa, un mecanismo para promover la comprensión oral es la narrativa. La ventaja de trabajar con los niños en el desarrollo de la narrativa es que por medio de ella pueden fortalecerse varias de las habilidades antes mencionadas. Por ejemplo, la enseñanza de vocabulario durante la lectura de cuentos es una estrategia que da excelentes resultados Whitehurst y Leonigan (1998). Además, en los cuentos encontramos con palabras más sofisticadas que las utilizadas en el lenguaje cotidiano. A su vez, pueden encontrarse con construcciones gramaticales más complejas y dar, así, oportunidades para oír las e ir las aprendiendo. Según lo anterior, se hace importante algunos aportes de dicha investigación los cuales se tuvo en cuenta para el desarrollo de este proyecto.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Rodríguez y Martínez (2011), en su investigación titulada *Estrategias de comprensión lectora mediadas por TIC. Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en secundaria*, se centraron en evaluar el nivel de incidencia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como recurso didáctico en el desarrollo de la comprensión lectora de textos

expositivos, en los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Distrital Los Pinos, en Barranquilla. Para esto utilizaron un diseño cuasi experimental de serie cronológica, de un grupo intacto con Pre -test y Post-test. Se emplearon las estrategias de comprensión lectora propuestas por Solé (2006), mediadas por las TIC, para cada subproceso de la lectura. Los resultados indicaron que la estrategia con utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, mejoró la comprensión lectora en los estudiantes de noveno grado. Dejando abierta la posibilidad de ser utilizada en otras áreas del saber. El estudio corrobora lo planteado por Coiro (2003), quien considera a las TIC, como herramientas de gran potencial para el desarrollo de la comprensión lectora. Lo anterior puede deberse a que las estrategias de comprensión lectora planteadas por Solé (2006), permiten que el estudiante construya sus propios significados, mediante la activación de sus conocimientos previos. En este sentido también se considera fundamental el hecho de que el grupo de estudiantes objeto de estudio, poseían las competencias necesarias para el manejo de las herramientas TIC y, además mostraron gran interés al usar este tipo de herramientas, evidenciado en los resultados de la aplicación de la escala Likert, en forma congruente con lo que afirma Cassany (2000), al plantear que los jóvenes de hoy se motivan por el uso de las TIC porque conforman la llamada generación Google. Según lo anterior, reconfirmo el uso de la web 2.0 para el desarrollo y ejecución de este proyecto.

Guzmán (2014) en su trabajo de investigación titulado *Influencia de las TIC en la comprensión lectora de estudiantes de primer grado del Colegio La Candelaria*, donde plantea la necesidad de usar las TIC como apoyo pedagógico, describe de qué manera se están usando en el aula, e identifica las ventajas y desventajas frente a la enseñanza y el aprendizaje. Como apoyo pedagógico las TIC no se limitan a emitir información; influyen en procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la comprensión lectora, es el caso particular de este estudio, con los niños de primero de primaria. En ese sentido, el objetivo de esta investigación es identificar

los factores que facilitan la comprensión lectora por medio del uso de las TIC, analizar cómo los docentes las aplican en la enseñanza–aprendizaje de la lectura y determinar su importancia para los estudiantes de grado primero del Colegio La Candelaria. Se evidenció que los recursos TIC son todavía un tanto desconocidos para los procesos pedagógicos en el aula, ante la pregunta ¿cómo influye el uso de las TIC en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de primero de primaria del Colegio La Candelaria?, la respuesta fue: de manera positiva, ya que contribuye a que los estudiantes se encuentren con un mundo intertextual, dinámico, fluido y entretenido, que les permite llevar a otro nivel la forma como adquieren y transmiten sus conocimientos.

Muñoz (2015) en el trabajo de investigación titulado *La comprensión lectora a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación*, donde se trabajó la comprensión lectora a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, con el objetivo de mejorar los niveles de comprensión lectora a través del uso de las TIC con los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Mariano Melendro de la Ciudad de Ibagué. Para ello la población tomada fueron los estudiantes de grado séptimo. Se utilizó una metodología de enfoque mixto compuesto por las estrategias cualitativas tales como observaciones y rejillas, a nivel cuantitativo se aplicaron, sistematizaron y graficaron resultados de los instrumentos aplicados. El tipo de diseño metodológico fue experimental, los instrumentos empleados fueron: una encuesta, mediante la cual se indagó sobre el acceso, uso y conectividad que tienen los estudiantes en relación a las TIC. También se realizó una prueba diagnóstica que permitió establecer las principales dificultades que poseen los estudiantes en relación a la comprensión lectora, seguido a esto se determinó los niveles de comprensión lectora en los que se encontraban. posterior, se desarrolló una estrategia didáctica. La investigación permitió observar la comprensión lectora de los estudiantes de grado séptimo en una fase inicial y final, utilizando

las tecnologías de la información y la comunicación a través del diseño y aplicación de guías didácticas, se identificó que el contexto rural al cual pertenecen la mayoría de los estudiantes influye en el acceso que se tiene a las tecnologías de la información y la comunicación, ya que muchos de ellos pertenecen a familias que viven del sustento del jornal y de las actividades propias de la agricultura y los recursos económicos se utilizan en el sustento de las familias en cuanto a los alimentos y el vestuario, siendo las tecnologías un instrumento al cual no se le invierte dinero. Los estudiantes objetos de la investigación utilizan internet para actividades de entretenimiento como es escuchar música o para ingresar a páginas de juegos y poco la utilizan para actividades escolares. Los resultados de la prueba diagnóstica en donde se evaluaron los niveles de comprensión mostraron que todos los grupos de séptimo el mayor porcentaje de estudiantes se encontraban en nivel bajo con dificultades en la comprensión lectora y al ser intervenido con el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación, se pudo evidenciar a través de la prueba diagnóstica post test que los educandos mostraron mejorar su comprensión lectora.

Zúñiga (2015), en su trabajo de investigación titulado *Propuesta pedagógica mediada por T.I.C. para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del Grado Quinto de primaria de la I.E.D. Antonio Nariño de Nariño Cundinamarca*, diseñó una propuesta pedagógica elaborada y ejecutada en la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño del municipio de Nariño Cundinamarca con el objetivo de mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria con la ayuda de herramientas tecnológicas empleadas en un blog interactivo. Se fundamenta como una estrategia didáctica enfocada a romper paradigmas en metodologías, estrategias y planeación de actividades curriculares en el aula. Ello hizo reflexionar en que el quehacer pedagógico debe ser un proceso permanente encaminado al fortalecimiento de la calidad educativa, respondiendo a las necesidades e intereses de los estudiantes y al avance de la

ciencia, la tecnología y la cultura, con el ánimo de facilitar el desarrollo en el educando en procesos cognitivos, valorativos y actitudinales. La propuesta pedagógica aplicada mediada por las TIC es una herramienta metodológica eficaz para el desarrollo de la comprensión lectora en los educandos de la sección primaria pues permite la interacción y navegabilidad. El uso del blog se perfila como una ayuda para el desarrollo de las competencias comunicativas para niños y niñas de los grados cuarto y quinto de las diferentes sedes de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño del Municipio de Nariño Cundinamarca y como resultado se pudo evidenciar el fortalecimiento de la lectura en los niños y niñas de la institución.

Por su parte, Fernández (2018) en el trabajo titulado *Gamificación con Kahoot en educación de adultos*, el objeto de estudio de esta investigación fue el proceso de enseñanza – aprendizaje para adulto en el CEPA Paulo Freire. El campo de acción fue a través de una propuesta metodológica para lograr desarrollar la comprensión lectora mediante otras competencias, donde se propuso la Gamificación digital como medio de enseñanza.

En esta investigación se hizo presente los métodos de recolección de testimonios con su respectivo análisis para la verificación de los resultados obtenidos después de la implementación con la herramienta. Como resultado se ofreció una propuesta metodológica que aportó nuevas formas de aprender al estudiante adulto que quedan fuera de las clases convencionales. La retroalimentación que recogieron los docentes fue tan favorable que se empoderaron y siguen investigando en las redes y formándose para ofrecerles atractivas formas de aprendizaje adecuadas a los tiempos actuales y venideros. Este artículo tiene estrecha relación con la investigación presente ya que se menciona el uso de la herramienta web 2.0 Kahoot como dinamizadora en el proceso de aprendizaje.

2.1.3 Antecedentes Locales

Rincón (2018), con la propuesta de investigación titulada *El vídeo como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo*, elaboró una propuesta, se inicia a partir de los bajos resultados en las diferentes pruebas césales relacionadas con la comprensión lectora en el área de lenguaje por parte de los estudiantes del Colegio Pascual de Andagoya del Distrito de Buenaventura, Valle del Cauca, mediante una metodología cualitativa con un análisis correlacional. Para ello, se realizó un diagnóstico con el objetivo de conocer las experiencias de los estudiantes en relación con la lectura, identificar algunas actitudes de los educandos frente a la misma, y evaluar el nivel de comprensión lectora para proponer una estrategia didáctica que mejore esta competencia. De esa forma, se trazó el objetivo de desarrollarla mediante secuencias didácticas con videos diez actividades para el fortalecimiento de esta.

Finalmente, una vez implementada la estrategia didáctica, se evaluó mediante un post-test donde se midió los efectos de la misma. Al finalizar la ejecución del proyecto, se logró determinar que los estudiantes de segundo grado fortalecieron su comprensión lectora, puesto que, en la prueba final, el nivel BAJO disminuyó pasando de 53% a 26%, el nivel BÁSICO del 31% al 37%, el ALTO del 16% al 21% y el SUPERIOR del 0% al 16%.

Cárdenas & Ríos (2018) en su trabajo de intervención e investigación titulado “Fortaleciendo la comprensión lectora con Kahoot como herramienta mediadora en los estudiantes de segundo grado” La propuesta de investigación e intervención, se inicia con la intención de mejorar la competencia de la lectura comprensiva en el área de lenguaje por parte de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Camilo Torres, Valle del Cauca, mediante una metodología Cualitativa con un análisis correlacional. Para ello, se realizó un diagnóstico con el objetivo de conocer las experiencias de los estudiantes en relación con la lectura mediante un pretest como punto de referencia con el grupo de estudio. Luego se desarrollaron actividades

mediante secuencias didácticas con Gamificación para el fortalecimiento de esta. De manera, los estudiantes a través del juego con las TIC desde la asignatura de Lenguaje, enfrentaron una nueva forma de aprendizaje con el objetivo de fortalecer la competencia en mención, haciendo del aprendizaje, algo significativo.

Los resultados de la prueba diagnóstica final, demostraron que hubo un mejoramiento significativo en la comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado.

Este proyecto de investigación aportó suficiente información para darle forma al presente proyecto dado que presentan estrecha relación debido al uso de la herramienta web 2.0 Kahoot.

Torres (2019) en su proyecto de maestría titulado “GoConqr como estrategia didáctica para fortalecer la lectura comprensiva en los estudiantes de 5° grado” El artículo científico por M. Silva (2014), titulado: “*El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica*”, la propuesta de investigación e intervención, se inició a partir del bajo rendimiento obtenido en las pruebas relacionadas con la comprensión lectora en el área de lenguaje por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Las Américas del Distrito de Buenaventura, Valle del Cauca, mediante una metodología cuantitativa de tipo descriptivo y con un análisis correlacional. Para ello, se realizó un diagnóstico con el objetivo de conocer las experiencias de los estudiantes en relación con la lectura, identificar algunas actitudes de los educandos frente a la misma, y evaluar el nivel de comprensión lectora para proponer una estrategia didáctica que mejore esta competencia. De esa forma, se trazó el objetivo de desarrollarla mediante el diseño de mapas mentales.

De manera que, los estudiantes haciendo uso de los conocimientos previos obtenidos en el área de Tecnología e Informática, lo aplicaron en la asignatura de lenguaje para dar respuesta a las actividades presentadas mediante test y diseños de mapas mentales con la herramienta GoConqr, de esta manera hicieron del aprendizaje algo significativo.

Finalmente, una vez implementada la estrategia didáctica, se evaluó mediante un post- test donde se midió los efectos de la misma y se pudo corroborar la hipótesis.

Esta investigación aportó información importante para la estructuración del presente proyecto de investigación, dado que haciendo uso de la web 2.0 se pudo fortalecer la competencia lectora.

2.2 Referentes teóricos

Para el desarrollo de este trabajo se toma como referente varias teorías que brindaron las bases relacionadas con las dos variables objeto de estudio; estrategias didácticas lúdicas, la web 2.0 y la comprensión lectora.

Entre las teorías del aprendizaje que sustentan esta investigación, se destacan:

2.2.1 Teorías del aprendizaje

A la luz del presente estudio se hace necesario considerar la concepción de aprendizaje y su teoría, en consecuencia, las estrategias de enseñanza dirigidas a promoverlo. Algunas de las teorías del aprendizaje son:

2.2.1.1 El Constructivismo social

Cuyo precursor es Vygotsky (1978) quien afirmó que un individuo es un ser eminentemente social, y el conocimiento es un producto social, todas las funciones cognitivas tienen un origen, y resultan de interacciones sociales, a partir de esto propone su modelo de aprendizaje sociocultural, por medio del cual afirma que los procesos de desarrollo y aprendizaje interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor de desarrollo. Para Vygotsky el ser humano es más una construcción social que biológica, la relación entre desarrollo y aprendizaje lo encaminan a formular la teoría de la zona de desarrollo próximo (ZDP) (Balbás, 2014). Tomando como base la teoría de desarrollo próximo, Bruner y Ausubel formulan la teoría del aprendizaje por descubrimiento y la del aprendizaje significativo. Bruner promueve el aprendizaje por

descubrimiento como aquel donde los estudiantes descubren y construyen sus conocimientos, por lo tanto, esto significa que aprenden haciendo, esto resulta opuesto a la enseñanza tradicional, donde el docente es un transmisor de la información.

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que plantea que el conocimiento no es el resultado de una copia de la realidad existente, sino de un proceso dinámico, activo a través del cual la información externa es interpretada por la mente. En este proceso la mente construye en forma progresiva modelos explicativos cada vez más complejos, de manera que se conoce la realidad a través de los modelos Serrano y Pons (2011). En este sentido, esta teoría aporta al presente trabajo, toda vez que, con la incorporación de estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes, se propicia como un entorno de aprendizaje de gran relevancia para construir y compartir el conocimiento de manera colaborativa, de igual manera, para realizar análisis de lecturas sugeridas y referenciadas en la herramienta Kahoot.

2.2.1.2 Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel a través del aprendizaje significativo expresa que el aprendizaje del alumno parte de los conocimientos que ya este posea, es decir cuando los nuevos aprendizajes lo conectan con los anteriores. En el transcurso de orientación del aprendizaje, es importante saber algunos aspectos de los alumnos como son las ideas, conocimientos y propuestas que maneja, así mismo su grado de seguridad. Los compendios de aprendizaje formulados por Ausubel brindan el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva pues el sujeto que aprende requiere llevar a cabo una diferenciación progresiva y una reconciliación integradora, las cuales configuran a nivel cognitivo el aprendizaje significativo.

Ausubel sintetiza este hecho en el título de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante

que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente" (Ausubel, 1983).

En un aprendizaje significativo se tiene como objetivo que el estudiante comprenda lo aprendido, contraponiéndose a la memorización o repetición del conocimiento, además se pretende que la nueva información se vincule con los conocimientos anteriores. El punto de partida del docente es conocer los conocimientos previos de los estudiantes. Dado que Ausubel habla de "organización jerarquizada de los conocimientos", los docentes deben mantener una secuencia ordenada en la entrega de contenidos, por lo tanto, el docente necesita una planificación previa del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se espera que el docente: proporcione actividades que logren despertar el interés del educando para que éste pueda opinar, intercambiar opiniones y realizar debates, cree un clima de armonía donde el estudiante sienta confianza y seguridad, explique mediante ejemplos y guíe el proceso cognitivo. En esta medida, la Web 2.0 y más específicamente Kahoot, como mediadoras durante el proceso lector se convierten en un escenario innovador propicio para que los estudiantes se sientan desinhibidos y puedan intercambiar ideas después de un proceso lector.

2.2.1.3 Aprendizaje cooperativo

Kagan (1994) se refieren a él como "la confección de una serie de estrategias instruccionales, que incluyen la interacción cooperativa entre los discentes, sobre algún tema o ejercicio planteado por el profesor" (p. 41). En este sentido, Johnson y Johnson (1991) manifiestan que

“la idoneidad del aprendizaje cooperativo radica en los grupos pequeños de estudiantes. Un número reducido de los mismos les permite interactuar más y mejor aprovechando al máximo su aprendizaje. La cooperación del estudiante

deviene no sólo en la búsqueda de su beneficio, materializado en la adquisición de conocimientos; sino también en los aportes que realiza al grupo contribuyendo al beneficio común” (p. 42).

GoConqr es un modelo de aprendizaje que gracias a sus características es idónea para trabajar ciertas metodologías en clase como el aprendizaje cooperativo. Por lo tanto, la teoría del trabajo cooperativo es de suma importancia para el desarrollo de esta investigación, debido que gran parte de la estrategia didáctica se realizara mediante la cooperación de estudiante – maestro – estudiante – estudiante, todo trabajando para un mismo objetivo («GoConqr», 2010).

2.2.2.1 La teoría de la era digital (Conectivismo)

Teniendo en cuenta la variable TIC, es necesario expresar las teorías que fundamentan la incursión de la era digital y el aporte de teoría de Siemens frente al aprendizaje; puesto que la TIC ha revolucionado la historia del mundo como proceso de mediación para la construcción del conocimiento, especialmente cuando es llevado al plano pedagógico

Por otra parte, analizó las teorías anteriores a partir de tres perspectivas: El aprendizaje, la epistemología y la pedagogía; llegando a la conclusión que se hace necesario otras explicaciones para el aprendizaje que son producidas a partir del uso de la tecnología.

Por lo tanto, la Tecnología ha reorganizado el estilo de vida, las formas comunicacionales y las maneras de aprender que dimensionan nuevas necesidades de aprendizaje y de teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje; que deberían ser reflejo de los entornos sociales subyacentes (Siemens, 2004).

En este orden de ideas, el conectivismo es una teoría de aprendizaje que se basa en principios de la teoría del caos, la complejidad, redes neuronales complejas y auto organización, en esta teoría el aprendizaje es la formación de conexiones en una red, hay que crear conexiones entre personas, conceptos, ideas, cosas diferentes, redes sociales y redes neuronales, que constituye el punto de partida del Conectivismo como lo es el pensamiento del individuo (Downes y Siemens, 2014; Diaz, Landaeta, Ortiz, y Fernandez, 2014).

La teoría del conectivismo fundamenta que el aprendizaje no es exclusivo de la construcción humana por ello sus principios expresan lo siguiente:

Se habla de principios de la conectividad.

- El aprendizaje y el conocimiento se basa en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos especializados o fuentes de información.
- El aprendizaje puede residir en los dispositivos no humanos.
- La capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad
- Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La capacidad para ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es fundamental.
- La corriente (exacta y actualizada de los conocimientos) es la intención de todas las actividades del aprendizaje conectivista.
- La toma de decisiones es en sí mismo un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una

realidad cambiante. Si bien existe una respuesta ahora mismo, puede ser equivocada mañana debido a las alteraciones en el clima de información que afecta a la decisión.

Según, Siemens (2004), el aprendizaje ya no es una actividad individualista. El conocimiento se distribuye a través de las redes. En nuestra sociedad digital, las conexiones y las conectividades dentro de las redes conducen al aprendizaje. Siemens y Downes han experimentado con cursos abiertos y han hecho hincapié en la importancia de la educación más abierta.

El conectivismo se considera una teoría del aprendizaje para la era digital, siendo esta el periodo de la historia ligado a la tecnología de la información y comunicación (TIC). El conectivismo ofrece en el aula el aprendizaje con uso de las TIC, lo que genera un cambio en la forma tradicional de enseñar. La conectividad se relaciona con las categorías objeto de estudio de esta investigación donde los estudiantes pueden hacer uso de la conectividad. De lo que se concluye que, el conectivismo como teoría del aprendizaje en la era digital, es de gran soporte para esta investigación debido que se requiere de patrones y de conexiones entre nodos para el fortalecimiento del aprendizaje, generando un pensamiento más activo y más rápido.

2.2.2.2 Teoría de la actividad

Una de las teorías que se ajusta al uso pedagógico y didáctico de las plataformas de la Web 2.0 es la denominada Teoría de la actividad de Hashim y Jones (2017), donde la clase o interacción presencial y el apoyo en línea genera una confluencia tecno pedagógica (Vásquez, 2017). Ésta tiene como objetivo desarrollar grados crecientes de autonomía en el estudiante y el profesor quien se observa como un mediador, facilitador y diseñador de las situaciones de aprendizaje (Salmon, 2004).

2.2.3 Teorías del aprendizaje mediante el juego

Desde tiempos remotos, el juego es un elemento vital para el desarrollo del hombre y especialmente en el desarrollo de las sociedades. La presencia de estructuras dedicadas al juego en la arquitectura Maya desde hace más de tres mil años y la gran cantidad de referencias a los rituales relacionados con “el juego de la pelota” en el Popol Vuh, confirman que el juego ha acompañado desde tiempos inmemoriales al hombre, especialmente en procesos de socialización.

Particularmente, en el caso de los campos de pelota de la cultura Maya, llama la atención el gran tamaño que ocupan en proporción a las otras edificaciones y su cercanía física con las áreas destinadas a la residencia de las más importantes autoridades de la época.

Como puede verse, el juego no está relacionado solamente a la diversión y a tiempos de ocio. Hay referencias que muestran que Aristóteles ya relacionaba y aplicaba el juego a la educación. Aristóteles “[...] relaciona el juego con el trabajo y la educación, lo considera un buen aprovechamiento del descanso para conseguir mejores resultados, es lo que en su libro La Ética denomina la eutrapelia o «virtud del juego»” (Fuentes 2008, p39).

En su investigación, “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”, Torres (2007) hace un recorrido por la historia del juego en relación a su utilidad y valor en el proceso de aprendizaje de los niños. A continuación, se presenta una sinopsis de esta recopilación, iniciando con Friedrich Froebel, hasta los aportes de Donald Woods Winnicott.

2.2.4 Teorías del aprendizaje con Gamificación en tiempos modernos

Gamificación o ludificación es “la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento” (García 2015), y tiene aplicación en una gran cantidad de actividades, siendo una de las más comunes la que interesa en esta investigación, la educación.

Si bien es verdad que la mayoría de los juegos en los niños representan herramientas de aprendizaje y de adaptación al mundo, para los no tan niños la funcionalidad de los juegos en el desarrollo de su proceso educativo ha estado limitado a las posibilidades de crear juguetes didácticos, en primer término, de los objetivos educativos, seguido de lo interesante lúdicamente y finalmente respecto a factibilidad en costo y disponibilidad. Afortunadamente, el desarrollo de la Internet y de todos los recursos relacionados “duros” (equipos) y “blandos” (programas), ha traído entre otras cosas una infinidad de posibilidades lúdicas baratas y accesibles a la mayoría de las personas que asisten a escuelas y universidades.

El consultor, conferencista, escritor y desarrollador de juegos de aprendizaje, Mark Prensky creó y popularizó el término “Nativo Digital” para referirse a las personas que nacieron dentro de esta ola tecnológica, diferenciándolos de los “Inmigrantes Digitales”, quienes nacieron antes del auge de las TIC, pero han tenido que ir adaptando su vida a las nuevas tecnologías. Los estudiantes de estos tiempos, desde la guardería hasta la universidad, “[...] representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. Hoy en día la media de los graduados universitarios ha pasado menos de 5.000 horas de su vida leyendo, pero más de 10.000 horas jugando con videojuegos (por no hablar de las 20.000 horas viendo la televisión). Los juegos de ordenador, el correo electrónico, internet, los teléfonos móviles y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas” (Prensky, 2001).

Son muchos los defensores del carácter educativo de los juegos. A continuación, se presentan concepciones recientes respecto a la importancia del juego para el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.4.1 Teoría de la evaluación del aprendizaje mediante la web 2.0

“La evaluación en la formación universitaria cumple dos funciones fundamentales; por una parte, la función sumativa de certificación de unos aprendizajes exigidos y, por otra, la función formativa para favorecer el logro de dichos aprendizajes” (Gallego 2006). En relación al proceso de fijación de los conocimientos, la aplicación de pruebas cortas al comenzar la clase “[...] motivan al estudiante a repasar sus notas de clase y mantenerse al día en las tareas asignadas” (Hiler y Paul, 2004). No obstante, el solo carácter motivacional no respondería a las necesidades de los objetivos de las cátedras.

Sin embargo, los beneficios de la utilización de pruebas cortas estilo Kahoot no se limitan a hacer una clase amena y motivadora.

“Las investigaciones sugieren que los estudiantes encuentran con frecuencia las nuevas formas de evaluación interesantes y motivadoras. Si bien los estudiantes nunca pierden su interés por las notas, aprenden y actúan de una manera diferente a la que adoptan en cursos donde se emplean los test tradicionales” (Dochy, Segers y Dierick, 2002, p. 91).

2.2.4.2 Estrategia didáctica mediada por la web 2.0.

Para que un docente mantenga dinámico su quehacer pedagógico, es necesario que: ame su profesión, sienta la necesidad de elevar la efectividad del proceso de enseñanza aprendizaje, motive a sus estudiantes, contribuya al crecimiento personal de cada uno, busque alternativas que incidan en el desarrollo integral del niño, que facilite la adquisición de conocimientos, desarrollando habilidades, actitudes y en general, incrementando las capacidades o competencias, como refiere: (Angarita-Velandia, Fernández-Morales, & Duarte, 2014). Además, (Salazar 2012) establece que la Estrategia Didáctica es como un proceso integral que organiza y desarrolla un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar

determinado propósito pedagógico. Las estrategias didácticas benefician directamente el rendimiento académico y deben ajustarse a los estándares de educación y derechos básicos de aprendizaje para los diferentes grados de la educación colombiana (Angarita-Velandia, Fernández-Morales y Duarte, 2011). Sin embargo, los beneficios de la utilización de la web 2.0 (Kahoot) como herramienta mediadora en el diseño de estrategia didáctica va más allá de la organización de contenidos en medios digitales sino también, hacen una clase amena y motivadora.

2.2.4.3 Kahoot

Kahoot es una plataforma en línea diseñada para aplicar cuestionarios de selección múltiple con límite de tiempo por pregunta, que puede ser respondida por grupos desde dos estudiantes en adelante, desde sus dispositivos electrónicos (smartphones, computadoras, tabletas, etc.). Esta herramienta permite el uso de imágenes, audios y/o videos en la pregunta. A continuación de la aplicación de cada pregunta, Kahoot muestra la respuesta correcta, los puntos obtenidos por cada participante en su respectivo dispositivo y un score de las cinco mejores puntuaciones en la pantalla principal.

Kahoot permite la creación de bancos de pruebas con preguntas y respuestas personalizadas, pero adicionalmente se puede utilizar cualquiera de las más de diez millones de pruebas que ya existen en la plataforma en diferentes idiomas y en una gran cantidad de categorías y niveles.

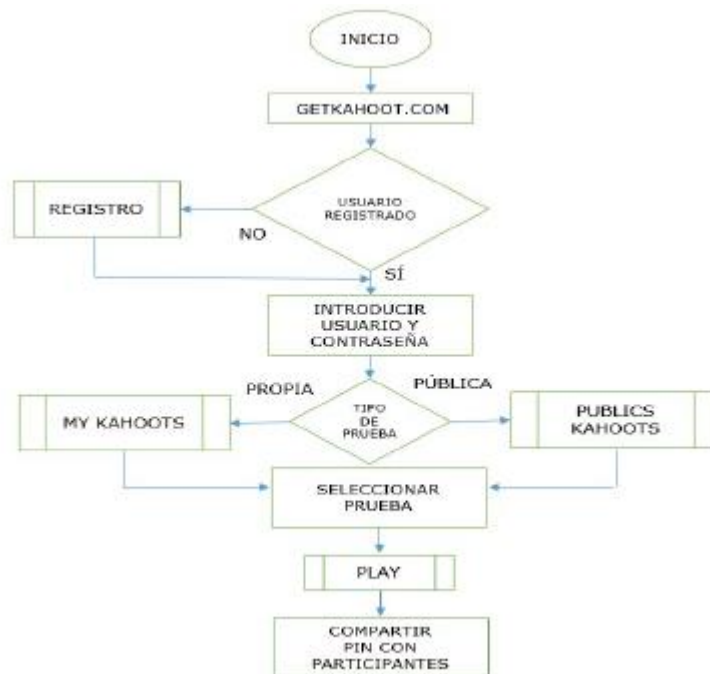


Figura 3 Diagrama de Proceso para la aplicación de una prueba en Kahoot. Fuente: Creación propia

A continuación, se muestra una guía rápida para aplicación de pruebas en Kahoot, descrita en a figura 4.

KAHOOT

GUIA RÁPIDA PARA DOCENTES



1. CREA UNA CUENTA
Ingresar a <https://create.kahoot.it/account/register/>
Completar los campos.

2. CREAR BANCO DE PREGUNTAS
Pensando en la audiencia, crear las preguntas de selección múltiple, cada una con al menos 1 opción válida. Cargar las opciones no correctas y el tiempo para responder cada pregunta



EN EL AULA



3. SELECCIONAR PRUEBA
Desde una computadora conectada a la red de UNIS y al retroproyector, entrar a las pruebas y seleccionar la que se desee aplicar.
Obtener y mostrar código.

4. INICIAR PRUEBA
Una vez que todos los estudiantes hayan cargado su código, iniciar la prueba



Figura 4 Guía rápida para aplicar pruebas en Kahoot. Fuente: Creación propia.

2.3 Marco legal

Para la presente investigación el marco normativo que le da sustento considerara en primera instancia la constitución política de 1991 de la cual deriva la naturaleza del servicio educativo, en segundo lugar, la Ley General de Educación y por último la articulación de que tienen las políticas educativas y el Ministerio de las TIC.

Partiendo de la concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes, la Constitución Política de 1991, define el servicio educativo como un derecho fundamental de los individuos, por tanto, el estado se encarga de realizar la inspección y vigilancia para que la función social se dé con calidad y cumplimiento garantizando el cubrimiento del servicio y asegurando a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. (MEN, 2013).

De esta manera, la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación mediante su norma ampara el servicio educativo y la prestación del servicio, los fines de la educación, la comunidad educativa, la familia, la sociedad y el derecho a la educación. Se definen la educación formal, los niveles (educación preescolar, educación básica, educación media), la duración, los objetivos de cada nivel y las áreas fundamentales (MEN, 2013), es así como en su Artículo 20 Objetivos generales de la educación básica, aclara en el literal *a*: Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo. (p. 6).

Partiendo de este propósito busca a través del Artículo 23, lograr los objetivos de la Educación Básica y establece las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional (MEN 1994), en el mencionado artículo en el literal 9 establece el área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria dentro del currículo académico.

En concomitancia con la norma y la intencionalidad del presente estudio el Gobierno Nacional por medio del Ministerio de las TIC, ha delegado la cobertura de las nuevas tecnologías a fin de disminuir la brecha a lo largo del territorio a través de sus proyectos y programas.

Es así como por medio del Decreto 2324 (2000) se propone al CONPES la implementación de un programa de donación masiva de computadores por parte de las entidades públicas y la empresa privada a las escuelas y colegios públicos del país y aclara:

Serán destinatarios de los equipos que se obtengan en el programa Computadores para Educar las instituciones educativas oficiales que ofrezcan el servicio público de educación formal en los niveles preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, las normales superiores, las bibliotecas y casas de la cultura de naturaleza pública y centros de acceso comunitario a Internet de programas de telecomunicaciones sociales (p. 1).

Ante este decreto el Departamento del Valle ha sido beneficiado por dicho proyecto, en la visita del Ministro de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, David Luna Sánchez, quien además de adelantar una entrega de tabletas y computadores que beneficiarán a la comunidad educativa del departamento, se reunió con los mandatarios regionales para discutir las principales necesidades del Valle en materia de tecnología.

En la reunión participaron 14 alcaldes municipales y el Presidente del Senado de la República, Luis Fernando Velasco, de dicho encuentro permitió conocer de manera detallada cuáles son las necesidades de los municipios del Valle en materia TIC, reiterándose así Durante el compromiso del Presidente Juan Manuel Santos, para que todos los profesores de las Instituciones Educativas públicas reciban gratis una herramienta tecnológica y capacitación en el uso de la tecnología al interior de las aulas de clase. (Computadores para Educar, 2016) .

Para llevar a cabo esta iniciativa el programa de Computadores para Educar del Ministerio de las Tecnologías de la información y la comunicación implementará en el departamento la estrategia de innovación Educativa en el uso de las TIC (INNOVATICS), dirigida a docentes de las instituciones oficiales y de forma gratuita.

Al evolucionar la sociedad, los procesos educativos se ven obligados a reestructurarse a fin de suplir las necesidades de conocimiento que surgen, de este modo las estrategias educativas han reorientado la actividad formadora de docentes, estudiantes y padres de familia, dejando atrás viejas tendencias y la idea de las clases magistrales y la educación unidireccional de conocimientos o la memorización. Se busca asegurar la comprensión y la aplicación o uso activo del conocimiento.

Por tanto, entendiendo que el proceso aprendizaje es participativo, se encuentra apoyo en algunos modelos pedagógicos que permiten el engranaje y la participación de todos los actores en la construcción del conocimiento.

2.4 Marco Conceptual

2.4.1 Las TIC en educación

Piaget (1978), utilizó el concepto de esquema como la estructura básica para representar el conocimiento de un individuo. Todo individuo desde su niñez desarrolla esquemas nuevos, y los que ya existen, se ponen en práctica repetidamente, a veces cambian y, en ocasiones se coordinan entre sí para formar estructuras cognitivas (Ellis, 2005). Entiende el aprendizaje como una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento. Es decir: para él, los cambios en nuestro conocimiento, esos saltos cualitativos que llevan a interiorizar nuevos conocimientos a partir de nuestra experiencia, se explican por una recombinación que actúa sobre los esquemas mentales que tenemos a mano. En este caso al igual que un edificio no se construye transformando un ladrillo en un cuerpo más grande, sino que se erige sobre una estructura, el aprendizaje, entendido como proceso de cambio que se va construyendo, esto hace pasar por diferentes etapas no porque nuestra mente cambie de naturaleza de manera espontánea con el paso del tiempo, sino porque ciertos esquemas mentales van variando en su relaciones, se van

organizando de manera distinta a medida que crecemos y vamos interactuando con el entorno.

Son las relaciones establecidas entre nuestras ideas, y no el contenido de estas, las que transforman nuestra mente; a su vez, las relaciones establecidas entre nuestras ideas hacen cambiar el contenido de estas.

2.4.2 El uso de las TIC en los procesos de aprendizaje

Según Varela (2017), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se encuentran presentes en casi todas las actividades de la actualidad, tanto en espacios públicos como privados, éstas a su vez, se han convertido en un verdadero reto para la educación, teniendo en cuenta que de manera continua hay una exposición o estímulos, por parte de la televisión y el internet, con una trascendencia significativa en la formación de niños y jóvenes, siendo de uso cotidiano elementos como: Smartphone, computadora, videojuegos, internet, Tablet y en especial la televisión.

2.4.3 Compresión Lectora

Pese a la relevancia de la comprensión lectora como una habilidad para desenvolverse en el ámbito educativo y social de manera exitosa existen pocas investigaciones destinadas a estudiar la adquisición y el desarrollo de las habilidades de comprender el lenguaje oral y escrito (Paris & Paris, 2014).

La comprensión es un aspecto de la lectura. Según Devis (2008), la comprensión lectora se define como la memoria de significados de palabras, hacer inferencias, seguir la estructura de un párrafo, reconocer la actitud, intención y estado de ánimo del autor y encontrar respuestas a preguntas. Según Trevor (1992), la comprensión lectora es un conjunto de procesos psicológicos que consisten en una serie de operaciones mentales que procesan la información lingüística desde su recepción hasta que se toma una decisión.

Se dice entonces que la comprensión es el proceso de elaborar el significado por la vía de tomar las ideas relevantes de un texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen, es decir intervienen experiencias y aprendizajes previos, un lector comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede ponerlo en relación con lo que ya sabe y con lo que le interesa. La comprensión se vincula entonces estrechamente con la visión que cada uno tiene del mundo y de sí mismo, por lo tanto, ante un mismo texto, no podemos pretender una interpretación única y objetiva. La apreciación final de un texto variará de acuerdo a las motivaciones diversas de cada lector y su conocimiento y experiencias acumuladas. En el proceso el lector interactúa con el texto, sin importar la longitud o brevedad del párrafo, el lector ya debe poseer la capacidad de reconocimiento de las letras, las palabras, las frases, sin embargo, cuando se lee no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto, es posible que se comprenda mal.

2.4.4 Relación entre lenguaje oral y comprensión lectora

Algunos estudios han permitido demostrar la relación que se da entre lenguaje oral, literalidad y comprensión lectora (Snow, 2007). A nuestros días existe evidencia de que distintas habilidades del lenguaje oral se relacionan con la comprensión lectora en diferentes niveles.

2.4.4.1 Habilidades complejas de lenguaje oral

Más allá de las palabras y oraciones es necesario integrar la información en un todo coherente, en el cual la información se organice y tenga sentido. Dentro de este tipo de habilidades se encuentran:

✓ Inferencias. Para poder comprender un texto necesitamos generar inferencias adecuadas, es decir, ir más allá de lo explícitamente descrito en el texto. Para realizar inferencias el conocimiento del mundo es muy relevante.

✓ Monitoreo de la comprensión. La comprensión cabal de un texto también está determinada por la habilidad del lector de evaluar y reflexionar sobre su propia comprensión. A medida que el individuo crece y se desarrolla, aumenta su capacidad metacognitiva de efectivamente reflexionar sobre su propia comprensión. Esta habilidad permite llevar a cabo estrategias. Por ejemplo, si el lector se da cuenta de que no entendió algo, puede releer.

✓ Habilidades discursivas. El conocimiento sobre cómo se relacionan y organizan las ideas en un texto es importante para construir una representación del significado de lo leído.

2.4.5 El uso de las TIC en los procesos de aprendizaje

Según Varela (2017), Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se encuentran presentes en casi todas las actividades de la actualidad, tanto en espacios públicos como privados, éstas a su vez, se han convertido en un verdadero reto para la educación, teniendo en cuenta que de manera continua hay una exposición o estímulos, por parte de la televisión y el internet, con una trascendencia significativa en la formación de niños y jóvenes, siendo de uso cotidiano elementos como: Smartphone, computadora, videojuegos, internet, Tablet y en especial la televisión.

2.4.5.1 Aprender jugando

Desde tiempos remotos, el juego es un elemento vital para el desarrollo del hombre y especialmente en el desarrollo de las sociedades. La presencia de estructuras dedicadas al juego en la arquitectura Maya desde hace más de tres mil años y la gran cantidad de referencias a los

rituales relacionados con “el juego de la pelota” en el Popol Vuh, confirman que el juego ha acompañado desde tiempos inmemoriales al hombre, especialmente en procesos de socialización.

Particularmente, en el caso de los campos de pelota de la cultura Maya, llama la atención el gran tamaño que ocupan en proporción a las otras edificaciones y su cercanía física con las áreas destinadas a la residencia de las más importantes autoridades de la época.

Como puede verse, el juego no está relacionado solamente a la diversión y a tiempos de ocio. Hay referencias que muestran que Aristóteles ya relacionaba y aplicaba el juego a la educación.

Aristóteles “[...] relaciona el juego con el trabajo y la educación, lo considera un buen aprovechamiento del descanso para conseguir mejores resultados, es lo que en su libro La Ética denomina la eutrapelia o «virtud del juego»” (Fuentes 2008).

En su investigación, “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”, Torres (2007) hace un recorrido por la historia del juego en relación a su utilidad y valor en el proceso de aprendizaje de los niños. A continuación, se presenta una sinopsis de esta recopilación, iniciando con Friedrich Froebel, hasta los aportes de Donald Woods Winnicott.

2.4.5.2 Gamificación o ludificación del aprendizaje.

Gamificación o ludificación es “la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento” (García 2015), y tiene aplicación en una gran cantidad de actividades, siendo una de las más comunes la que interesa en esta investigación, la educación.

Si bien es verdad que la mayoría de los juegos en los niños representan herramientas de aprendizaje y de adaptación al mundo, para los no tan niños la funcionalidad de los juegos en el desarrollo de su proceso educativo ha estado limitado a las posibilidades de crear juguetes didácticos, en primer término, de los objetivos educativos, seguido de lo interesante lúdicamente

y finalmente respecto a factibilidad en costo y disponibilidad. Afortunadamente, el desarrollo de la Internet y de todos los recursos relacionados “duros” (equipos) y “blandos” (programas), ha traído entre otras cosas una infinidad de posibilidades lúdicas baratas y accesibles a la mayoría de las personas que asisten a escuelas y universidades.

El consultor, conferencista, escritor y desarrollador de juegos de aprendizaje, Mark Prensky creó y popularizó el término “Nativo Digital” para referirse a las personas que nacieron dentro de esta ola tecnológica, diferenciándolos de los “Inmigrantes Digitales”, quienes nacieron antes del auge de las TIC, pero han tenido que ir adaptando su vida a las nuevas tecnologías. Los estudiantes de estos tiempos, desde la guardería hasta la universidad, “[...] representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. Hoy en día la media de los graduados universitarios ha pasado menos de 5.000 horas de su vida leyendo, pero más de 10.000 horas jugando con videojuegos (por no hablar de las 20.000 horas viendo la televisión). Los juegos de ordenador, el correo electrónico, internet, los teléfonos móviles y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas” (Prensky, 2001).

Son muchos los defensores del carácter educativo de los juegos. A continuación, se presentan concepciones recientes respecto a la importancia del juego para el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.5 Operacionalización de variables

A continuación, en la tabla 1, se describe la Operacionalización de variables.

Tabla 1
Operacionalización de variables

1.VARIABLE	2.TIPO DE VARIABLE	3.OPERACIONALIZACIÓN	4.CATEGORIAS O DIMENSIONES	5.DEFINICIÓN
Comprensión Lectora.	Cuantitativa	Forma como se mejora el aprendizaje de las competencias de comprensión lectora y el proceso de enseñanza.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprovechamiento de la estrategia pedagógica. ✓ Aprovechamiento y uso de la herramienta web 2.0 (Kahoot). ✓ Medición de los resultados 	Implementación de la estrategia pedagógica con la web 2.0 Kahoot para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje con los estudiantes de quinto grado de la I.E Teófilo Roberto Potes.

6. INDICADOR	7. NIVELES DE MEDICIÓN	8. UNIDAD DE MEDIDAD.	9. INDICE	10. VALOR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Porcentaje de los resultados de evaluaciones ✓ Porcentaje de los resultados de las actividades ✓ Promedio de instrumentos de evaluación 	De razón	<ul style="list-style-type: none"> ✓ % ✓ # Secuencias didácticas. ✓ # Actividades 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Índice de evaluaciones. ✓ Índice de actividades. ✓ Índice de instrumento evaluación. 	de Se puede tomar los 3 valores con igual nivel de importancia o tomar solo un valor. De esta manera, en el instrumento de recolección de la información, de las preguntas harán referencia a uno o más de los indicadores seleccionados.

VARIABLES	TIPO DE VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Estrategia didáctica mediante la web 2.0 “Kahoot”	Independiente	Mayor o menor posibilidad de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje..	Estrategia Clases Estrategia Modelo Estrategia Cultural	Tiempo medido en horas y minutos en el desarrollo de las actividades realizadas por los estudiantes. Conocimientos sobre las actividades desarrolladas durante el proyecto. Cantidad de tiempo dedicado de manera extraescolar en la solución de problemas mediante la web 2.0.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Encuesta Cuestionarios ✓ Pretest ✓ Postest

Fuente: Elaboración propia

3. Marco metodológico

El presente estudio se orienta bajo la finalidad de diseñar una estrategia didáctica lúdica mediada por una herramienta web 2.0 *Kahoot* para el fortalecimiento en el proceso de comprensión lectora en el área de Lenguaje para lo cual describe la problemática y formula la situación, a razón de ello propone los objetivos específicos que conllevan a la consecución del propósito general. En este capítulo, se incorpora la metodología utilizada para lograr los objetivos específicos, tales como; paradigma utilizado, enfoque, tipo de investigación, diseño de la investigación, población, muestra, técnicas e instrumento de investigación utilizados.

3.1 Paradigma de investigación

El paradigma utilizado en esta investigación es el empírico y analítico, porque incorpora el enfoque cuantitativo. Sampieri (2003) refieren que, el empirismo es la característica más distintiva de la investigación científica, debido que, está desestima la lógica como fuente de verdad (método deductivo) y antepone en cambio la experiencia, la observación como paso previo a la generalización y a la formación de teoría (método deductivo).

3.2 Enfoque Metodológico

La investigación está desarrollada bajo el enfoque cuantitativo dado que en el problema se expresa una relación entre dos o variables que son observables y medibles de la realidad y el planteamiento del mismo implica la posibilidad de realizar una prueba empírica. (Hernández, Fernández y Sampieri, 2010).

“La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada. (p. 1)”

Las cualidades del enfoque de la investigación, resultan valiosas y que han realizado aportaciones notables al avance de la ciencia. La investigación cuantitativa, permite la posibilidad de generalizar resultados y otorgar control, réplica y comparación del fenómeno de estudio con otros estudios similares (Medina, 2017)

Por los anteriores aspectos, el presente trabajo de investigación es cuantitativo, debido a que busca diseñar estrategias didácticas lúdicas mediadas por la Web 2.0 (Kahoot) para el fortalecimiento de la comprensión lectora y cuyo análisis de la recogida de los datos en el primer objetivo específico referido al diagnóstico del nivel de comprensión lectora de los estudiantes de 5º grado de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura – Valle, se realiza de manera cuantitativa, además, la información sobre la identificación, selección y descripción de las estrategias didácticas lúdicas, se analizara mediante triangulación de los datos.

3.3 Tipo de investigación

Según Hernández Sampieri, Méndez Valencia, Mendoza Torres y Cuevas Romo (2017):

“con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a análisis. Es decir, miden o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno que se investiga” (p.76).

Así mismo, los estudios explicativos su tendencia es más descriptiva en los conceptos de variables que se relacionan. De esta forma se diseñan para determinar las causas de los eventos y fenómenos físicos y sociales.

El alcance de este estudio es descriptivo-explicativo, donde el investigador está enmarcado principalmente a registrar adecuadamente los hechos de la realidad y con la explicativa busca establecer las causas de los eventos estudiados (Hernández, 2006).

El presente trabajo de investigación es de tipo Descriptivo – Explicativo. En primera instancia es descriptivo porque se presentará el estado actual de los estudiantes que hacen parte del grupo de interés seleccionados para el proyecto a través de la identificación de los hábitos, interés, frecuencia de lectura y el estado de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la IE Teófilo Roberto Potes de Buenaventura, Valle del Cauca., así como también se describirá la manera como pueden influir las TIC y más específicamente las Herramientas de la Web 2-0 en la comprensión lectora de los estudiantes de 5° grado una vez aplicada las estrategias lúdico-pedagógicas mediada por la plataforma Kahoot, Explicativo, porque se proporcionará a través de la interpretación y análisis de los resultados obtenidos los avances y dificultades presentadas por los estudiantes al aplicar estrategias lúdico didácticas lúdicas mediadas por la Web 2.0 (Kahoot) para el fortalecimiento a la comprensión lectora y las posibles causas o razones que dieron lugar a dichos resultados.

3.4 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es cuasi experimental. Este método es utilizado cuando no es posible mantener el control de todas las situaciones, pero la intención es mantenerla lo más posible, de esta manera no es posible la escogencia aleatoria de la muestra, sino que se basará en un grupo ya conformado, en otras palabras, son grupos intactos, señalan Hernández (1997):

Los diseños cuasi experimentales también conducen intencionadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y correlación con una o más variables dependientes, simplemente que difieren de los experimentos “verdaderos” en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. (Ayala, 2008, p.139).

En estos como no es necesario realizar una amplia selección aleatoria previa, el tiempo y los recursos necesarios para la experimentación se reducen.

Los diseños cuasiexperimentales se clasifican en diseños transversales y longitudinales (Arnau, 2003). Los diseños transversales se identifican porque estudian el fenómeno en un momento temporal concreto, de forma que la variable dependiente se mide en un único momento temporal. Se trata de diseños donde se comparan grupos, se realizan pretest y post-test. Los diseños longitudinales, por el contrario, se caracterizan porque en estos se toman diversas medidas de la variable de respuesta para los distintos individuos, que pueden ser uno solo o más de uno a través del tiempo. Su fin es estudiar los procesos de cambio en función del tiempo y explicarlos.

Se basará en el diseño de investigación transversal simple o encuesta por muestreo, apoyándose en el instrumento y/o herramienta que provee la estadística descriptiva e inferencial, con base en la recolección y análisis de datos de muestreo de las diferentes alternativas de uso de las herramientas de la web 2.0 que permitan establecer su incidencia en la comprensión lectora, específicamente mediante la herramienta Kahoot, y de su apropiación por los estudiantes seleccionados en la muestra. Los resultados concluyentes que arroje el análisis estadístico final en cuanto al uso de herramienta de la web 2.0, relativo a la efectividad de la herramienta on-line para el apoyo de la enseñanza, incidencia en la comprensión lectora, serán de suma interés para compararlos con los mismos, pero de carácter presencial en otros grupos de interés.

3.4.1 Variables:

De acuerdo con Kerlinger (1983) las variables son los atributos, características o propiedades que presentan las unidades de análisis y que serán sometidas a medición; siguiendo la pretensión de la investigación se plantean a continuación las variables independientes y dependientes que intervienen en el estudio.

3.4.1.1 Variable independiente

Estrategia didáctica con Ludificación mediante Kahoot.

3.4.1.2 Variable dependiente

Desarrollo de la competencia básica de comprensión lectora.

3.5 Población y Muestra de los estudiantes

La población representada está compuesta por 102 estudiantes que se encuentran matriculados en 5° grado. Luego se selecciona una muestra intencional de 62 estudiantes divididos en dos grupos experimental y control a quienes se les aplicó un test en dos momentos un pretest para verificar el nivel de comprensión lectora y una encuesta para indagar sobre aspectos relacionados con procesos metodológicos y usos de las TIC. Y un postest al finalizar el periodo académico.

Tabla 2

Población estudiantes

Institución Educativa Teófilo Roberto potes		
Grados	Grado 5 – 1	Grado 5 - 2
Hombres	15	14
Mujeres	17	16
Total	32	30

Fuente: Elaboración propia.

3.6 Técnicas e instrumentos de investigación

3.6.1 Técnica observación directa, instrumento diario de campo

En palabras de (Goetz y LeCompte, 1998), la observación participante se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una intrusa y continuada interacción con ellos en la vida diaria. Es decir, que esta observación le permite al observador participar de forma activa dentro del grupo de interés que está estudiando; tiene afinidad y se identifica con ellos, siendo que el observador participa de manera externa e interna, por un lado, con las actividades a realizar y por otra con relación a los sentimientos e inquietudes.

Siguiendo a los autores anteriores, se dice que el observador deberá tomar notas con la mayor exactitud posible, describir la actividad en el orden que ocurra, proporcionar descripciones sin atribuir significado, separar los propios sentimientos de los hechos observados y registrar hora, lugar y fecha y nombre del investigador que realiza la observación. Es decir, que el observador debe describir de manera exacta, aproximándose a la realidad social observada de forma directa, precisando el comportamiento real de los participantes.

En este trabajo de investigación, la observación se realiza a través de la toma de notas, escribiendo de manera exacta lo acontecido en cada uno de las actividades realizadas según la planeación de la clase y que se encuentra consignado en el diario de campo. Este diario de campo fue diseñado con una bajo una estructura amigable, de fácil entendimiento y con un objetivo claro (Identificar el nivel de lectura comprensiva de los estudiantes). (Ver anexo H: Apartes del Diario de Campo)

3.6.2 Técnica test, instrumento pretest-post-test

Para el proceso de recolección de la información se utilizaron técnicas de tipo cuantitativo. Se utilizó un test aplicado en dos momentos pretest y post-test, cuyo análisis se realizó con el uso de

la estadística descriptiva; de igual manera se realizó una encuesta para indagar sobre los hábitos, interés y frecuencia de lectura en los estudiantes de grado quinto de la IE Teófilo Roberto Potes.

3.6.2.1 PRETEST

Se diseñó y aplicó una prueba la cual cuenta con dos lecturas y ocho preguntas relacionada al texto con la pretensión de crear un compilado sobre el nivel de la competencia de comprensión lectora, atendiendo a ejercicios tomados de la prueba PISA.

Se seleccionaron 2 textos, cada uno con distintos grados de complejidad, pero que, en su conjunto, no exceden lo que un estudiante de grado quinto, puede leer comprensivamente. Estos textos cumplen una serie de aspectos lingüísticos que clasifican su complejidad. (Ver Anexo I).

Link del pretest: <https://forms.gle/7U3RCNkrmi8fRwTc6>

Para analizar los resultados obtenidos en el pretest, se utiliza una escala de valoración, como herramienta de medición para establecer el nivel de comprensión lectora, tal como se describe en la Tabla 2

Tabla 3

Escala de valoración del nivel de comprensión lectora

Escala de valoración				
Muy alto	Alto	Medio	Básico	Muy Bajo
4.8 – 5.0	4.0 – 4.7	3.5 – 3.9	3.0 – 3.4	1.0 – 2.9

Fuente: Construcción propia.

3.6.2.2 Técnica encuesta, instrumento cuestionario

Con el propósito de conocer sobre los hábitos, interés y frecuencia de lectura de los estudiantes de grado quinto de la IE Teófilo Roberto Potes, se diseñó un cuestionario de preguntas múltiples con única respuesta, se optó por técnica normativa la cual permite conocer las diferencias individuales que existen entre los sujetos en las características evaluadas y el nivel de

desarrollo que tiene cada uno; en grados de desempeño (Martínez, 2007). El diseño del cuestionario cuenta con 8 preguntas dentro de las cuales se clasificaron por tres dimensiones de la siguiente manera: 3 Literal, 3 Inferencial y 2 Crítica. (Ver Anexo A).

Link encuesta: <https://forms.gle/fd8h46owQYWT1VGK6>

Finalmente se aplicó la presente prueba diagnóstica con el fin de obtener un compilado sobre el nivel de la competencia de comprensión lectora luego de la experiencia con la herramienta Kahoot, atendiendo a ejercicios tomados de las pruebas Saber 5°

De igual forma como la prueba inicial (pretest) se utilizó, una escala de valoración, como herramienta de medición para establecer el nivel de comprensión lectora, tal como se describe en la siguiente tabla 3:

Tabla 4

Escala de valoración del nivel de comprensión lectora

Escala de valoración				
Muy alto	Alto	Medio	Básico	Muy Bajo
4.8 – 5.0	4.0 – 4.7	3.5 – 3.9	3.0 – 3.4	1.0 – 2.9

Fuente: Tomado del S.E de la IE Teófilo Roberto Potes año 2020.

4. Análisis de los Resultados

A continuación, se describe la interpretación y el análisis de la información recolectada en el proceso de investigación a partir de la puesta en práctica de las secuencias didácticas, encuesta e instrumentos diagnósticos, los cuales se agrupan alrededor de los niveles de comprensión lectora, propuestos por MEN, donde la finalidad es desarrollar las competencias comunicativas y mejorar los niveles de lectura (comportamiento lector y comprensión lectora) de estudiantes de quinto grado. De igual manera, lo planteado en el Plan Decenal de Educación (2006-2016) donde se retoma la importancia de la implementación de estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC.

Cada uno de los niveles presenta indicadores que contribuyeron a evidenciar el nivel de avance en los participantes de esta investigación, a la luz del segundo objetivo específico se diseñan estrategias de secuencias didácticas mediadas por la herramienta web 2.0 Kahoot, que ayuden a mejorar la comprensión lectora, teniendo en cuenta la secuencia didáctica de contextualizar al estudiante y pueda desarrollar la interpretación y reacción al texto.

4.1 Resultados de la aplicación del cuestionario a estudiantes

Con respecto a los resultados obtenidos durante el proceso de indagación sobre los hábitos, interés, frecuencia de lectura y diagnóstico en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, se presenta a continuación los resultados de la encuesta:

4.1.1 Análisis encuesta aplicada a estudiantes

En el primer cuestionamiento se solicitó, escoger del 1 al 5, un listado de actividades, siendo 1 lo que más le gusta hacer y 5, lo que menos. De los 62 estudiantes encuestados se obtuvo el siguiente orden, determinado por la recurrencia en los números de ubicación en cada cual. Un

aproximado del 77% de los estudiantes determinan que la lectura no es una de las actividades favoritas y la colocan como la última. Estos resultados se describen en la tabla 4.

Tabla 5

Actividades preferidas de los estudiantes

Actividad	Orden
Navegar en internet (Juegos, redes, chat)	1
Ver la televisión	2
Practicar algún deporte	3
Escuchar música	4
Leer	5

Fuente: Construcción propia

Hay una tendencia al gusto por las actividades que tienen que ver con el uso de tecnologías, cuestión entendible, pues se trata de una generación que ha crecido con medios tecnológicos a la mano, la lectura para este caso se ubica en último lugar, aunque algunos estudiantes le dieron mejor posición, no alcanzan un porcentaje significativo.

En cuanto al gusto por la lectura la respuesta con mayor porcentaje es “*regular*” lo que permite ver que no hay una apatía absoluta en contra de la lectura, sino más bien la posibilidad de un trabajo motivacional, con 15% de los encuestados dicen no tener gusto hacia la lectura. Ver *tabla 5*

Tabla 6

Gusto por la lectura

¿Te gusta leer?		
Mucho	12	19%
Regular	35	56%
Poco	6	10%
Nada	9	15%

Total	62
--------------	----

Fuente: Creación propia.

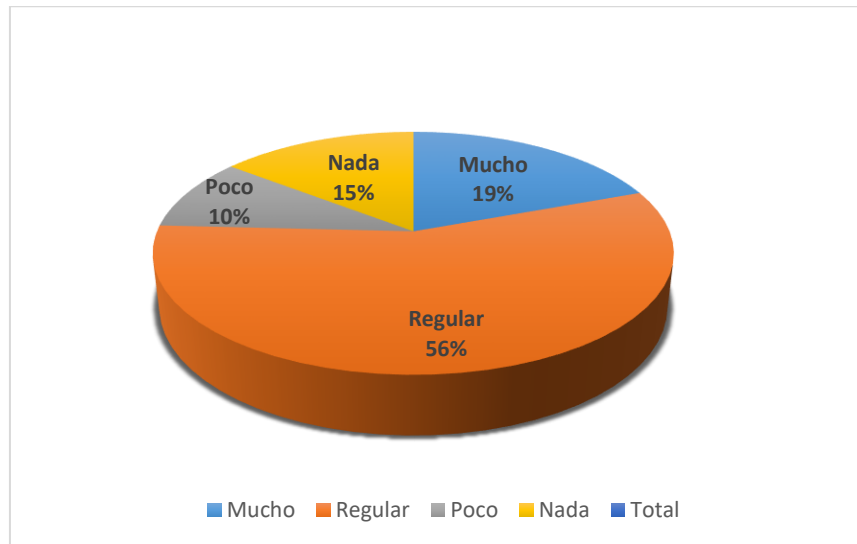


Figura 5 Gusto por la lectura. Fuente: Creación propia.

Al asociar mucho con regular (19%+56%=75%) como se puede observar en la figura 1, el 75% de los estudiantes que respondieron el cuestionario, manifiestan que tienen mucho o un equilibrado gusto por la lectura, mientras que el 25% restante manifiesta que tiene poco o nada gusto por la lectura”, este hecho permite reflexionar frente a las estrategias didácticas implementadas para la lectura con los estudiantes, lo cual obliga en medicarse.

Tabla 7

Espacio para libros en casa.

¿Tienes en casa un espacio organizado para los libros?		
Si	40	64%
No	8	13%
No conservamos libros en casa	14	23%

Total	62
--------------	----

Fuente: Creación propia.

En la tabla 6, podemos evidenciar, en definitiva, el papel importante de la familia como agente mediador en la búsqueda de generar el hábito de la lectura en los jóvenes.

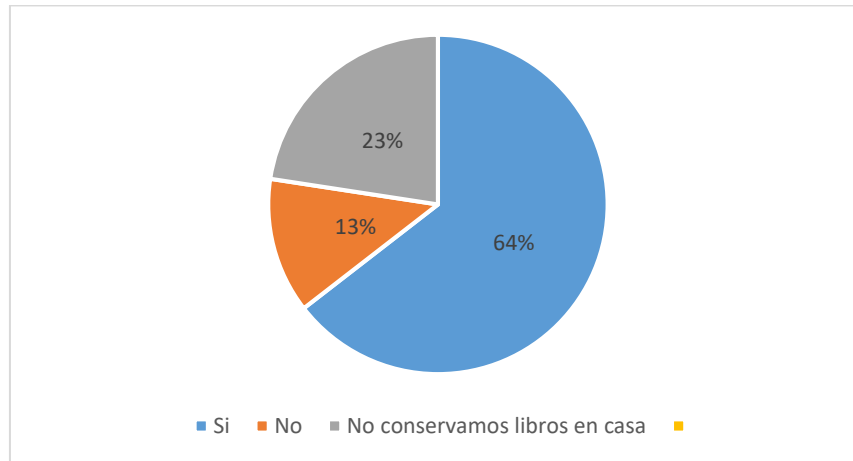


Figura 6 Espacio para libros. Fuente: Creación propia.

Tabla 8

Visitas a biblioteca.

¿Visitas la biblioteca del colegio?		
Muy a menudo	11	18%
a veces	31	50%
Casi nunca	13	21%
Nunca	7	11%
Total	62	

Fuente: Elaboración propia

En la figura 3 se muestra que 50% de los estudiantes esporádicamente va a la biblioteca y al profundizar el porqué, estos justificaron que realizaban sus consultas en la web. Por otro lado, el 11% que va muy a menudo dicen tener gusto por lo, por tanto, debe vincularse el uso de los

espacios de la biblioteca en actividades de clase, hasta lograr que los jóvenes voluntariamente visiten y aprovechen este espacio.

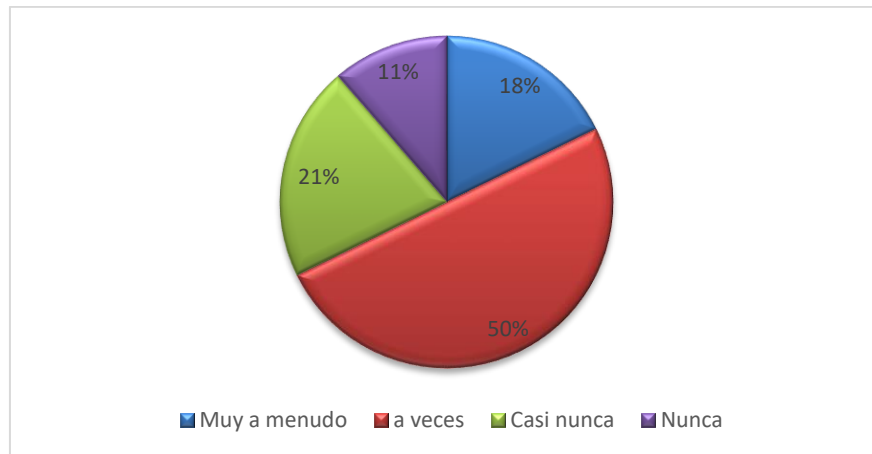


Figura 7 Visita a Biblioteca. Fuente: Creación propia.

Tabla 9

Tipo de lectura.

¿Qué tipo de lectura te llama la atención?		
Poesías	7	11%
Cuentos	35	57%
Biografías/Historia	4	6%
Novela de aventura	6	10%
Novela de romántica	3	5%
Ciencia ficción/fantasía	7	11%
Total	62	

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar en la figura 3, al responder los encuestados por el tipo de lectura que más le llama la atención, un 57% respondieron el cuento. Este dato es muy importante, debido que muestra la necesidad de la implementación del presente proyecto, donde la mayoría de sus actividades son diseñadas con cuentos.

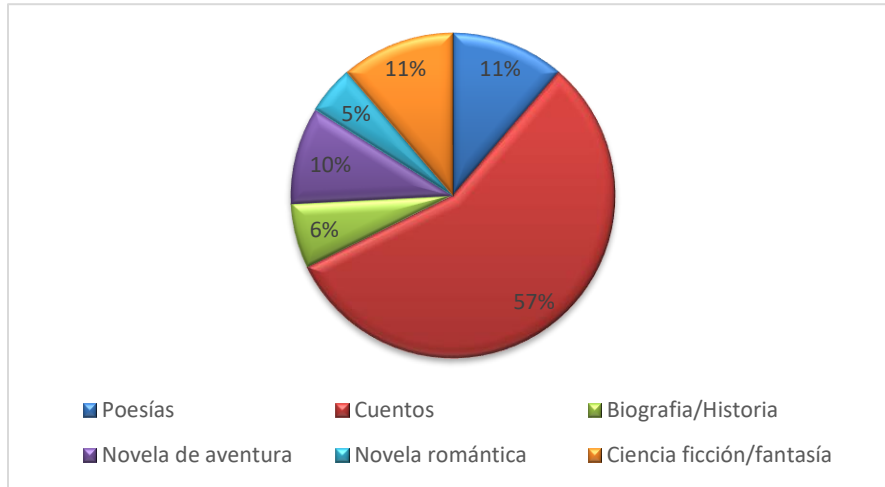


Figura 8 Tipo de lectura. Fuente: Creación propia.

Tabla 10

Motivación

Crees que leerías más si:		
Tuvieras más tiempo	6	10%
Te motivaran los profesores	36	19%
Te motivaran tus padres	12	58%
Los libros fueran iterativos	8	13%
Total	62	100%

Fuente: Elaboración propia.

Un 58% de los jóvenes dice que, si los padres los motivaran más, tal vez tendrían más afinidad con las actividades lectoras, lo que demuestra que es indispensable vincular a los padres de familia en el proceso lector.



Figura 9 Motivación lectora. Fuente: Creación propia.

Tabla 11

Hábito de lectura

Consideras que el hábito de leer es importante porque:		
Obtienes aprendizaje	23	32%
Mejora tu escritura	6	10%
Mejora tu comprensión lectora	7	11%
Amplias tu vocabulario	6	10%
Mejora tu desempeño académico	20	37%
Total	62	

Fuente: Elaboración propia.

En la figura 5 podemos observar que el 69% de los encuestados, reconocen que la lectura comprensiva mejora el desempeño académico y por consiguiente se obtiene aprendizaje, esto demuestra que solo se necesita de motivación para lograr fortalecer esta competencia.

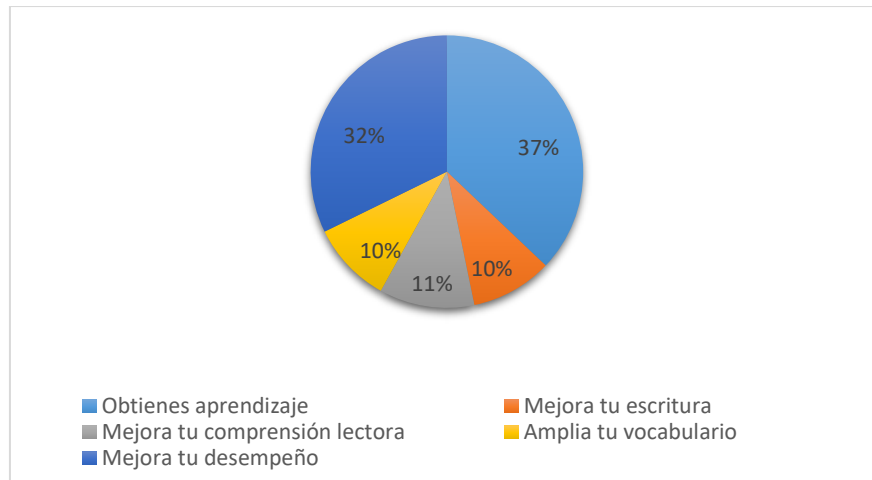


Figura 10 Hábito de lectura. Fuente: Creación propia.

Tabla 12

Fomento de lectura.

¿Qué te parecen las actividades para fomentar la lectura que se realizan en el Colegio?		
Excelente	22	35%
Bueno	28	45%
Regular	9	15%
Malo	3	5%
Total	62	

Fuente: elaboración propia.

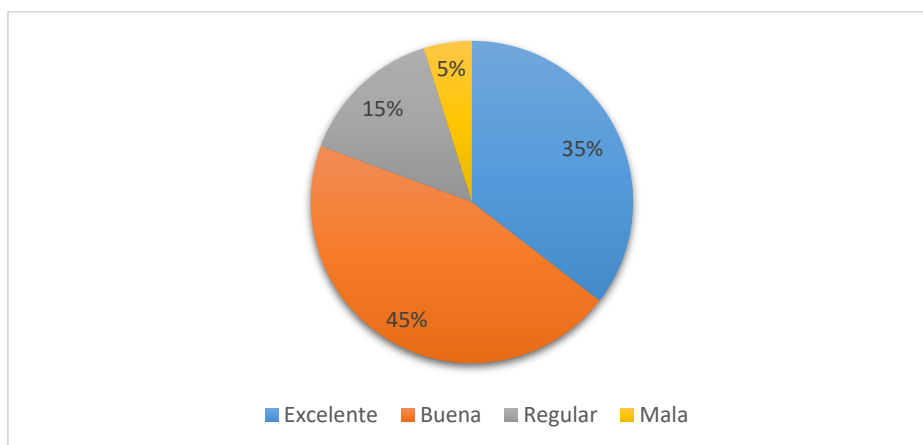


Figura 11 Lectura en el colegio. Fuente: Creación propia

4.2 Análisis de los resultados obtenido de la aplicación del Instrumento diagnóstico 4.2.1

Pretest a estudiantes

El pretest fue aplicado a manera de diagnóstico a fin de identificar el estado de la comprensión lectora en los estudiantes, a continuación, y por cada uno de los niveles de lectura, se describe los resultados obtenidos:

Nivel No 1 Literal

El primer nivel de lectura es el literal, los indicadores correspondientes son:

1. Identifica los contenidos locales que hacen parte de un texto.
2. Comprende el significado de palabras o frases explícitas del texto.

Se analizará cómo se evidenció cada indicador según la pregunta establecida (Ver anexo B).

Resultados según el primer indicador: Identifica los contenidos locales que hacen parte de un texto.

Para tabular los resultados, se tuvo en cuenta el Sistema de Evaluación de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes del Distrito de Buenaventura Valle, el cual califica de 0 a 5, estableciendo los niveles de desempeño Muy alto, Alto, Medio, Bajo y Muy Bajo (Tabla 25).

Tabla 13

Sistema de Evaluación

Escala de valoración				
Muy alto	Alto	Medio	Básico	Muy Bajo
4.8 – 5.0	4.0 – 4.7	3.5 – 3.9	3.0 – 3.4	1.0 – 2.9

Fuente: Tomado del S.E de la IE Teófilo Roberto potes

Tabla 14

Resultado prueba diagnóstica Pre test.

ESTUDIANTES	RESPUESTAS CORRECTAS	RESPUESTAS INCORRECTAS	PROMEDIO	NIVEL DE DESEMPEÑO
1	3	5	2.0	Muy Bajo
2	2	6	1.3	Muy Bajo
3	1	7	1.0	Muy Bajo
4	6	2	3.7	Medio
5	3	6	2.0	Muy Bajo
6	6	2	3.7	Medio
7	7	1	4.4	Alto
8	5	3	3.1	Básico
9	4	4	2.5	Muy Bajo
10	4	5	2.5	Muy Bajo
11	6	2	3.7	Medio
12	5	3	3.1	Básico
13	6	2	3.7	Medio
14	7	1	4.4	Alto
15	3	5	2.0	Muy Bajo
16	2	6	1.3	Muy Bajo
17	5	3	3.1	Básico
18	6	2	3.7	Medio
19	5	3	3.1	Básico
20	7	1	4.4	Alto
21	2	6	3.7	Medio
22	3	5	1.3	Muy Bajo
23	1	7	1.0	Muy Bajo
24	3	5	2.0	Muy Bajo
25	2	6	1.3	Muy Bajo
26	7	1	4.4	Alto
27	3	5	2.0	Muy Bajo
28	1	7	1.0	Muy Bajo
29	7	1	4.4	Alto
30	6	2	3.7	Medio
31	7	1	4.4	Alto
32	5	3	3.1	Básico
33	4	4	2.5	Muy Bajo
34	3	5	2.0	Muy Bajo
35	2	6	1.3	Muy Bajo
36	3	5	2.0	Muy Bajo
37	2	6	1.3	Muy Bajo
38	5	3	3.1	Básico
39	6	2	3.7	Medio
40	5	3	3.1	Básico
41	7	1	4.4	Alto
42	2	6	3.7	Medio
43	3	5	1.3	Muy Bajo
44	1	7	1.0	Muy Bajo
45	3	5	2.0	Muy Bajo
46	2	6	1.3	Muy Bajo
47	7	1	4.4	Alto
48	3	5	2.0	Muy Bajo

ESTUDIANTES	RESPUESTAS CORRECTAS	RESPUESTAS INCORRECTAS	PROMEDIO	NIVEL DE DESEMPEÑO
49	1	7	1.0	Muy Bajo
50	7	1	4.4	Alto
51	6	2	3.7	Medio
52	7	1	4.4	Alto
53	5	3	3.1	Básico
54	4	4	2.5	Muy Bajo
55	3	5	2.0	Muy Bajo
56	2	6	1.3	Muy Bajo
57	3	5	2.0	Muy Bajo
58	6	2	3.7	Medio
59	6	2	3.7	Medio
60	5	3	3.1	Básico
61	1	7	1.0	Muy Bajo
62	3	5	2.0	Muy Bajo

Fuente: Elaboración propia.

Al ponderar la información se obtienen que, de manera general, el grupo poblacional que se tomó como muestra en la presente investigación se sitúa en un nivel MUY BAJO, en cuanto a la competencia de comprensión lectora, con base a la escala de valoración definida en, la *Tabla 12*. Un 52% de los alumnos, es decir 32 de los 62 participantes en la muestra poblacional, presentaron una calificación inferior a 3.0, por lo que su desempeño se ubica en el nivel de desempeño MUY BAJO. Un 12% se ubican en el nivel MEDIO, de igual forma un 9% se clasifican en el nivel BÁSICO y finalmente un 9% se ubican en un nivel ALTO. Por lo anterior, se evidencia que no hubo estudiantes que alcanzaran el nivel MUY ALTO.

A partir de la revisión del Pre test, se identifica que en términos generales los alumnos reconocen la idea principal del texto, sin embargo, tienen dificultades en la capacidad para examinar la intención comunicativa, en el reconocimiento de información explícita de la comunicación, y en la relación con conocimientos previos o del entorno para identificar la intención comunicativa. Al igual se detecta una pobreza argumentativa y vocabulario escaso,

pues muchos alumnos manifestaron no reconocer el significado de algunos términos. (Ver figura 8).

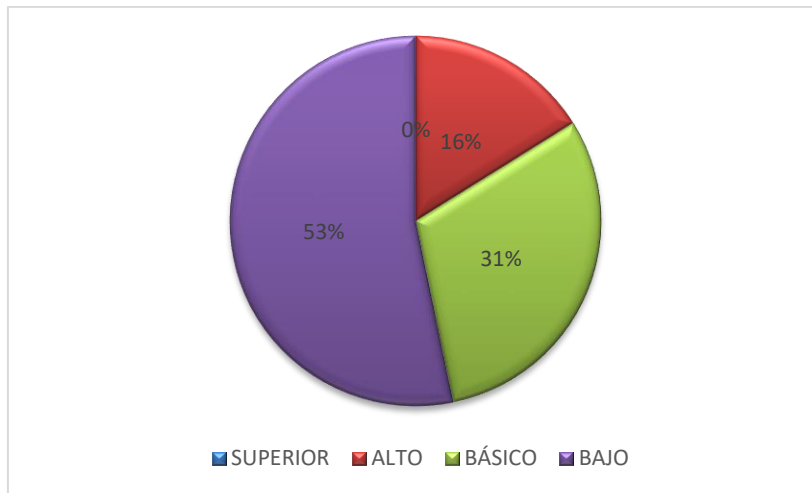


Figura 12 Porcentaje por nivel de desempeño (Pre test). Fuente: Creación propia

Finalmente, y teniendo en cuenta la gradualidad en que se clasifican los diferentes procesos de comprensión que intervienen en la lectura, partiendo desde lo básico hasta lo más complejo, se pudo identificar que un porcentaje de los estudiantes se le dificulta decodificar un texto esto relacionado al nivel Literal. Así mismo se logró evidenciar a través de los resultados arrojado por el pretest, que una gran parte los participantes no logran desentrañar intenciones en un texto, pocas palabras, se les dificulta inferir una lectura, de hecho, se les hace difícil tomar posición crítica y poner al texto en relación con otro texto u otra situación y contexto.

4.2.2 Conclusión encuesta y pre test

Interpretación

Los instrumentos de recolección de datos, aplicados en este caso, permitieron determinar que los alumnos no poseen un hábito de lectura, a pesar que tienen recursos cercanos como libros en casa y la biblioteca del colegio, no tienen claridad sobre la importancia de la lectura y su

comprensión y de las repercusiones de esta falencia en los diferentes campos de su vida. Por otra parte, se determina que la familia se encuentra desvinculada del proceso, por lo que se sugiere que, desde la institución, se realice un trabajo con los padres de familia para que ellos sean conscientes de la importancia de motivar desde el hogar el hábito lector en los niños. Con el Pre test se obtiene que, de los 62 alumnos participantes en la propuesta, el 52% alcanzó una calificación inferior a 3.0, por lo que su desempeño se ubica en nivel MUY BAJO, un 12% obtuvo calificaciones entre 3.0 y 3.4 ubicándose en nivel BÁSICO, un 9% obtuvo calificaciones entre 4.0 y 4.7 alcanzando un nivel de desempeño ALTO y no hubo participante que se ubicara al nivel MUY ALTO con una calificación entre 4.8 y 5.0. Esto demuestra que se debe trabajar mancomunadamente con padre y desde el colegio la motivación de dicha competencia.

4.3 Análisis de los resultados de la definición de la estrategia didácticas lúdica mediada por la web 2.0 (Kahoot), orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora

4.3.1 Componente pedagógico de la estrategia lúdica

Para la implementación del proyecto se elaboró una estrategia didáctica cuyo objetivo fue fortalecer la competencia de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes del Distrito de Buenaventura, mediante la ejecución de secuencias didácticas basadas en actividades lúdicas con la herramienta Kahoot.

Para dar cumplimiento al tercer objetivo específico: “ Aplicar estrategias lúdico didácticas lúdicas mediadas por la Web 2.0 (Kahoot) para el fortalecimiento a la comprensión lectora” se planteó originalmente realizar las actividades en el aula pero debido a la crisis mundial originada por la pandemia por el COVID – 19 (Coronavirus) y las restricciones sociales dictadas por el gobierno nacional sobre el aislamiento preventivo, donde los estudiantes deben recibir sus clases de manera virtual y desde sus hogares, se optó por realizar las actividades de manera remota

asistida con una prueba piloto de 10 estudiantes de los 62 haciendo uso de RR.SS (WhatsApp, Video llamadas y correos) para continuar con el proyecto de investigación. De manera que se reorganizaron las actividades contenidas en el planeador de clases ajustando al tiempo, espacio y cantidad de poblacional, fundamentado los talleres al fortalecimiento de dicha competencia. (Ver Anexo D)

La siguiente estrategia pedagógica fue ejecutada según los elementos y momentos del formato planeador de manera inicial pero se decidió reducir la cantidad de horas e intensidad semanal por la razones expuestas anteriormente, se llevara a cabo 4 sesiones con una intensidad de 4 horas semanales, con el propósito de fortalecer la competencia con el grado establecido, de igual forma las actividades propuestas (cuestionarios, quiz, Jumble) entre otras son diseñadas con la herramienta Kahoot, para luego ser desarrolladas o contestadas según las lectura presentada a los estudiantes de manera previa enviada a través de correo electrónico o WhatsApp, para luego iniciar la actividad que simula un concurso donde se recompensa a quienes avanzan en las respuestas y obtienen una mayor puntuación que los ubica en la cima del ránking. Para esto, de manera anticipada se les hace llegar el código PIN de acceso para participar del juego y en un tiempo deberá dar respuesta a cuestionarios presentado en línea mediante la web 2.0 con Kahoot haciendo uso del teléfono móvil como control para responder a las preguntas, mientras el grupo de investigadores dirigen las actividades y observan las clasificaciones que va organizando la plataforma en línea, con el propósito de hacer la clase remota más divertida y lograr llamar la atención de los educando llevándolo a despertar el hábito de la lectura y lograr que puedan mejorar su comprensión lectora, esto teniendo como referentes los estándares básicos de competencia, Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y el currículo del área de lenguaje sugerido por el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

A continuación, se presentará los instrumentos de evaluación (Rubrica y formato de Autoevaluación) que se utilizará para el desarrollo de la estrategia didáctica con los estudiantes de quinto grado (ver tabla 14).

Tabla 15

Criterio de evaluación

ITEM	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	4.8 – 5.0	4.0 – 4.7	3.0 – 3.9	0.0 – 2.9
Identifica	Reconoce el contenido del texto, a través de los personajes principales y secundarios, escenario y hechos.	Reconoce el contenido del texto, a través de los personajes principales y escenarios	Reconoce todos los personajes principales y hechos del texto	Tiene dificultades para reconocer el contenido del texto
Interpreta	Atribuye significación a hechos, espacios y personajes principales y secundarios en función a contextos externos	Atribuye significación a hechos y espacios y en función a contextos externos que presenta el texto	Atribuye significación de lo que representan los personajes en el texto	Atribuye con dificultad la totalidad del significado del texto propuesto.
Resume	Expresa y sintetiza lo importante y resaltante del texto para poderlo transmitir	Expresa las ideas principales del texto y lo trasmite a través de un cuadro sinóptico utilizando sus propias palabras	Expresa fragmentos del texto copiándolos literalmente.	Muestra dificultad para sintetizar el texto dado y expresarlo con sus palabras.
Análisis	Disgrega el contenido del texto explicando la relación entre sus	Disgrega el contenido de un texto explicando la relación entre sus	Disgrega el contenido de un texto explicando la relación entre sus	Disgrega con dificultad el contenido del texto, así como la relación de componentes

ITEM	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	4.8 – 5.0	4.0 – 4.7	3.0 – 3.9	0.0 – 2.9
Infiere	componentes y sucesos para emitir un juicio propio. Emite conclusiones que no están expresados literalmente en el contenido del texto.	componentes y emite un juicio propio. Emite conclusiones	componentes sin emitir juicio propio. Emite conclusiones del texto copiándolas literalmente del texto propuesto	entre sí y no emite juicio propio. Emite con dificultad las conclusiones del texto propuesto copiando literalmente partes del texto propuesto.

Fuente: Creación propia.

Tabla 16

Formato de autoevaluación alumno.

Autoevaluación de una lectura que realizo

Así trato de comprender un texto que leo



Conocimientos previos.

Pienso en lo que ya sabía yo sobre el contenido del texto, para entenderlo.

Predicciones.

Utilizo las pistas gráficas, el título, subtítulos, el índice o la contraportada para realizar una predicción sobre el contenido del texto.

Conexiones.

Realizo conexiones texto-yo, texto-texto y texto-mundo para comprender mejor lo que leo.

Visualizar.

Creo imágenes sobre lo que estoy leyendo para comprenderlo mejor.

Preguntas.

Me planteo preguntas para tratar de entender lo que leo.

Inferencias.

Deduzco lo que el autor quiere decir en algunas partes del texto, relacionando lo que escribe con mis conocimientos.

Resumir.

Sé reproducir con mis palabras lo que dice el texto, y ordenar en el organizador gráfico la información más importante.

Sintetizar.

Aporto mis experiencias personales y lo que yo sé al resumen de lo que dice el texto, para saber lo que significa para mí.

Fuente: *Creación propia.*

4.4 Componente tecnológico de la estrategia lúdica

Para el diseño de los cuestionarios, Quiz, Jumble entre otros se diseñaron con la herramienta Kahoot, todo relacionado a la comprensión lectora.

A continuación, se muestra la forma de diseño de un Quiz con Kahoot.

1. Al ingresar a la herramienta y se escogió la opción **Crear nuevo** y de esa forma se procedió a diseñar un nuevo Kahoot.

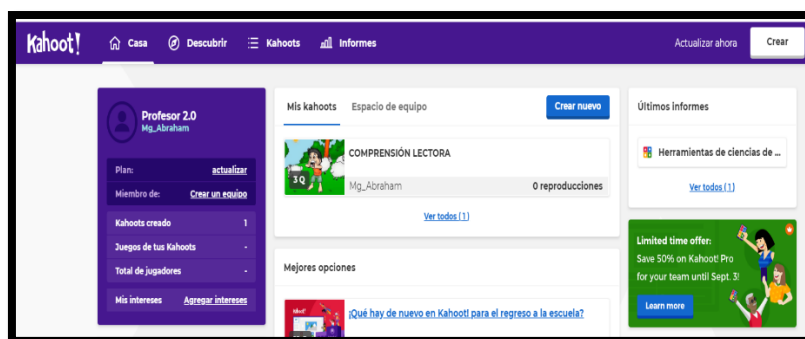


Figura 13 Ingreso a Kahoot. Fuente: Creación propia

2. Luego apareció una ventana donde existen dos opciones (Examen, Revoltijo) como lo muestra la figura 10



Figura 14 Crear nuevo Kahoot. Fuente: Creación propia

3. Se escogió examen y se procedió a agregar cada una de las preguntas, como lo muestra la figura 15.



Figura 15 Diseño de Kahoot. Fuente: Creación propia

4. Una vez creado el Kahoot, la herramienta permite a través de una vista previa, simular el juego.

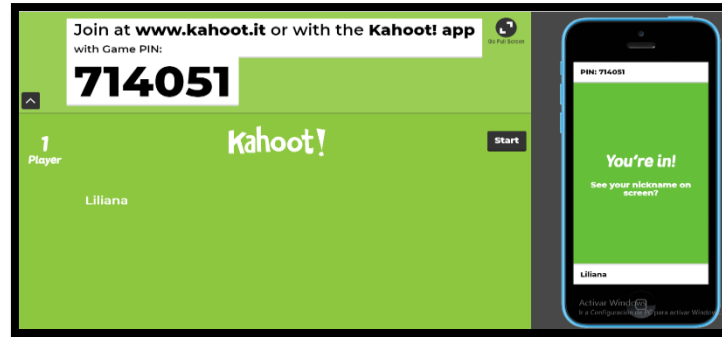


Figura 16 Simulando en Kahoot. Fuente: Creación propia

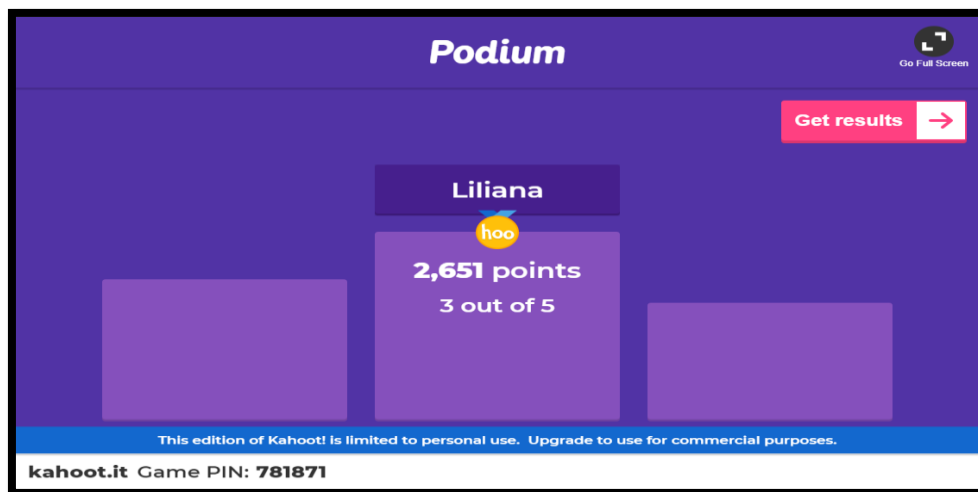


Figura 17 Vista del pódium. Fuente: Creación propia

Finalmente, terminado el juego se concluye mostrando en el pódium el ganador y perdedor según los aciertos.

4.4.1 Implementación de la estrategia lúdica

Previamente se invirtieron un total de cuatro sesiones en la asignatura de Tecnología e informática para la enseñanza en el manejo de la herramienta Kahoot.it para el aprendizaje de la dinámica de respuesta, de esta forma los estudiantes estuvieron preparados para la implementación del proyecto.

Para el inicio de la implementación de las actividades fue necesario el apoyo del profesor del área de Tecnología para luego dar inicio al desarrollo de las actividades lúdicas mediada por la web 2.0 (Kahoot) las cuales fueron realizadas por los estudiantes desde casa con el apoyo de los padres, cumpliendo con la nueva planeación y se puede evidenciar que fue de agrado tanto para los estudiantes como para los padres porque se dio la oportunidad de vincularlos al proyecto, situación que no estaba prevista, pero fue una buena decisión debido a los resultados. (Ver Anexo K).

4.5 Resultados del postest aplicado a los estudiantes

Los resultados obtenidos en la etapa de diagnóstico, permitieron determinar la necesidad de implementar una estrategia de fortalecimiento de la competencia lectora, por lo que se estructuró una propuesta pedagógica, donde los estudiantes resolvieron actividades relacionada con la competencia en mención, mediante los complementos de la herramienta Kahoot de tal manera que se le presentaban texto e imágenes y por medio de preguntas de diferentes tipos se medía el conocimiento o nivel de apropiación del mismo.

Luego de culminar las actividades y tener como resultado los obtenidos en el pódium se pudo demostrar que el uso de la web 2.0 (Kahoot) como herramienta mediadora, sirvió para despertar la motivación de los estudiantes.

4.5.1 Resultados en el nivel de desempeño lector de los estudiantes

Finalmente se aplicó el instrumento postest (Anexo C), que permitió determinar el impacto de la estrategia didáctica implementada y que a continuación podemos observar los resultados arrojados, lo cuales se describen en la tabla 16.

Link postest: <https://forms.gle/auneAbHNhz6RkqNr7>

Tabla 17

Resultado prueba final pos test

ESTUDIANTES	RESPUESTAS CORRECTAS	RESPUESTAS INCORRECTAS	PROMEDIO	NIVEL DE DESEMPEÑO
Niño 1	6	3	3.3	BÁSICO
Niño 2	4	5	2.2	BAJO
Niño 3	5	4	2.8	BAJO
Niño 4	7	2	5.0	SUPERIOR
Niño 5	4	5	2.5	BAJO
Niño 6	6	3	3.8	BÁSICO
Niño 7	7	2	3.9	BÁSICO
Niño 8	8	1	4.4	ALTO
Niño 9	7	2	3.9	BÁSICO
Niño 10	4	5	4.4	ALTO

Fuente: creación propia

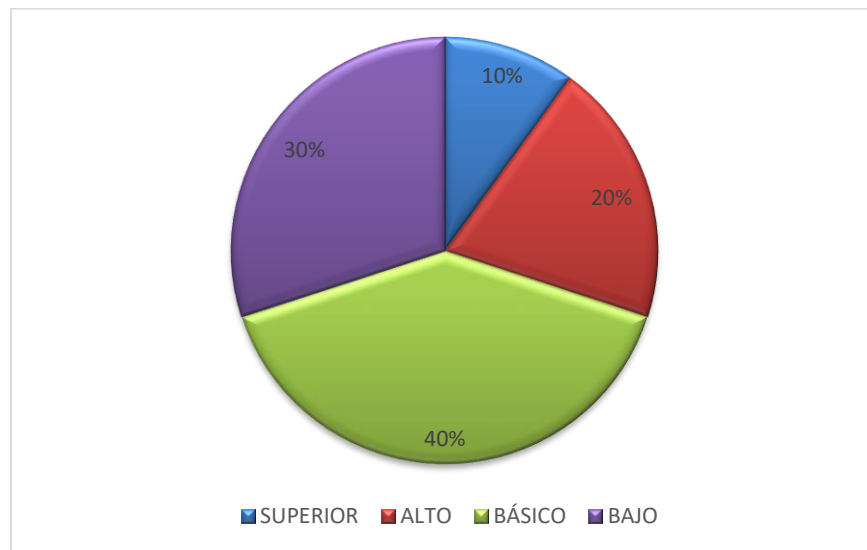


Figura 18 Porcentaje nivel de desempeño pos test. *Fuente:* Creación propia

La figura 10, permite visualizar que un 40% de los estudiantes participantes del proyecto, correspondiente a 4 estudiantes de los 10, se ubicaron en el nivel BÁSICO, el 30% se ubicaron en el nivel BAJO, un 20% se ubicaron en el nivel ALTO correspondiente a 2 estudiantes del total y solo uno (1) se ubicó en el nivel SUPERIOR correspondiente al 10%.

4.5.2 Análisis descriptivo explicativo

Con el propósito de medir la manera como se comportan las variables dependiente e independiente, durante la aplicación de la estrategia didáctica mediada por la web 2.0 (Kahoot) se opta por la investigación descriptiva donde se busca evaluar de manera precisa el comportamiento de estas. Analizando los datos de manera cuantitativa tratando de explicar en términos aritméticos, cuanto se modifica la una con relación a la otra para luego de forma explicativa, establecer de manera empírica y directa la hipótesis.

Por lo tanto, se compararon los resultados del Pretest y el Postest de comprensión lectora.

Al aplicar el Pretest, no se habían realizado las actividades introductorias de la estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora, por tanto, tampoco se había iniciado el diseño de las secuencias didácticas con la web 2.0 (Kahoot).

El Postest se aplicó luego de culminar las 10 actividades que dieron forma al proyecto de aula “Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora”. Como se aprecia en la Tabla 17, los resultados del Pretest y Postest se puede evidenciar la que hubo mejora después de puesta en marcha la estrategia didáctica.

Tabla 18

Comparación de resultados Pretest y postest

ESTUDIANTES	PROMEDIO PRETEST	NIVEL DE DESEMPEÑO	PROMEDIO POSTEST	NIVEL DE DESEMPEÑO
Niño 1	2,0	BAJO	3,3	BÁSICO
Niño 2	1,3	BAJO	2,2	BAJO
Niño 3	1,0	BAJO	2,8	BAJO
Niño 4	3,7	BÁSICO	5,0	BÁSICO
Niño 5	2,0	BAJO	2,5	BAJO
Niño 6	3,7	BÁSICO	3,8	BAJO
Niño 7	4,4	ALTO	3,9	BÁSICO
Niño 8	3,1	BÁSICO	4,4	ALTO
Niño 9	2,5	BAJO	3,9	BÁSICO
Niño 10	2,5	BAJO	4,4	BAJO
Media	2,62		3,62	

Desviación estándar	0,2108681	0,2797813
---------------------	-----------	-----------

Fuente: creación propia

En cuanto al nivel de desempeño es notorio que se dio una mejora, se puede evidenciar que se mejoró en un 87% el nivel de desempeño, en comparación con la prueba inicial, como lo muestra la Figura 33 el nivel SUPERIOR pasó de 0% al 16%, el nivel ALTO del 16% al 21%, el nivel BÁSICO del 31% al 37% y el nivel MUY BAJO pasó del 53% al 26%

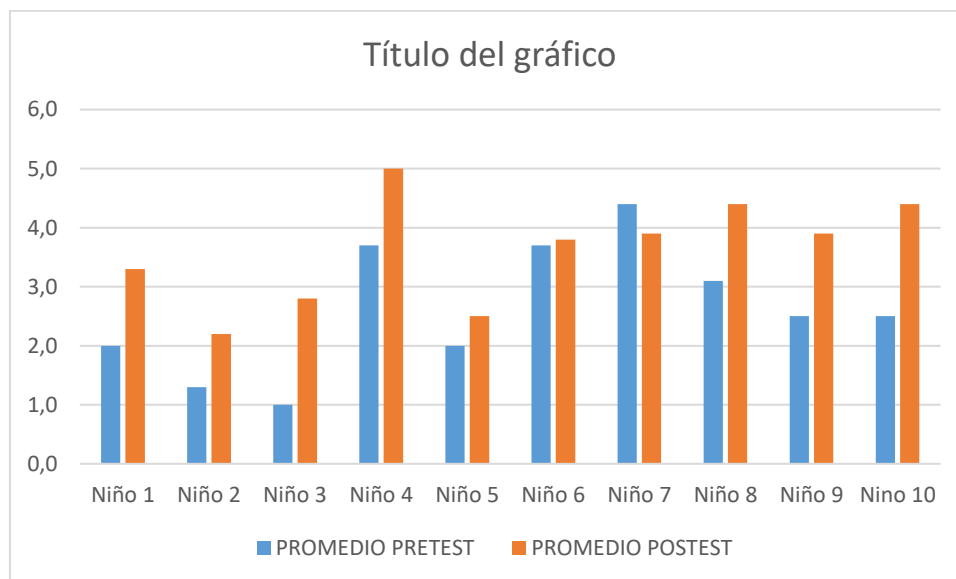


Figura 19 Comparación nivel por desempeño Pre test y pos test. *Fuente:* Creación propia

4.6 Discusión de los resultados

De los resultados obtenidos en esta investigación, se hace a continuación una discusión entre el componente teórico y el proceso investigativo desarrollado. Permitiendo así dar respuesta al objetivo de diseñar una estrategia didáctica lúdicas mediadas por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado.

Los objetivos de la investigación se enfocaron en identificar hábitos, interés, frecuencia de lectura y el estado de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la IE Teófilo

Roberto Potes de Buenaventura, Valle del Cauca, definir estrategias didácticas lúdicas mediadas por la web 2.0 (Kahoot), orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora. aplicar estrategias didácticas lúdicas mediadas por la Web 2.0 (Kahoot) para el fortalecimiento a la comprensión lectora en los estudiantes de 5° de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura – Valle y evaluar la comprensión lectora de los estudiantes de 5° grado una vez aplicada las estrategias lúdico-pedagógicas mediada por la plataforma Kahoot.

Para Cassany (1994), la comprensión lectora es el producto de la interacción entre el pensamiento y el lenguaje y, más aun, como un proceso de transacción entre el lector y el texto. De igual manera, García (2015), la gamificación o ludificación es “la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento, y tiene aplicación en una gran cantidad de actividades, siendo una de las más comunes el fortalecimiento de la comprensión lectora. Con lo anteriormente expuesto, fue diseñada la estrategia didáctica lúdica mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado como parte del proceso de motivar a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora y cuyos resultados demostraron que efectivamente después de haber aplicado las estrategias, hubo una notable mejoría de la comprensión lectora en los estudiantes. Lo que además está de acuerdo con los expresado por (Downes y Siemens, 2010), cuando ve a las estrategias didácticas mediadas por la Web 2.0 como el conjunto de acciones con la intención de lograr el aprendizaje.

El hecho de que, durante el transcurso del estudio, los estudiantes usaran una herramienta tecnológica lúdica de la web 2.0 como Kahoot para desarrollar la comprensión lectora, implicó que su estilo de aprendizaje girara en torno a la era digital asociado con el conectivismo. Pese a

que una minoría el 26% de los estudiantes se hayan mantenido en el BAJO, a diferencia de otros que alcanzaron niveles altos, estos resultados se asocian con el uso de las estrategias lúdicas con el uso de las Web 2-0 se convierten en aliadas para el desarrollo de la comprensión lectora y es indicativo que estos eventos fueron capaces de fomentar la lectura y también el manejo académico del internet.

Al culminar el desarrollo de los instrumentos se evidenció una comprensión del texto para cada uno de los momentos planteados, indicando además las debilidades para responder preguntas de los niveles de lectura: literal, inferencial y crítico; como lo plantea García (2015), apoyado en la aplicación de las estrategias lúdicas mediante la gamificación.

Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Con relación a los resultados obtenidos durante el diagnóstico realizado, se concluye que los estudiantes de quinto grado de la institución educativa Teófilo Roberto Potes, presentaban debilidad en la lectura comprensiva, de igual manera, no contaban con un hábito lector, ni estrategias didácticas que los motivaran a desarrollar esta competencia, lo que incide directamente con el bajo nivel de lectura.

Con respecto a la definición de la estrategia didáctica como segundo objetivo específico para fortalecer el proceso de comprensión lectora a través de la ludificación con la plataforma web 2.0 Kahoot, se logró demostrar que la utilización de esta herramienta en la educación, favorece el desarrollo de la habilidad lectora, así lo afirma García (2015) en su investigación sobre la Gamificación o Ludificación es “la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento” (p.38)

Dicho en forma breve y corroborando la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983) “el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen”. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

De igual manera, y con la misma estructura del instrumento inicial (pretest), se aplica la prueba diagnóstica final con el instrumento (post-test), dando cumplimiento al último objetivo específico “Evaluar la comprensión lectora de los estudiantes de 5° grado una vez aplicada las

estrategias lúdico-pedagógicas mediada por la plataforma Kahoot”, para poder medir el nivel de desarrollo de la lectura comprensiva de los estudiantes de quinto grado.

Por otra parte, y debido a cambios circunstanciales a causa de la pandemia actual, se alcanzaron los objetivos según el análisis de los resultados obtenidos en el transcurso de la investigación, pero el hecho de no trabajar con la muestra total y optar por una prueba piloto para dar cumplimiento al proyecto, por esta razón: “La implementación de la web 2.0(Kahoot) ayudo a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa Teófilo Roberto potes de Buenaventura Valle”.

Para los investigadores, este trabajo enriqueció el mejoramiento de las prácticas pedagógicas, además de ser un importante referente para futuras generaciones de investigadores, por las condiciones como fue llevada se podría decir que sería de las primeras intervenciones diseñadas de manera presencial y por circunstancias que restringieron el trabajo en el aula, se realizó de manera dirigida en medio de una pandemia.

En el ámbito educativo, este trabajo de investigación proporciona pautas que pueden ser utilizadas por personas interesadas en la implementación de estas estrategias didácticas dirigidas al fortalecimiento de la comprensión lectora de manera remota en condiciones no presencial.

5.2 Recomendaciones

Después de haber realizado la aplicación de todos los talleres y actividades con la plataforma Kahoot, es importante brindar las recomendaciones a futuros investigadores que deseen poner en marcha un proyecto para lograr fortalecer la comprensión lectora a estudiantes. Para ello a continuación describiremos una serie de recomendaciones a tener en cuenta para fortalecer esta competencia de manera no presencial y dirigida.

Al momento de aplicar los talleres con los diferentes cuentos, es importante buscar cuentos con estrecha relación al contexto donde residen los estudiantes.

Es oportuno capacitar a los estudiantes en el manejo y uso de aplicaciones para video llamadas y herramientas para el acceso remoto con la intención de interactuar con ellos en condiciones no presenciales.

La pregunta facilita el proceso de comprensión lectora, por ello, antes, durante y después de realizar la lectura, el lector debe realizarse unos interrogantes que le permitan crear mayores expectativas con respecto a lo que va a encontrar en la lectura.

Al crear el tablero de juegos (Kahoot) se recomienda utilizar imagen alusiva a las historietas o cuentos que sirvan como pista de manera inicial para luego ir aumentando el nivel de dificultad.

Para realizar estas actividades se invita ejecutarlas en un periodo de tiempo más extenso, puede ser dos periodos académicos, de manera que los estudiantes no se sientan presionados y es de gran apoyo involucrar a los padres.

Este tipo de experimentación permite que la estrategia y las herramientas utilizadas se apliquen a otras áreas del conocimiento. Es primordial definir el objetivo, el conflicto, las reglas y percepción del progreso en actividades que utilicen el juego o la Gamificación para los procesos de aprendizaje.

Finalmente, y debido que es impredecibles las situaciones que se pueden presentar en un proyecto de investigación y en especial en nuestro país donde se hace comunes situaciones adversas las cuales obligan a suspender la presencia de los niños en el aula, se puede optar por la estrategia asistida dirigida de manera remota con las diferentes aplicaciones que ofrece las nuevas tecnologías para dar continuidad a la investigación.

Referencias

- Arce Pradenas, L. A. (2015). *Universidad de Chile*. Obtenido de Universidad de Chile: <http://www.unichile.edu.ch>
- Arce, L. (2012). Desarrollo de la competencia lectora utilizando recursos digitales de aprendizaje. *Revista científica*.
- AulaClic. (22 de Septiembre de 2014). *Aula Clic*. Obtenido de Aula Clic: https://www.aulaclic.es/internet/t_1_7.htm
- Ausubel, D. (1983). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico*. Los Angeles: Mb will.
- Avila. (2017). *FACTORES QUE AFECTAN LOS RESULTADOS DE LAS PRUEBAS SABER 9° EN*. Bogota: Md dell.
- Balbás. (25 de Octubre de 2014). *Scielo*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000400013
- Bernal, & Ballesteros. (2017). *USO PEDAGÓGICO DE LAS TECNOLOGÍAS*. Obregon: Mb will.
- Burin, Coccimiglio, González, & Bulla. (2016). *los Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales en el uso académico*. Bogota: Dll MI.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (23 de Setiembre de 2009). *Lengua y didactica*. Obtenido de Lengua y didactica: http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany,_d._luna,_m._sanz,_g._-_ensenar_lengua.pdf
- Clavijo. (2011). Potenciar la comprensión lectora desde la tecnología de la información. *Cultura Educación y Sociedad*, <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2234>.
- Clavijo Cruz, J. (2011). *Potenciar la comprensión lectora desde la tecnologia de la información*. Obtenido de Potenciar la comprensión lectora desde la tecnologia de la información.: <http://corpodistrital.edu.co>
- Computadores para Educar. (16 de Agosto de 2016). *MinTic*. Obtenido de MinTic: <https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-14699.html>

Deans. (2009). Definición De Web 2. CALAMEO, <https://es.calameo.com/books/004497333e72422127f27>.

El País. (06 de Diciembre de 2016). *El País*. Obtenido de El País: <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/resultado-de-colombia-en-las-pruebas-pisa-2016-43510>

Fermin, N. (05 de Marzo de 2014). *Calameo*. Obtenido de Calameo: <https://en.calameo.com/books/0040293108d647a40d273>

Fernandez. (2018). *Gamificación con Kahoot en educación de adultos*. Bogota: Mll dc.

Florez, C. (21 de Junio de 2016). *Revista científica Zona Proxima*. Obtenido de Revista científica Zona Proxima: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/7200/10327>

Garcia. (2012). *El Aprovechamiento de las Computadoras y Dispositivos Portátiles como Herramientas para la Clase de Historia Occidental*. Tunja: Md ll.

Garcia, & Tejedo. (2017). MODELO CONCEPTUAL PARA LA DESERCIÓN ESTUDIANTIL. *ESCILO*, https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052008000200004.

Garcia, N. (2001). El video como medio para el desarrollo de la habilidad lectora.

Gargallo, Suárez, & Ferreras. (2007). *Reflexiones sobre los materiales didácticos virtuales adaptativos*. Habana: SCIELO.

GoConqr. (27 de Octubre de 2015). *GoConqr*. Obtenido de GoConqr: <https://www.goconqr.com/es/faq/34-Sobre-GoConqr/180-%25C2%25BFQu%25C3%25A9-es-GoConqr%3F>

Gomez. (2002). *Prácticas pedagógicas y su relación con el desempeño académico*. Bogota: Md tll.

Gutierrez, R. M. (15 de Abril de 2015). *Sitio web Universidad nacional*. Obtenido de Sitio web Universidad nacional: http://bdigital.unal.edu.co/48617/1/Ana_Rosaura_Guti%C3%A9rrez_Marin.pdf

Guzmán. (2014). *de las TIC en la comprensión lectora de estudiantes de primer grado del Colegio La Candelaria*. Bogota: Mll dc.

- Guzmán, E. (2014). Influencia de las TIC en la comprensión lectora de estudiantes de primer grado del Colegio. *Revista científica*.
- Herrero Abellán, R. (16 de Octubre de 2015). *Eramus programe*. Obtenido de Eramus programe: <https://erasmusmedina.files.wordpress.com/2018/02/manual-de-kahoot-para-docentes.pdf>
- Hoyos, A. M., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista científica*.
- Irwin. (1996). Definición De Web 2. *CALAMEO*, <https://es.calameo.com/books/004497333e72422127f27>.
- Johnson, & Johnson. (1991). *El aprendizaje cooperativo en el Aula*. Virginia: Amd Cl.
- Kagan. (21 de enero de 1994). *Hekademos*. Obtenido de Hekademos: [file:///C:/Users/WINDOWS%208.1/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeCooperativoYSusVentajasEnLaEducacionI-3746890%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/WINDOWS%208.1/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeCooperativoYSusVentajasEnLaEducacionI-3746890%20(1).pdf)
- Laborda, J. I. (2005). *TIC Y SU INFLUENCIA EN LA SATISFACCIÓN Y DESEMPEÑO*. Barranquilla.
- Llaurado, O. (2014). *netquest*. Obtenido de <https://www.netquest.com/blog/es/la-escala-de-likert-que-es-y-como-utilizarla>
- Maria , S. (2014). El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica.
- Mario Acevedo Aguirre, C. A. (2 de Marzo de 2014). *Biblioteca Digital Magisterio 3.0*. Obtenido de Biblioteca Digital Magisterio 3.0: <http://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/lineamientos-curriculares-matem-ticas>
- Medina, & Vargas. (2015). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LOS NIÑOS DEL GRADO*. Ibagué: Md dll.
- Medina, M. I. (2017). Obtenido de Eumet.net: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_mixto.html
- MEN. (03 de Enero de 2012). *MinEducación*. Obtenido de MinEducación: <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-107411.html>
- MEN. (23 de Enero de 2013). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-360513_recurso_1.docx

- MEN. (16 de Marzo de 2017). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://www.mineduccion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/>
- MEN. (06 de Enero de 2017). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-107411.html>
- MinTIC. (03 de Marzo de 2016). *MinTIC*. Obtenido de MinTIC: <https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-14699.html>
- Monroy, J., & Lopez, B. (2009). *Comprensión lectora y Pruebas Pisa. Revista Mexicana de orientación Educativa*. Obtenido de <http://www.orientaciónmexicana.mx>
- Muñoz. (2015). *La comprensión lectora a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación*. Ibagué: Dc ml.
- Muñoz, D. (2015). La comprensión lectora a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Ibagué: . *Articulo científico*.
- Negrete Paez, C., & Tamara Galeano, M. (12 de Enero de 2014). *Repositorio Libertadores*. Obtenido de Repositorio Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/310/NegretePaezCelmira.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Nieves, I. (04 de Noviembre de 2018). *Educacion 3.0*. Obtenido de Educacion 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/beneficios-educativos-de-kahoot/93717.html>
- Niño, M. (2017). Propuesta pedagógica mediada por T.I.C. para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del Grado Quinto de primaria de la I.E.D. Antonio Nariño de Nariño Cundinamarca. . *Revista científica*.
- noticias, n. A. (29 de Septiembre de 2009). *MEN*. Obtenido de MEN: <https://www.mineduccion.gov.co/observatorio/1722/article-203905.html>
- Orduz, R. (01 de Marzo de 2012). *colombiadigital*. Obtenido de colombiadigital: <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/los-numeros-de-las-tic/item/1468-educaci%C3%B3n-y-tic-algunas-estad%C3%ADsticas.html>
- Pais, E. (06 de Diciembre de 2016). Colombia mejoró sus resultados en las pruebas Pisa pero sigue por debajo de la media. *Colombia mejoró sus resultados en las pruebas Pisa pero sigue por debajo de la media*, págs. <https://www.elpais.com.co/colombia/mejoro-sus-resultados-en-las-pruebas-pisa-pero-sigue-por-debajo-de-la-media.html>.

- Rincón. (2018). *El vídeo como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo*. Medellín: Dll cd.
- Rodriguez, & Martinez. (2011). *Estrategias de comprensión lectora mediadas por TIC. Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en secundaria*. Medellín: Dll Mc.
- Rodriguez, B., & Martinez, R. (2011). Estrategias de comprensión lectora mediadas por tic. Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en secundaria. *Revista científica*.
- Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la Investigación*. Ciudad de Mexico: Mc Graw Hill.
- Sanchez, C. M. (16 de Marzo de 2017). *CALAMEO*. Obtenido de CALAMEO: <https://es.calameo.com/read/0053603555d67ce425e8f>
- ScSWinter. (12 de Diciembre de 2010). *Muso Informática*. Obtenido de Museo Informática: <https://histinf.blogs.upv.es/2010/12/12/historia-de-la-web-2-0/>
- Serrano, & Pons. (2011). Teorías y Modelos: Forma de representación de la realidad. *Redalyc*, 23.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Houston: MBB. Obtenido de <http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>
- Silva. (2014). *El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica*. Bogota: Dll cd.
- Silva. (13 de septiembre de 2014). *Scielo*. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n64/v14n64a5.pdf>
- Silva, M. (2013). El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica: necesidad de un enfoque en la comprensión. *Artículo científico*.
- Torres, A., Romero, L., Perez, A., & Staffan, B. (2016). La mejora de la comprensión lectora a través de modelos interactivos de lectura. *OCNOS*.
- Torres, C. A. (2013). Inclusión de las TIC en los escenarios de aprendizaje universitario. *Revista de innovación educativa*, Vol.5.
- UNESCO. (30 de Septiembre de 2017). Obtenido de UNESCO: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

Valero, & Gallues. (2019). *Las estrategias de mediación para fortalecer la comunicación oral en el nivel medio superior*. Tunja: Dll mll.

Vigotsky. (12 de Octubre de 1978). *Redle*. Obtenido de Redle:
<https://www.redalyc.org/pdf/155/15501102.pdf>

Whitehurst, & Leonigan. (22 de Febrero de 1998). *Educere*. Obtenido de Educere:
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656002009/html/index.html>

Zúñiga. (2015). *Propuesta pedagógica mediada por T.I.C. para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del Grado Quinto de primaria de la I.E.D. Antonio Nariño de Nariño Cundinamarca*. Girardot: Mll dc.

Anexos

Anexo A.



**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS MEDIADA POR LA WEB 2.0
PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TEOFILO ROBERTO POTES

ENCUESTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Indagar sobre los hábitos, interés y frecuencia de lectura en los estudiantes de grado quinto de la IE Teófilo Roberto Potes.

INSTRUCCIONE: Conteste a cada enunciado marcando con una X o según como se indique.

1. Ordena, del 1 al 5, la siguiente actividad, siendo 1 lo que más te gusta hacer y 5 lo que

menos.

Practicar algún deporte

Ver la televisión

Escuchar música

Leer

Navegar en internet (Juegos, redes, chat)

2. ¿Te gusta leer?

Mucho

Regular

Poco

Nada

3. ¿Tienes en casa un espacio organizado para los libros?

Sí

No

No conservamos libros en casa

4. ¿Visitas la biblioteca del colegio?Muy a menudo A veces Casi nunca Nunca **5. ¿Qué tipo de lectura te llama la atención?**Poesías Cuentos Biografías/Historia Novela de aventura Novela de romántica Ciencia ficción/fantasía **6. Crees que leerías más si:**Tuvieras más tiempo Te motivaran los profesores Te motivaran tus padres Los libros fueran interactivos **7. Consideras que el hábito de leer es importante porque:**Obtienes aprendizaje Mejora tu escritura Mejora tu comprensión lectora Amplias tu vocabulario

Mejora tu desempeño académico

8. ¿Qué te parecen las actividades para fomentar la lectura que se realizan en el Colegio?

Excelente

Buena

Regular

Mala

Anexo B.

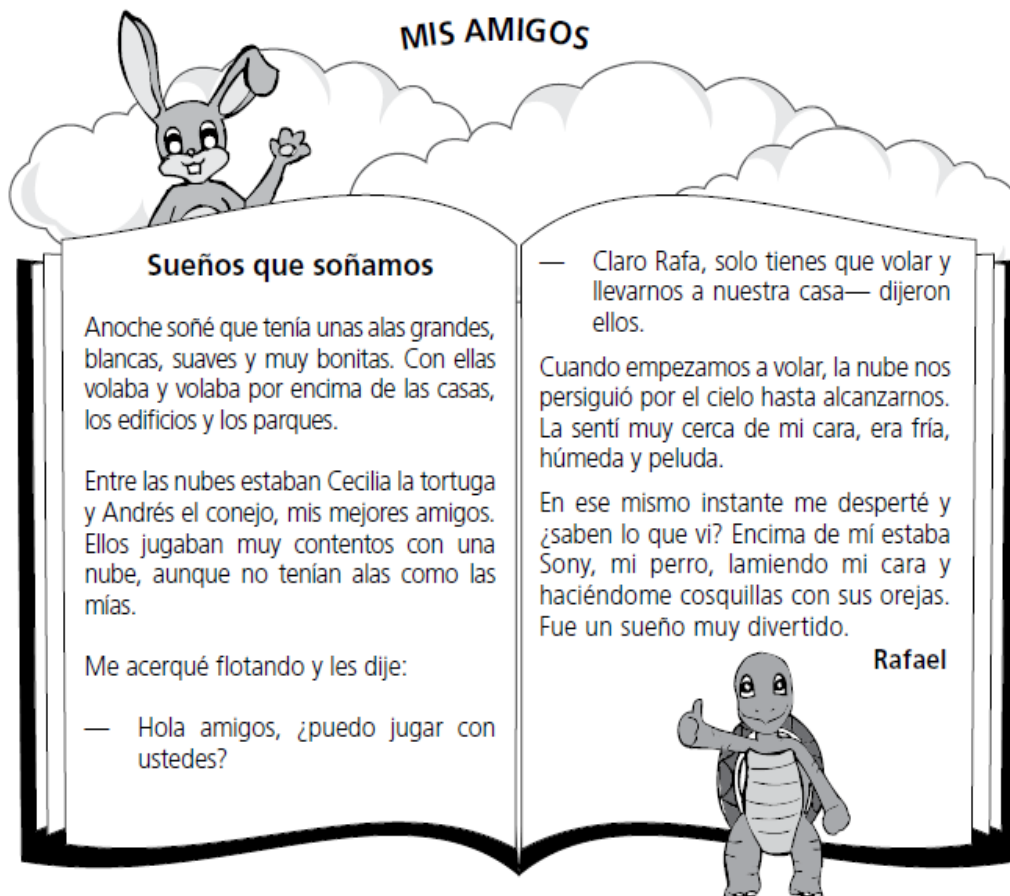


ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS MEDIADA POR LA WEB 2.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

PRUEBA DIAGNÓSTICA PRETEST COMPETENCIA COMPRENSIÓN LECTORA

OBJETIVO: La presente prueba pretende dar un compilado sobre el nivel de la competencia de comprensión lectora, atendiendo a ejercicios tomados de las pruebas Saber 5°.

INDICACIONES: Responde las preguntas 1, 2, 3 y 4 a partir de la lectura del siguiente texto:



1. ¿Recuerdas qué le ocurre a Rafa en el sueño? Marca la opción que presente los eventos en el orden en el que ocurrieron.

- a) Vuelo sobre la ciudad – Encuentro con los amigos – Huida – Rafa se despierta.

- b) Encuentro con los amigos – Rafa se despierta – Huida – Vuelo sobre la ciudad.
- c) Huida – Vuelo sobre la ciudad – Rafa se despierta – Encuentro con los amigos.
- d) Vuelo sobre la ciudad – Huida – Rafa se despierta – Encuentro con los amigos.

2. ¿Qué hacían Cecilia la tortuga y Andrés el conejo?

- a) Soñaban con su mejor amigo.
- b) Se hacían cosquillas con sus orejas.
- c) Jugaban con una nube.
- d) Volaban por encima de las casas.

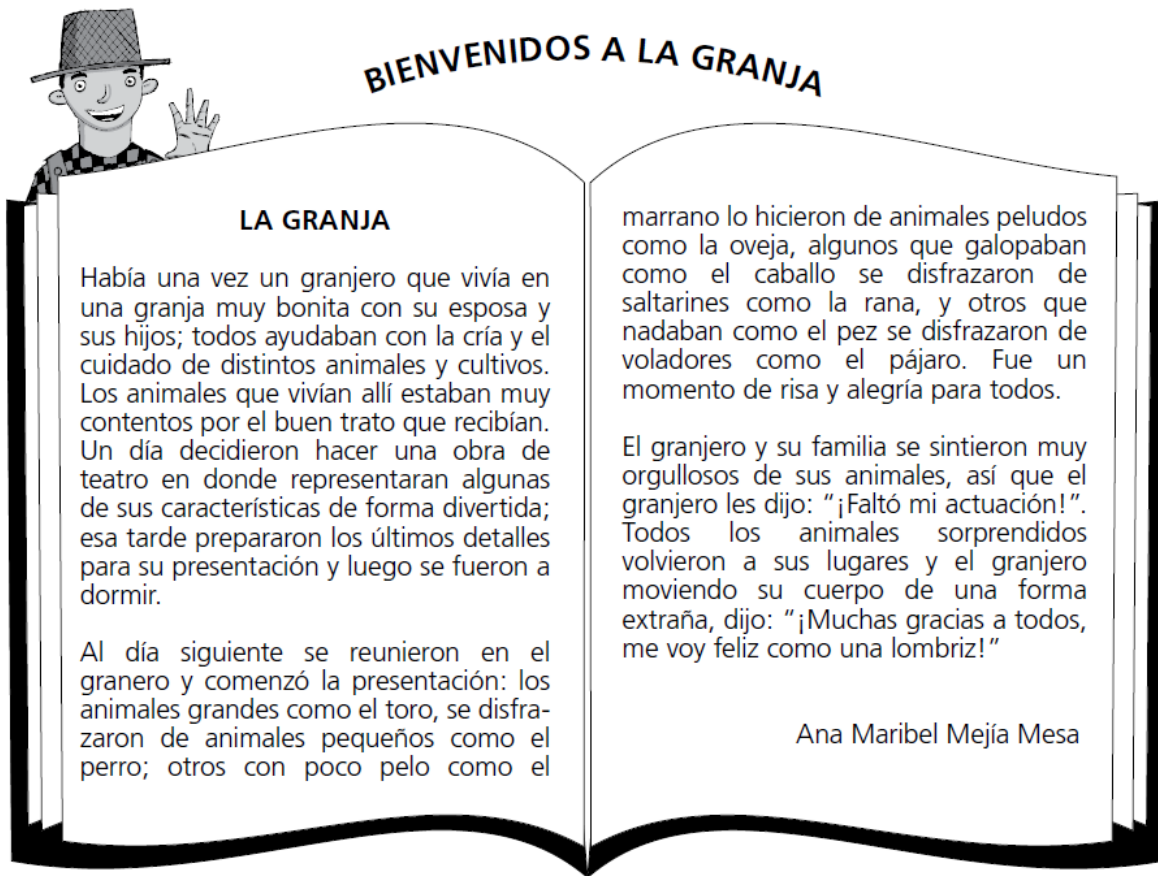
3. ¿Por qué, antes de despertar, ¿Rafa sintió la nube muy cerca, fría, húmeda y peluda?

- a) Porque tenía miedo que los alcanzara.
- b) Porque su perro estaba lamiéndole la cara.
- c) Porque las nubes producen esa sensación.
- d) Porque en el cielo el clima es diferente.

4. En el sueño de Rafa, ¿quién dice “solo tienes que volar y llevarnos a nuestra casa”?

- a) La nube.
- b) Los amigos de Rafa.
- c) Sony.
- d) Rafa.

Responde las preguntas 5 a 8 de acuerdo con el siguiente texto:



5. ¿Qué hicieron los animales después de preparar su presentación?

- a) Se fueron a disfrazar.
- b) Se fueron a dormir.
- c) Se fueron a actuar.
- d) Se fueron a jugar.

6. ¿Qué indica la expresión "prepararon los últimos detalles para su presentación"?

- a) Que el granjero y los animales finalizaron su presentación.
- b) Que los animales se fueron al granero a ensayar su presentación.

- c) Que los animales terminaron de organizar su presentación.
- d) Que el granjero y los animales acabaron de vestirse para su presentación.

7. ¿Cuál sería otro buen título para el texto anterior?

- a) Los preparativos del granjero en la granja.
- b) La actuación de los animales en la granja.
- c) La familia del granjero y la felicidad.
- d) Los animales fuera de la granja.

8. ¿En qué momento actuó el granjero?

- a) Mientras los animales realizaban su presentación.
- b) Luego de que los animales hicieron sus preparativos.
- c) Antes de que los animales realizaran los preparativos.
- d) Después de que los animales hicieron su presentación.

Anexo C.



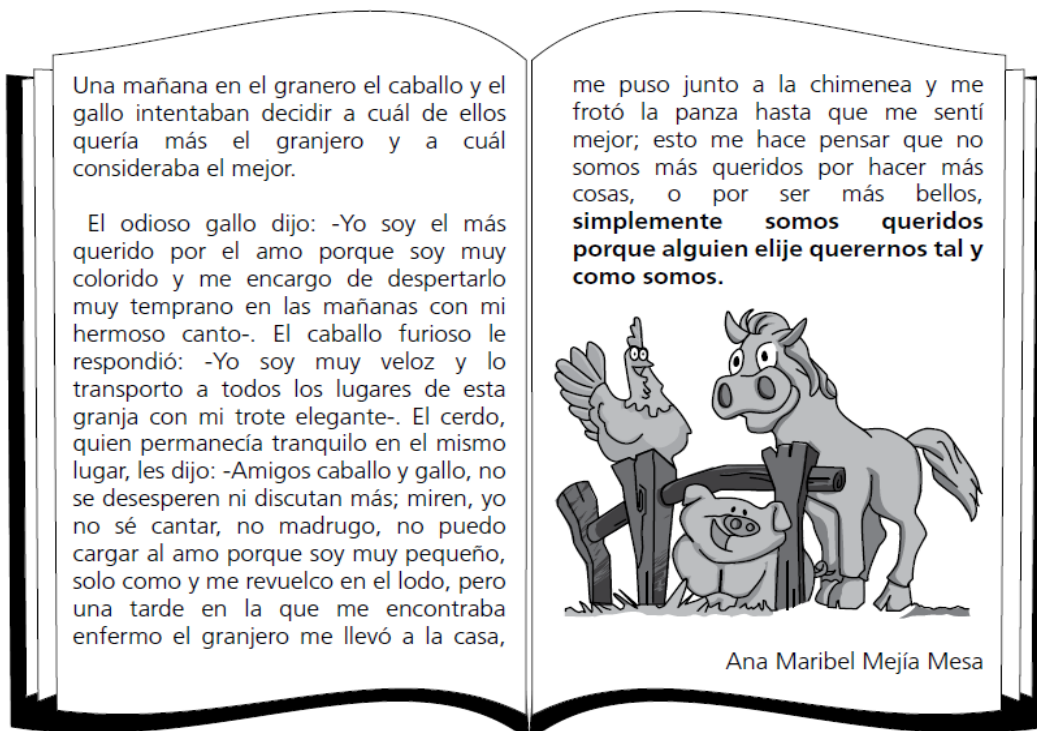
**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS MEDIADA POR LA WEB 2.0
PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TEÓFILO ROBERTO POTES

PRUEBA DIAGNÓSTICA POSTEST COMPETENCIA COMPRENSIÓN LECTORA

OBJETIVO: La presente prueba pretende dar un compilado sobre el nivel de la competencia de comprensión lectora luego de la experiencia con la herramienta Movie Maker, atendiendo a ejercicios tomados de las pruebas Saber 3°.

INDICACIONES: Responde las preguntas 8 a 12 de acuerdo con el siguiente texto:



1. Los personajes que se encontraban en el granero eran.

- a) el gallo, el gato y el cerdo.
- b) el granjero, el toro y el caballo.

- c) el gallo, el caballo y el cerdo.
- d) el granjero, el gato y el caballo.

2. En la historia, ¿qué personaje le deja una enseñanza a los demás?

- a) El granjero.
- b) El caballo.
- c) El cerdo.
- d) El gallo.

3. En la historia, el cerdo estaba tranquilo porque

- a) ya sabía lo que pensaba el granjero.
- b) era mayor que el gallo y que el caballo.
- c) ya tenía ganas de revolcarse en el lodo.
- d) era el animal que mandaba en la granja.

4. En el texto anterior se

- a) describe como era el granero.
- b) presenta un diálogo entre tres animales.
- c) caracteriza los animales por su alimento.
- d) muestra una conversación entre una persona y un animal.

5. El cerdo considera que el gallo y el caballo

- a) están equivocados.
- b) están aburridos.

- c) son tranquilos.
- d) son coloridos.

Responde las preguntas 13 a 18 atendiendo la situación que cada una propone:

6. Para convencer al rector de tu colegio que construya una cancha para practicar múltiples deportes, debes escribirle una carta acerca de

- a) Se fueron a disfrazar.
- b) Se fueron a dormir.
- c) Se fueron a actuar.
- d) Se fueron a jugar.

7. Lee la siguiente información:

“Mi perro Pipo es muy lindo y cariñoso, pero _____”

La frase que completa la idea anterior es:

- a) veces muerde los muebles.
- b) le gusta jugar en el parque.
- c) le gusta dormir en su casa.
- d) a veces mueve su cola.

8. Gabriela escribió: “En las mañanas me despierto, me baño, me levanto de la cama y desayuno”.

Tú la corriges diciéndole que:

- a) “me baño” debe ir antes de “me despierto”.
- b) “me despierto” debe ir después de “desayuno”.
- c) “me levanto de la cama” debe ir antes de “me baño”.

d) “me despierto” debe ir después de “me levanto de la cama”.

9. Para evitar los desperdicios de comida en el comedor del colegio debes hacer una cartelera.

La información debe ir dirigida a:

- a) todos los que utilizan el comedor.
- b) todos los que viven frente al colegio.
- c) las personas que ingresan en el colegio.
- d) las personas que trabajan en el comedor.

Anexo D**PLAN DE CLASE****(Secuencia didáctica # 1)**

Institución: Institución Educativa Teófilo Roberto Potes

Grado: Quinto

Maestras: Rinson Obregón Arboleda y Amparo Valencia García

Asignatura: Comprensión Lectora

Eje transversal: Ciencias Naturales

Tema: Los alimentos

Estándar: Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.

- ✓ Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.
- ✓ Me identifico como un ser vivo que comparte algunas características con otros seres vivos y que se relaciona con ellos en un entorno en el que todos nos desarrollamos.

Competencia: Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.

Desempeño: Identifico y clasifico los alimentos

Los alimentos

Observa y describe los siguientes grupos de alimentos.



1. ¿Cuántos grupos de alimentos hay en el dibujo?

2. Di el nombre de los alimentos del grupo N° 1

3. Di el nombre de los alimentos del grupo N° 2

4. Di el nombre de los alimentos del grupo N° 3

5. Di el nombre de los alimentos del grupo N° 4

6. Di el nombre de los alimentos del grupo N° 5

7. Di el nombre de los alimentos del grupo N° 6

Lee atentamente y luego responde

Hay muchas clases de alimentos, pueden ser: alimentos de origen animal, como la leche, que la da la vaca; los huevos, que los da la gallina; el queso, que sale de la leche; los embutidos; la carne y el pescado.

Alimentos de origen vegetal como la fruta, las verduras, el aceite, las patatas, etc.

Alimentos de origen mineral, como la sal, el agua.

Nos tomamos los alimentos en varias comidas: el desayuno, el almuerzo, la comida, la merienda y la cena.

1. ¿Cómo clasificamos los alimentos?

2. Di algunos alimentos de origen animal

3. Di algunos alimentos de origen vegetal

4. Di algunos alimentos de origen mineral

5. ¿Cuántas veces comemos al día?

6. ¿Cómo se llama la comida que hacemos por la mañana?

7. ¿Cómo se llama la comida que hacemos a media mañana?

8. ¿Cómo se llama la comida que hacemos a mediodía?

9. ¿Cómo se llama la comida que hacemos por la tarde?

10. ¿Cómo se llama la comida que hacemos por la noche?

PLAN DE CLASE
(Secuencia didáctica # 2)

Institución: Institución Teófilo Roberto Potes

Grado: Quinto

Maestros: Rinson Obregón y Amparo Valencia

Asignatura: Comprensión Lectora

Eje transversal: Ciencias sociales, matemáticas y tecnología e informática

Tema: El colegio

Herramienta especial: App Kahoot

Estándar: Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.

- ✓ Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.
- ✓ Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.
- ✓ Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

Competencia: Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.

- ✓ Hago preguntas sobre mí y sobre las organizaciones sociales a las que pertenezco (familia, curso, colegio, barrio...).

✓ Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización

Desempeño: Establezco semejanzas y diferencias sobre las características de mi colegio.

✓ Hago correcto uso de una herramienta tecnológica

El colegio



Luego de observar la imagen responde.

1. ¿Qué representa el dibujo?

2. ¿Cuántos niños hay?

3. ¿Dónde está el sol, a la derecha o a la izquierda de la escuela?

4. ¿Cuántas clases tiene tu escuela?

5. ¿Se parece tu escuela a la del dibujo?

6. ¿Cuántos maestros tiene tu escuela?

7. Tu escuela ¿es grande o pequeña?

Lee Atentamente

Hola amigos, me llamo Pepe, tengo 8 años y hoy estoy muy nervioso porque empieza el colegio. Tengo muchas ganas de volver al cole, para ver de nuevo a mis compañeros y a mis profesores. Este año empiezo tercero y no sé muy bien quien será mi maestro o maestra. Los compañeros dicen que este curso es más difícil y hasta tendré que estudiar inglés.

En este curso me van a pasar muchas cosas nuevas y creo que buenas, ya que también haré la primera comunión. Me gusta el colegio porque además de trabajar, también jugamos y me divierto.

Organiza grupos de 4 compañeros y responde las siguientes preguntas utilizando la App Kahoot.

1. ¿Cómo se llama el niño del cuento?
2. ¿Cuántos años tiene?
3. ¿Por qué está nervioso?
4. ¿Por qué quiere volver al colegio?
5. ¿Qué curso empieza este año?
6. ¿Qué asignatura nueva va a estudiar este curso?
7. ¿Qué dicen los compañeros de Pepe, que tercero es fácil o difícil?
8. ¿Qué va a hacer este curso Pepe?

9. ¿En qué mes se hace la primera comunión?
10. ¿Por qué le gusta el colegio a Pepe?

PLAN DE CLASE
(Secuencia didáctica # 3)

Institución: Institución Educativa Teófilo Roberto Potes

Grado: Quinto

Maestras: Rinson Obregón y Amparo Valencia

Asignatura: Comprensión Lectora

Eje transversal: Matemáticas

Tema: Resolución de problemas

Estándar: Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.

- ✓ Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.
- ✓ Pensamiento numérico y sistemas numéricos.

Competencia: Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.

- ✓ Reconozco significados del número en diferentes contextos (medición, conteo, comparación, codificación, localización entre otros).

Desempeño: Resuelvo situaciones problemas a través de la comprensión de un texto.

La apuesta

Tres hermanos, José, Miguel e Isabel siguen con entusiasmo el concurso que están viendo por televisión. Están tan emocionados que cada uno se ha puesto de parte de uno de los concursantes.

Miguel ha propuesto hacer una apuesta sobre quién será ganador. José apuesta por el jugador número 1, Isabel por el número 3 y Miguel por el número 2. El jugador N° 1 ha conseguido 16 puntos; el jugador N° 2 ha ganado 8 más, y el jugador N° 3 10 puntos menos que el N° 1.

Responde a las preguntas sobre el texto de comprensión lectora “La apuesta”

1. ¿Quién propone la apuesta?
 - a) Isabel
 - b) Miguel
 - c) José

2. ¿Por cuál medio están viendo la apuesta los hermanos?
 - a) Computador
 - b) Pantalla gigante
 - c) Televisión

3. ¿Cuántas personas están viendo la televisión?
 - a) 6
 - b) 3
 - c) 9
 - d) 1

4. ¿Cuál de los jugadores ha conseguido menos puntos?
 - a) El jugador n° 1
 - b) El jugador n° 2

Utiliza este espacio para realizar tu operación.

c) El jugador nº 3

5. De los tres hermanos, ¿quién es el ganador de la apuesta?

a) Isabel

b) Miguel

c) José

Anexo G**PLAN DE CLASE****(Secuencia didáctica # 4)**

Institución: Institución Educativa Teófilo Roberto Potes

Grado: Segundo

Maestras: Rinson Obregón y Amparo Valencia

Asignatura: Comprensión Lectora

Eje transversal: Ciencias naturales y Sociales

Tema: Cuidado del entorno y partes de la casa

Estándar: Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.

✓ Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.

✓ Me identifico como un ser humano único, miembro de diversas organizaciones sociales y políticas necesarias para el bienestar y el desarrollo personal y comunitario; reconozco que las normas son acuerdos básicos que buscan la convivencia pacífica en la diversidad.

✓ Me identifico como un ser vivo que comparte algunas características con otros seres vivos y que se relaciona con ellos en un entorno en el que la vida se desarrolla

Competencia: Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.

- ✓ Establezco relaciones entre los espacios físicos que ocupo (salón de clase, colegio, municipio...) y sus representaciones (mapas, planos, maquetas...)
- ✓ Reconozco la importancia de animales, plantas, agua y suelo de mi entorno y propongo estrategias para cuidarlos.

Desempeño: Reconozco la importancia del entorno que me rodea y la responsabilidad al cuidarlo.


La casa

María había comprado una casa con un jardín lleno de flores. En el jardín vivían animalitos que se hicieron amigos de la niña. María fue volviéndose muy perezosa y no cuidaba el jardín. Las flores se marchitaban, las hojas secas se amontonaban cubriendo el césped, volviéndose amarillo.

Una mañana María se despertó, no vio ningún pájaro en su ventana ahí vio que el jardín estaba desierto, no quedaba ningún animalito y María se puso triste y lloró desconsolada.

Entonces un ratoncito le dijo: “María, todos los animales se han ido porque no has cuidado el jardín y la casa y se ha ido a otro jardín más bonito”.

Entonces María se puso a arreglar el jardín y su casa, hasta que quedaron igual de bonitos que al principio, los cristales estaban relucientes, no había polvo en ninguna habitación, las cortinas estaban limpias y el jardín estaba lleno de flores. Entonces todos los animales volvieron al jardín con María.

 Responde a las preguntas sobre el texto de comprensión lectora “La casa”

1. ¿Cómo se llama la niña?
 - a) Daniela
 - b) Sofía
 - c) María

d) Luciana

2. ¿De qué color se volvió el césped?

a) Rosado

b) Azul

c) Café

d) Amarillo

3. ¿Qué le dijo el ratón a María?

a) Los animales se han ido porque no has cuidado el jardín y la casa

b) Tu casa está muy limpia

c) Los animales están de paseo

d) Tengo hambre

4. ¿Qué hizo María después de hablar con el ratón?

a) Se mudó de casa

b) Se fue a dormir

c) Salió de paseo

d) Se puso a arreglar el jardín y su casa

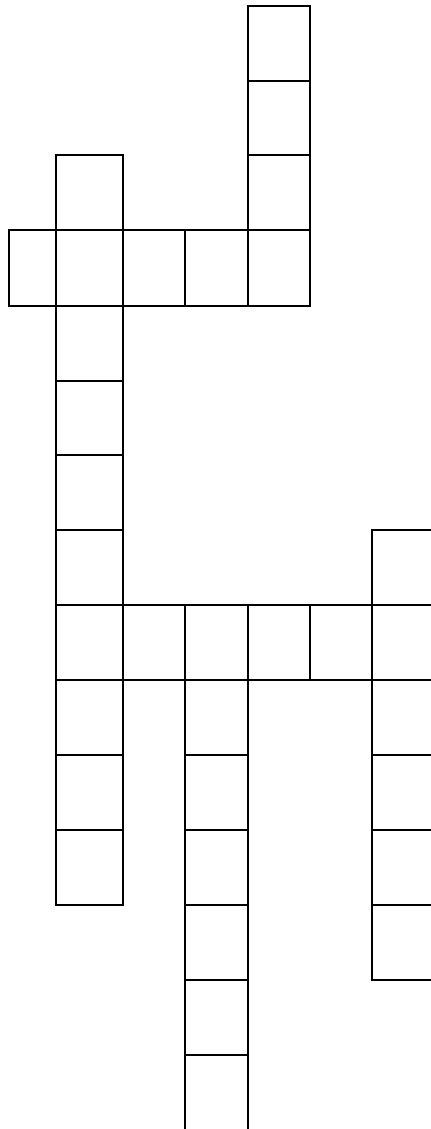
5. ¿Qué hicieron los animales después de que María limpió todo?

a) Se quedaron en el otro jardín

b) No regresaron jamás

- c) Volvieron al jardín con María
- d) Ensuciaron todo de nuevo

✚ Resuelve el crucigrama con las siguientes frases y palabras



- ✓ Baño
- ✓ Cocina
- ✓ Habitación
- ✓ Patio
- ✓ Jardín
- ✓ Comedor
- A.** Lugar de la casa donde preparas la comida
- B.** Lugar donde crecen las flores
- C.** Lugar donde te bañas
- D.** Lugar donde duermes
- E.** Lugar donde consumes los alimentos
- F.** Lugar donde pones a secar la ropa

Anexo H**Diario de Campo**

Fecha: 30 de marzo Hora: 3 P.M. Lugar: IE Teófilo Roberto Potes – salón de clases

Participantes: Grado quinto (5°)

Observador: Investigadores

Objetivo: Identificar el nivel de comprensión lectora en el que se encuentra los estudiantes.

Duración: 30 minutos

Descripción: Se reunió al grupo de 5° y se aplicó la prueba diagnóstica a los 62 estudiantes, esta prueba tenía cinco lecturas de la siguiente forma:

Lectura 1 Los sueños que soñamos. Tiene dos preguntas del nivel literal y cuatro del nivel inferencial.

Lectura 2 Los nuevos templos. Tiene dos preguntas una de nivel literal y la otra de nivel inferencial.

Lectura 3 La espera de la muerte. Se formularon una pregunta de nivel crítico.

Lectura 4 Caricatura. Se formularon una pregunta de nivel crítico.

Lectura 5 Imagen. Las dos preguntas formuladas son de nivel crítico.

Al iniciar la prueba diagnóstica los estudiantes están entusiasmados y ansiosos por saber cómo se encuentran en comprensión lectora, esta prueba fue aplicada mediante un cuestionario (pretest) por parte de los investigadores a los 62 estudiantes del grado quinto (5°), se les informó el objetivo de la prueba y se dieron las instrucciones.

Los estudiantes a lo largo de la prueba estuvieron concentrados, cada uno de ellos le dedico el tiempo necesario para la solución. Los comentarios después de realizada la prueba por parte de los estudiantes fue poco tiempo que le dedican a la lectura y muchos de ellos opinaron sobre sus gustos al momento de leer, siendo las novelas, y entretenimiento la más mencionadas.

Reflexión: Es importante la habilidad lectora ya que facilita la obtención de conocimientos, permite mejorar la interacción en la sociedad.

Fecha: 15 de abril Hora: 1 P.M. Lugar: IE Teófilo Roberto Potes – salón de clases 5°

Participantes: Estudiantes del grado quinto (5°)

Observador: Investigadoras

Objetivo: Identificar grupo de estudiantes interesados en participar en la intervención para mejorar el proceso lector.

Duración: 45 minutos

Retroalimentación No 1

Descripción: Se reunieron los investigadores con el grado quinto y se les comentó acerca de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica, donde se le informó que en el nivel crítico la respuesta acertada fue mayor y los estudiantes que acertaron en las preguntas de nivel inferencial y crítico fue menor, además teniendo como base lo comentado por sus docentes se concluyó que presentan dificultades en los niveles inferencial y crítico.

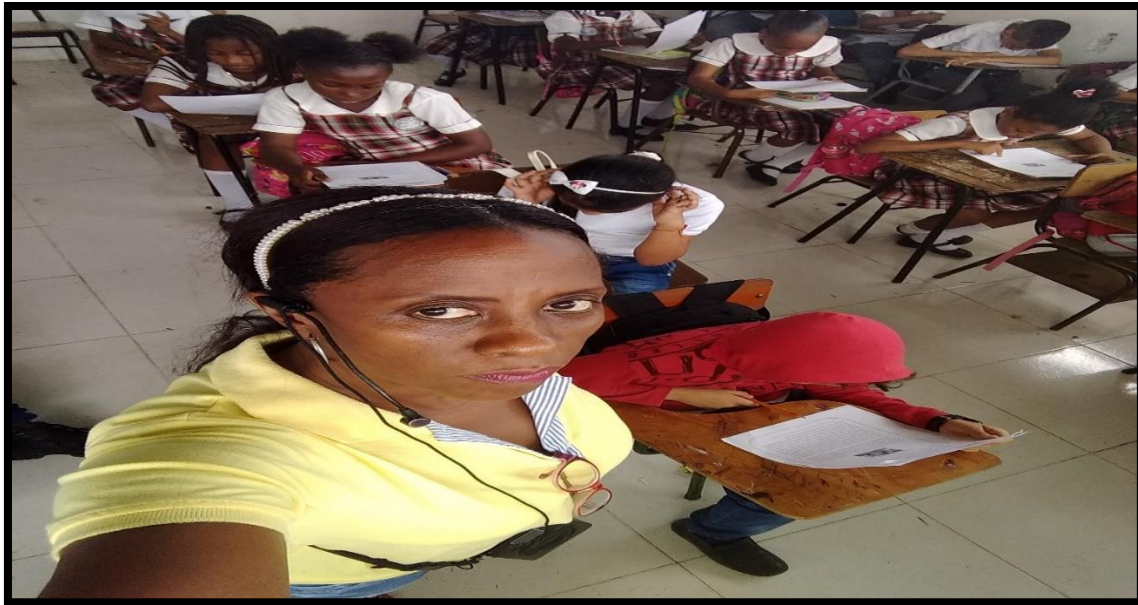
Se les informó sobre el proceso de intervención, en donde ellos debían resolver una serie de actividades mediada por la web 2.0 con la finalidad de mejorar la comprensión lectora abordando los niveles literal, inferencial y crítico. Se les hablo sobre el proceso de retroalimentación que se llevará a cabo posterior a cada actividad, donde se mostrará los resultados y se acordará en consenso pautas a tener en cuenta para la próxima actividad con la finalidad de mantener el interés y acorde a la metodología de la investigación acción, se les explicó que este proceso da la posibilidad de ir mejorando en el proceso.

Cómo resultados surgieron 52 estudiantes interesados a pertenecer al grupo de intervención, comunicaron su disposición e interés en mejorar su comprensión lectora.

Reflexión: Los estudiantes que integraron el grupo intervención mostraron mucho interés por hacer parte del trabajo de investigación, ansiosos por saber cómo la web 2.0 (Kahoot) los ayudará en su proceso lector.

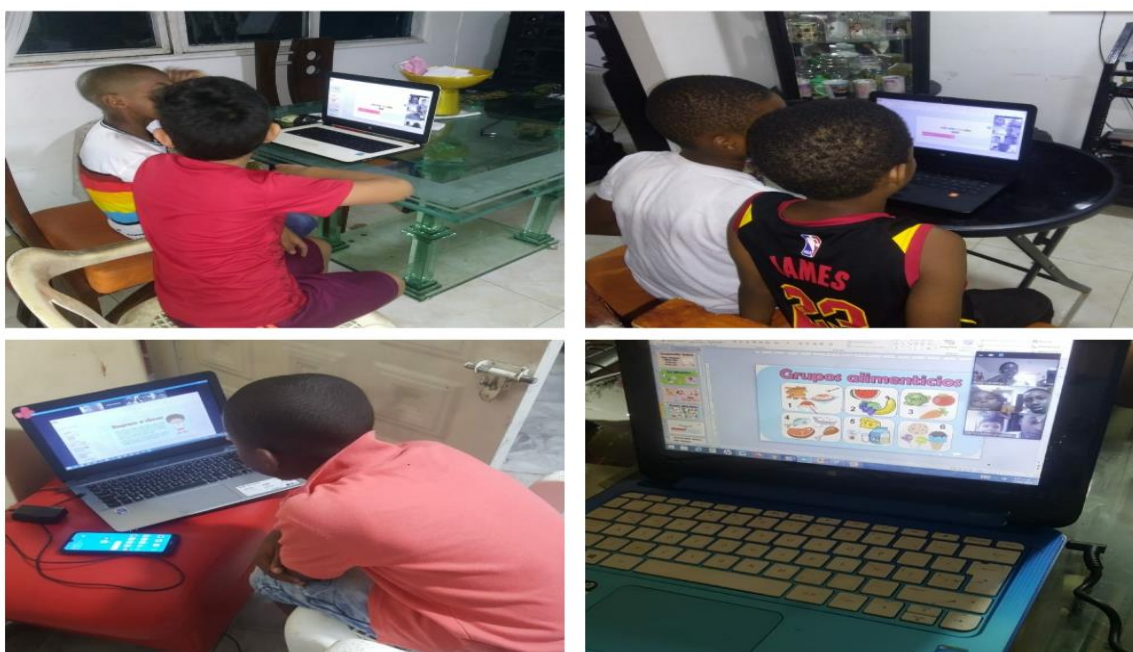
Aplicación de la prueba diagnóstica pretest y encuesta.

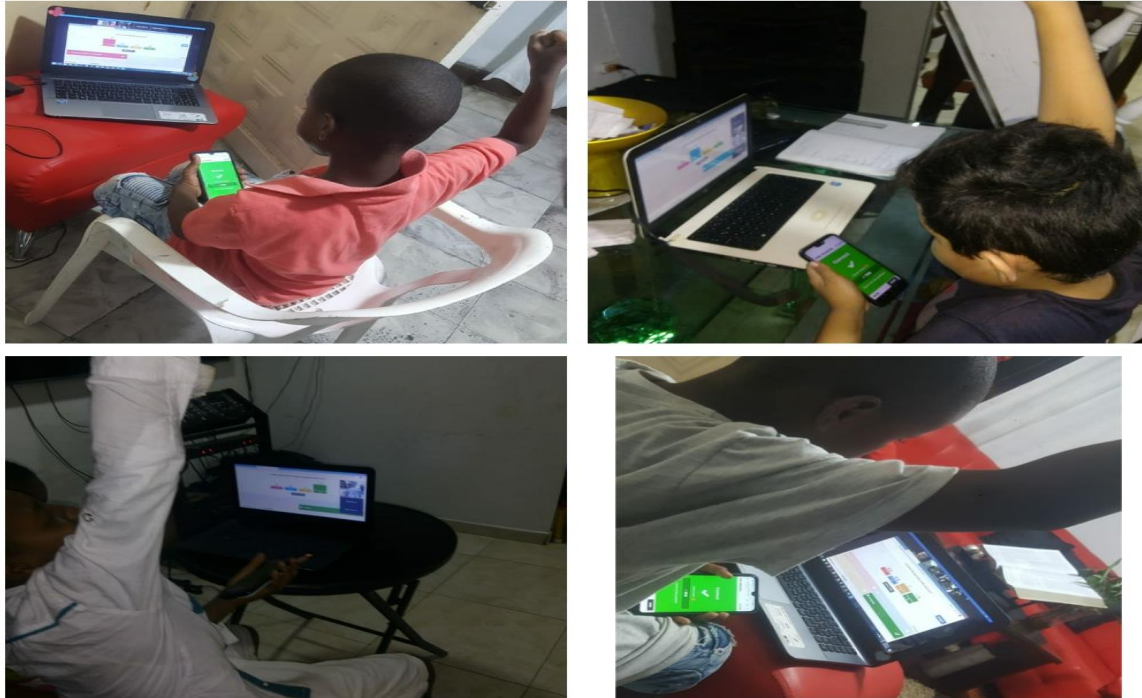
En la imagen 1 y 2 se puede evidenciar la aplicación de las dos pruebas diagnóstica con la intención de identificar hábitos, interés, frecuencia de lectura y el estado de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado



Anexo J**Estudiantes de quinto grado participando de las actividades con la plataforma Kahoot.**

A continuación, se muestra imágenes de los estudiantes de quinto grado participando de las actividades propuesta en la estrategia didáctica lúdicas mediada con la herramienta web 2.0 Kahoot. Estas fueron realizadas desde sus casas con la ayuda de los padres debido a las restricciones de aislamiento preventivo por causa del COVID 19.





Anexo K

La solicitud escrita al rector de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes, y a los padres de familia de grado quinto, para la actividad con la plataforma Kahoot

En esta parte se evidencia el comunicado enviado al Rector de la Institución Educativa Teófilo Roberto de la ciudad de Buenaventura (Valle del Cauca), solicitándole el respetivo permiso para el desarrollo del proyecto de campo, también se anexa la respuesta de dicho escrito.

También se evidencia el consentimiento informado a los padres de familia del grado quinto

Buenaventura febrero de 2020

Ref: Solicitud de permiso

Licenciado
Libardo Riascos Perlaza
Rector.
Institución Educativa Teófilo Roberto Potes

Cordial saludo

Por medio de la presente solicito su autorización para la implementación de una propuesta pedagógica de trabajo de grado "ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS MEDIADA POR LA WEB 2.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA", de la maestría en Educación, que se viene adelantando con la universidad de la Costa (CUC)

Dicho trabajo se realizará durante las clases de Lenguaje y algunas con el área de Tecnología e Informática.

Agradeciendo su amable colaboración.

Atentamente.

Recibido
01-31-2020
10:15 am

Rinson
RINSON OBREGÓN ARBOLEDA
C.C # 16484137

Maestresantes

Amparo Valencia G.
AMPARO VALENCIA GARCIA.
C.C # 66735323



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA COMERCIAL
TEÓFILO ROBERTO POTES**
Carrera 47 No. 5-17 Barrio Bellavista Teléfono 2979105
Reconocimiento Oficial de Estudios No. 1609 de agosto 16 de 2011
Nit 800.223.133-0. Código Dane: 17610900180

Buenaventura, 2 de febrero de 2020

Licenciad@
AMPARO VALENCIA GARCIA
RINSON OBREGON ARBOLEDA
Maestranter -Universidad de la Costa (CUC)

Cordial saludo

En aras de apoyar su proyecto de grado, con el tema " ESTRATEGIAS DIDACTICAS LÚDICAS MEDIADA POR LA WEB 2.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA".

COMUNICARLES QUE LA INSTITUCION EDUCATIVA Técnica Comercial Teófilo Roberto Potes, y los docentes que la integran están a su disposición, para el desarrollo de su trabajo de campo.

Augurándoles muchos éxitos en esta área del lenguaje

LIBARDO RIASCOS PERLAZAS
Rector

Copia: Coordinadores académicos y de disciplina
Archivo

Buenaventura febrero 2020.

CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Yo Jandra P. Micolta Potes identificado con 1.111.775.826,
como acudiente de Shon Eider Parra Micolta del Grado 5

estoy de acuerdo con que mi hijo (a) participe en la investigación titulada

“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS MEDIADA POR LA WEB 2.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA”.

Deseo que mi hijo(a) reciba los beneficios de esta investigación; si llegado al caso deseo abandonar la participación de esta investigación lo puedo hacer. La participación de mi hijo(a) es voluntaria y para que así conste firmo este

consentimiento informado a los 12 días del mes de 02 del año 2020

Firma del padre acudiente

Jandra P. Micolta Potes.

Con copia al rector y coordinadores

Buenaventura febrero 2020.

CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Yo Leyda Riascos identificado con 66944428
como acudiente de Juan Camilo Mosquera del Grado 5

estoy de acuerdo con que mi hijo (a) participe en la investigación titulada

“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS MEDIADA POR LA WEB 2.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA”.

Deseo que mi hijo(a) reciba los beneficios de esta investigación; si llegado al caso deseo abandonar la participación de esta investigación lo puedo hacer. La participación de mi hijo(a) es voluntaria y para que así conste firmo este

consentimiento informado a los 12 días del mes de febrero del año 2020

Firma del padre acudiente Leyda Riascos Sinisterra

Con copia al rector y coordinadores