

**Ambiente Virtual de Aprendizaje para el Fortalecimiento de la Comprensión  
Lectora de los Estudiantes de Grado 5°**

Diana K. Cebay, Roberto C. Flórez y Stella P. Pérez

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Programa de Especialización en Pedagogía de la Lúdica

**Notas del Autor**

Diana Katherine Cebay Córdoba, Licenciada En Pedagogía Infantil; Roberto Flórez Arcia, Licenciatura con énfasis en tecnología, Corporación Universitaria del Caribe CECAR; Stella Patricia Pérez Palacio, Ingeniero de Sistemas, Universidad de la Costa.

Roberto Flórez Arcia ahora está en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta - Sede Principal, Montería – Córdoba.

Esta propuesta fue realizada con la ayuda de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Montería – Córdoba, cuenta con la corrección del profesor Kilderman Mendoza Moreno, Magister en Educación.

Cualquier mensaje con respecto a esta propuesta puede ser enviado a alguno de los siguientes correos: [dkcebayc@libertadores.edu.co](mailto:dkcebayc@libertadores.edu.co), [rcfloreza@libertadores.edu.co](mailto:rcfloreza@libertadores.edu.co), [spperez@libertadores.edu.co](mailto:spperez@libertadores.edu.co).

### Resumen

El presente documento brinda información sobre la propuesta de intervención (PID) que estableció como problema las falencias en comprensión lectora que presentan los estudiantes del grado 5º de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, sede principal en Montería - Córdoba. En las pruebas Saber del año 2014, en lectura crítica el 42% de los estudiantes se encontraban en nivel mínimo y el 13% en Insuficiente, aunque su incidencia era poco valorada hasta que se observaron los resultados del año 2019, en el cual el puntaje en lectura crítica fue de 50.1, donde la escala de valores es de 0 a 100 y el puntaje más alto posible es 100 evidenciando así problemas en esta competencia comunicativa.

La propuesta se desarrollará mediante un enfoque cualitativo, con el objetivo de describir los aspectos positivos y negativos del uso del ambiente virtual de aprendizaje en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes, datos que se extraerán a partir de la encuesta, la observación de campo y la matriz de entrada salida que arrojaron unos resultados que serán analizados e incorporados en la plataforma para estructurarla, mejorarla y adaptarla a los intereses de los aprendices. El propósito de esta propuesta es mejorar la comprensión lectora mediante un ambiente virtual de aprendizaje aplicado a un programa de actividades lúdicas que le ayude al aprendiz a superar dificultades mediante herramientas creativas, dinámicas e innovadoras; buscando de esta forma estrategias lúdicas en el paso de enseñanza y aprendizaje que permitan el mejoramiento de la educación.

**Palabras clave:** Comprensión Lectora, Ambiente virtual de aprendizaje, Lúdica, tecnologías de la información y la comunicación (TIC 'S).

### **Abstract**

This document provides information on the intervention proposal (PID) that established as a problem the shortcomings in reading comprehension presented by the 5th grade students of the Policarpa Salavarrieta Educational Institution, headquarters in Monteria - Córdoba. In the Saber tests of the year 2014, in critical reading, 42% of the students were at the minimum level and 13% at Insufficient, although its incidence was little valued until the results of the year 2019 were observed, in which the score in critical reading it was 50.1, where the scale of values is from 0 to 100 and the highest possible score is 100, thus evidencing problems in this communicative competence.

The proposal will be developed through a qualitative approach, with the aim of describing the positive and negative aspects of the use of the virtual learning environment in strengthening the reading comprehension of students, data that will be extracted from the survey, the observation of field and the input-output matrix that yielded results that will be analyzed and incorporated into the platform to structure it, improve it and adapt it to the interests of the learners. The purpose of this proposal is to improve reading comprehension through a virtual learning environment applied to a program of recreational activities that helps the learner to overcome difficulties through creative, dynamic, and innovative tools; seeking in this way playful strategies in the teaching and learning step that allow the improvement of education.

**Keywords:** Reading Comprehension, Virtual Learning Environment, Playful, Information and Communication Technologies (ICT'S).

**Tabla de Contenido**

Problema .....7

    Planteamiento del Problema..... 7

    Pregunta Problema..... 8

    Objetivo General ..... 8

    Objetivos Específicos ..... 9

    Justificación..... 9

Marco referencial .....11

    Antecedentes investigativos .....11

        Nivel local .....11

        Nivel Nacional.....12

        Nivel Internacional .....12

Marco Teórico.....13

    Lectura y Comprensión Lectora.....13

    Niveles, Dimensiones y Estrategias de Comprensión Lectora. ....14

        Niveles de Comprensión Lectora .....14

        Dimensiones de Comprensión Lectora .....15

        Estrategia de la Lectura: .....17

        Enfoque Pedagógico de la Estrategia de Lectura.....19

    Ludificación .....20

        Elementos de ludificación .....20

El Diseño de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	21
Teoría Constructivista para el Diseño Pedagógico de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.....	23
Diseño de la investigación .....	24
Enfoque y tipo de investigación .....	24
Línea de Investigación Institucional .....	25
Población y muestra .....	26
Población.....	26
Muestra.....	27
Instrumentos de investigación .....	27
Encuesta.....	27
Observación de campo .....	28
Matriz de Contenido.....	28
Matriz de Entrada Salida.....	28
Cuestionario.....	29
Estrategia de intervención.....	29
Título de la propuesta.....	29
Descripción .....	29
Justificación.....	29
Objetivo .....	30
Estrategias pedagógicas y actividades .....	30

Fase I: Motivación y Conocimientos Previos .....	30
Fase II: Desarrollo de Actividades.....	32
Fase III: Evaluación .....	35
Beneficiarios .....	37
Recursos .....	37
Secuencia de Contenidos .....	38
Evaluación y/o seguimiento .....	39
Conclusiones y recomendaciones.....	41
Resultados .....	41
Conclusiones.....	42
Recomendaciones.....	44
Referencias.....	46
Anexos.....	51

**Lista de Figuras**

Figura 1: Número y distribución de alumnos matriculados 2019 por grado .....	26
--	----

**Lista de Tablas**

Tabla 1: Actividades de Motivación y Conocimientos Previos .....	31
Tabla 2: Actividades de Aprendizaje de Comprensión Lectora.....	33
Tabla 3: Actividades de Evaluación.....	36

## Problema

### Planteamiento del Problema

La comprensión lectora es uno de los campos principales de la educación en Colombia y en la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta Sede Principal ubicado en el barrio la granja primer sector de la Ciudad de Montería - Córdoba, existen muchas falencias en este campo, ya que los estudiantes presentan dificultades en la comprensión de lectura de textos. Esto se ha venido observando desde el año 2014 donde el 42% de los estudiantes se encontraban en el nivel mínimo y el 13% en Insuficiente, aunque su incidencia era poco valorada hasta que se observaron los resultados de las pruebas saber del año 2019, en el cual el puntaje en lectura crítica fue de 50.1, donde la escala de valores es de 0 a 100 y el puntaje más alto posible es 100 evidenciando así problemas en esta competencia comunicativa.

Acosta (2017), en su artículo “Reto Educativo: Comprensión textual en ambientes virtuales de Aprendizaje”, en sus conclusiones refiere problemas de comprensión y sugiere que la lectura siempre ha estado establecida con una serie de lineamientos pero que no están presentes en la cotidianidad de las escuelas, ocasionando que los estudiantes no tengan una conciencia real de lo que están leyendo, incluso, que cuando se aprende a leer críticamente se está dando al estudiante una herramienta de crecimiento para su desarrollo personal. Una consecuencia de esa falta de conciencia real es que los estudiantes presentan dificultades de aprendizaje durante las actividades escolares principalmente en las áreas básicas de castellano y sociales, sin dejar de lado la necesidad de comprender textos en las demás áreas que implican lectura de textos y comprensión de estos, dificultando que puedan responder a algunas preguntas que la lectura sugiera o simplemente para entender lo que el texto les quiera transmitir. Además, la mayoría de los estudiantes denominan hacer lectura al ejercicio de expresión fonética de signos y palabras o frases, en otros casos a memorizar información sin comprensión, desconociendo las implicaciones y el ejercicio de procesos que hacen parte de la

comprensión lectora. Teniendo en cuenta esto, se observa que al explorar la percepción que tienen los estudiantes sobre esas falencias se encuentra que el 20% se angustian y abandonan la actividad, el 25% no tienen un hábito de lectura, el 40% carecen de interés en la lectura y solo al 15% le inculcaron el hábito de lectura. También, en la encuesta se reflejó la despreocupación de los padres de familia por motivar y enseñar a sus hijos la importancia de la lectura para su vida, ya que el 85% de los padres no tienen interés por la lectura.

Por todo lo anterior, los rendimientos que se alcanzan a presentar en algunos estudiantes no llenan las expectativas de ellos mismos, de los docentes y de los padres de familia. Complementando lo anterior, se observa como consecuencia bajo rendimiento académico y desmotivación, este último se ve reflejado en la encuesta realizada donde el 85% de los estudiantes no hacen nada sino comprenden el texto y solo el 15% aplican estrategias para comprender, así como: buscar en internet, consultar con un amigo, con el profesor o con sus papas.

Por otro lado, durante cuatro años se ha implementado el plan lector denominado Club Lector Policarpista dirigido por diferentes docentes de áreas, pero del cual no se tienen registro del impacto que el proceso ha reflejado. Además, este club lector solo funciona una hora a la semana lo que evita que se pueda avanzar en el proceso de comprensión lectora. Por último, estos factores tienen un efecto negativo en el proceso de formación de los estudiantes en el desarrollo del pensamiento crítico ante situaciones problemáticas que le demanda la vida.

### **Pregunta Problema**

¿Cómo fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5°?

### **Objetivo General**

Desarrollar una propuesta pedagógica, mediante ludificación en un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), para el fortalecer la comprensión lectora de 25 estudiantes del Grado 5° de



la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta - Sede Principal de la Ciudad de Montería,  
Departamento de Córdoba.

### **Objetivos Específicos**

Describir la habilidad relacionada con la comprensión lectora en su nivel literal, inferencial y crítico que tienen los estudiantes del grado 5° a través de una matriz de entrada salida de comprensión lectora de cuentos, encuesta y observación de campo.

Diseñar una propuesta pedagógica de comprensión lectora con herramientas mediadas por tic y ludificación teniendo en cuenta la matriz de contenido.

### **Justificación**

El ambiente virtual de aprendizaje (AVA) cumple un papel muy importante como estrategia de enseñanza – aprendizaje porque incentiva al aprendizaje individual y grupal, el rol del docente es de un asesor, orientador y facilitador, mientras que el estudiante tiene un rol autónomo basado en la responsabilidad y aprendizaje individual donde se promueve el autoaprendizaje, permitiendo el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas y un aprendizaje significativo.

Con este proyecto se busca orientar a los docentes de las diferentes áreas logrando que las clases sean más didácticas, despertando así el interés de los estudiantes con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC'S en los procesos educativos como herramienta mediadora en el proceso enseñanza aprendizaje, además de contribuir a la participación activa tanto individual como colectiva de los docentes y estudiantes de la comunidad educativa. También, al estudiante se le da la oportunidad de trabajar de manera constructiva, donde ellos pueden interactuar con su propio aprendizaje y los docentes se benefician en el mejoramiento de estrategias de enseñanza acordes a las tendencias actuales, al aportarles una herramienta significativa para enseñar los contenidos de manera más sencilla.

Esta propuesta permite innovar el desarrollo habitual de las actividades escolares en la institución, al diseñar clases integradas mediante el uso de actividades lúdicas y las TIC, específicamente con la implementación de un portal donde los estudiantes podrán encontrar actividades dinámicas y diferentes a lo convencional, haciendo uso de herramientas tecnológicas online, de tal manera que los estudiantes tengan acceso a nuevas formas de comprender textos escritos en los cuales puedan decodificar el mensaje, analizarlo y criticarlo, con el fin de posibilitar el fortalecimiento de esta habilidad comunicativa en interacción con las demás, aspecto fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por otro lado, esta propuesta pretende aminorar las falencias de comprensión lectora que tienen los alumnos de grado 5° de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta - sede principal de la ciudad de Montería (Córdoba), a través del ciberespacio como herramienta útil e innovadora, sin dejar de lado los principios teóricos y lúdicos.

En el campo de ciencias humanas y sociales, esta propuesta tiene como enfoque despertar y desarrollar la comprensión lectora, en la cual utiliza la ayuda de las TIC, en un saber hacer que permita a los estudiantes apropiarse de los saberes lingüísticos específicos que esta propuesta presenta.

También, esta propuesta impulsa y reta al programa de especialización en pedagogía de la lúdica el desarrollo de nuevas prácticas pedagógicas lúdicas, a través de la aplicación de nuevas estrategias didácticas y de las tecnologías de la información.

Además, se adapta a las tendencias pedagógicas actuales. Por un lado, se fundamenta en una tendencia pedagógica de aprendizaje en línea y colectivismo, que en la actualidad se adaptan al uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC'S en los procesos educativos y se compone de una tendencia tecnológica de ambiente de aprendizaje personalizado, que permite direccionar el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera colaborativa y competitiva.

Por último, este PID ayuda a promover algunos de los objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas, tales como: Educación de Calidad, Igualdad de género y el Trabajo digno y crecimiento económico.

### **Marco referencial**

#### **Antecedentes investigativos**

A continuación, se describen investigaciones a nivel local, nacional e internacional las cuales aportan a la investigación del problema planteado.

#### ***Nivel local***

A nivel local Pernet A. (2021) en su tesis de maestría titulada Implementación de Hot Potatoes como Estrategia Pedagógica - Didáctica para el mejoramiento de la comprensión lectora en el grado sexto Grupo I de la institución educativa Santa Rosa, Córdoba. Plantea como problema la dificultad en la comprensión lectora que se evidenció mediante una prueba diagnóstica al grado 6º1 reflejando los bajos niveles de comprensión, establece como objetivo la implementación de la herramienta Hot Potatoes como Estrategia Pedagógica - Didáctica para el mejoramiento de la comprensión lectora en el grado 6º1 de la institución educativa, utiliza una metodología cualitativa aplicada a una población de jóvenes de edades de 10 a 15 años, recolectando información a través de instrumentos tales como la encuesta, lista de cotejo y taller de prueba. En sus conclusiones refiere al cumplimiento satisfactorio a lo propuesto de la implementación de la aplicación HOT POTATOES como la estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en grado 6º1 de la Institución Educativa Santa Rosa Córdoba. Para efectos de este PID, se tiene en cuenta los aportes que brinda en su marco metodológico con relación al tipo de enfoque cuantitativo y al diseño cuasi experimental, lo que permite establecer la efectividad de la aplicación del software Hot Potatoes en enfoques cuantitativos.

### ***Nivel Nacional***

A nivel nacional Albarracín, Albarracín y Vargas (2022), en sus tesis de maestría titulada Estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de tercero y quinto de primaria de las sedes Bécota y Tapias de la Institución Educativa López Quevedo de Jericó, Boyacá. Plantea como problema la dificultad que presentan los estudiantes de tercero y quinto de la Institución en la comprensión lectora, establece como objetivo desarrollar una estrategia didáctica que fortalezca la comprensión lectora, utilizando una metodología cualitativa aplicada a una población de niños y niñas cuyas edades están entre los 8 y 12 años. La información fue recolectada a través de instrumentos como la encuesta, una prueba inicial y un diario de campo. En sus conclusiones refiere que la estrategia didáctica aplicada modificó el ambiente del aula y los procesos de aprendizaje enriqueciendo la labor docente y transformando el quehacer pedagógico a partir del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, vinculando la relación presencial y activa entre el profesor y los estudiantes generando un ambiente lúdico y creativo, aportando a esta investigación cómo el uso de herramientas tecnológicas en el juego estimula el desarrollo de habilidades interpretativas que sirven como apoyo en la enseñanza aprendizaje del proceso de comprensión lectora.

### ***Nivel Internacional***

A nivel internacional Muzo y Parra (2022) en su tesis de maestría titulada Entorno Virtual de Aprendizaje para Fortalecer la Lectura en Tercer Grado, Quito - Ecuador, plantea como problema las dificultades en habilidades lectoras como: comprensión lectora, fluidez y entonación de los estudiantes en el Tercer Año de Educación General Básica. Se establece como objetivo desarrollar un Entorno Virtual de Aprendizaje interactivo mediante la plataforma de gestión Moodle que favorezca la lectura de los niños. Utiliza una metodología mixta recolectando, analizando y enlazando datos cuantitativos y cualitativos en el proceso investigativo, aplicada a una población de niños y niñas cuyas edades oscilan entre 8 y 10

años. La información fue recolectada a través de instrumentos como la entrevista, encuesta y una guía de preguntas. En sus conclusiones refiere que el Entorno Virtual de Aprendizaje contribuirá a fortalecer la lectura en los niños y niñas, de manera que busca desarrollar habilidades lectoras mediante la implementación de estrategias lúdicas, aportando a esta investigación cómo los entornos virtuales de aprendizaje pueden ser usados en cualquier área del conocimiento y las diferentes herramientas tecnológicas que estos ambientes ofrecen para el desarrollo en el aprendizaje de los estudiantes.

### **Marco Teórico**

#### **Lectura y Comprensión Lectora.**

Caijao (2013) sugiere que la lectura es una ventana para conocer el mundo y que a partir de ella puede expresarse abiertamente. Por ello, menciona que "la lectura como la capacidad de expresar significados encubiertos y, por tanto, quien sabe leer de verdad tiene la posibilidad de ver muchas más cosas en el mundo que aquel que no domina esta habilidad" (Caijao, 2013, p.55). Esto le permitirá al estudiante identificar la lectura como una etapa inevitable en los procesos cognitivos ya que permite interpretar la realidad que los rodea, por tal razón la esencia de la propuesta se basa en la fundamentación de la comprensión lectora como medio de adquisición de nuevas ideas.

De acuerdo con Solé (1992) poder leer, es decir, comprender e interpretar textos escritos de diverso tipo con diferentes intenciones y objetivos, contribuye de forma decisiva a la autonomía de las personas. La formación académica debe ser un proceso autónomo motivado por el mismo individuo y que en ningún caso debe ser obligado ni mecánico. De conformidad con los conceptos anteriores se puede inferir que la intención de la lectura no es solamente obtener nueva información, si no que se trata de desarrollar competencias lectoras de una forma autónoma y reflexiva, que transforme e innove el conocimiento.

En el proceso de comprensión lectora, Solé (1992) define el proceso lector como un aspecto global y por ello menciona algunas estrategias que el maestro está llamado a propiciar en los sujetos, las cuales le permitirán comprender mejor el texto, y se basan en lo que ella definiría como los tres momentos de la lectura: antes, durante y después.

Inicialmente el texto se debe determinar según las capacidades del lector, debe ir acorde con el curso de complejidad de este, garantizando el entendimiento de aquello que se lee. Previo a la lectura se debe motivar al lector buscando temas de su interés la cual despiertan curiosidad, en tal sentido se debe responder el ¿para qué voy a leer?, situación ésta en la que se estipulan los objetivos de la lectura, ¿qué se de este texto?, allí se activa el conocimiento que se tiene previamente del mismo, ¿de qué se tratará este texto?, donde se pueden formular hipótesis y hacer predicciones de este. Por último, es importante que el estudiante plantee cuestionamientos acerca del texto, allí se evidencia la activación de conocimientos previos y lo lleva a indagar qué puede aprender de la lectura de este.

Durante la lectura, se pueden aclarar posibles dudas acerca del texto, constatar si las hipótesis previamente formuladas corresponden a aquello que se lee, simplificar el texto, repasar partes confusas, buscar el diccionario y pensar en voz alta para afirmar así la comprensión. Luego de efectuada la lectura se recomienda extraer la idea principal de lo que se leyó, hacer resúmenes, enunciar y responder preguntas, contar y utilizar organizadores gráficos.

### **Niveles, Dimensiones y Estrategias de Comprensión Lectora.**

#### ***Niveles de Comprensión Lectora***

Los niveles de comprensión se admiten como etapas del pensamiento que tienen lugar en el paso de la lectura, y estos van apareciendo paulatinamente en la medida que el lector pueda hacer uso de sus saberes previos. Los niveles que adquiere la lectura se fundamentan en las habilidades reguladas en forma ascendente de acuerdo con su complejidad. Estos

niveles se clasifican en literal, inferencial, re-organizativa y crítica o crítico-propositiva, no obstante, son utilizados paralelamente en el proceso lector, no se puede avanzar sin el otro.

Al respecto Pinzás (2003), certifica que los niveles para llegar a una comprensión lectora son: comprensión literal e inferencial, metacognitivo o crítico.

### ***Dimensiones de Comprensión Lectora***

La lectura como una compleja actividad mental supone de un supuesto estructural en el cumplimiento de su objetivo principal: la comprensión. En relación con lo anterior, y teniendo en cuenta las habilidades del pensamiento y la psicología de la Lectura, se puede señalar que la lectura es un proceso complejo que comienza con la función visual: inicialmente, hay un reconocimiento visual de los símbolos y la asociación de estos con las palabras, para pasar a la relación de estas con las ideas. En esta configuración se pone en funcionamiento una serie de procesos cognitivos-lingüísticos que tienen un papel determinado. El lector requiere recobrar de su memoria la información semántica y sintáctica para obtener la información del lenguaje escrito. Todo esto exige un múltiple trabajo en el proceso de la información, aspecto que se estructura a medida que el lector adquiere experiencia frente al texto. Madruga (2006, citado por Elosúa, García Madruga, Gómez Veiga, y López Escribano, 2012) expone que existen dos requisitos básicos para el desarrollo de la comprensión lectora:

1. Adquirir y dominar las habilidades de reconocimiento y decodificación de las palabras.
2. Adquirir habilidades de búsqueda y construcción de significados, utilizándose estratégicamente bajo control cognitivo.

En este sentido, y siguiendo el objetivo de la investigación, se estructuran las habilidades de Comprensión lectora trabajada en dos grandes bloques:

- Habilidad rastreo de la información: supone la extracción de la información de un texto, realizada generalmente a través de la percepción visual. Este primer momento implica la combinación de procesos de decodificación de un patrón visual: análisis visual y

procesos de acceso al significado almacenado en la memoria del lector. Estas habilidades posibilitan la identificación de unidades básicas de información para integrarlas a unidades superiores con significado; procesos de orden superior que posibilitan asignarle un significado al texto en el contexto de comprensión (Gómez & Vieiro, 2004). Dentro de este grupo se encuentran: localización rápida de datos, ideas y tema: primer paso del proceso perceptivo de la lectura, que incluye un componente óptico y un componente cognitivo mediante el cual los estímulos gráficos perceptivos visualmente se convierten en unidades con significado (Gispert, 2001).

- **Habilidad análisis de la información:** Corresponde al nivel más profundo, en el que la información se integra con los conocimientos y habilidades del lector; es la organización del pensamiento. En este nivel se pasa de la comprensión básica del texto a la comprensión de ideas que no son expresadas literalmente. Desde el punto de vista cognitivo, este proceso es de alto nivel porque la información pasa a formar parte de la representación mental del significado, dotándola de mayor sentido y coherencia (Gómez & Vieiro, 2004).

En esta categoría se ubican:

- **Realización de predicciones e hipótesis:** habilidad que conduce a suponer lo que ocurrirá en el texto en determinado momento: qué sucederá, cómo continúa, cuál es el final; gracias al uso de pistas o claves gramaticales, lógicas, culturales y conocimientos previos.
- **Realización de inferencias:** supone ir más allá de la superficie del texto. Para hacer inferencias acerca de las ideas que no se encuentran explícitamente formuladas en el mismo.



- Recuperación de datos y activación de conocimientos previos: “capacidad para recordar y emitir palabras, frases y pequeñas narraciones (...). En esta capacidad, están interviniendo los procesos perceptivos de memoria” (Artiles & Jiménez, 1990, p. 28).
- Interpretación del significado de palabras dentro del texto: “conocimiento de la significación, atributos y funciones básicas de las palabras que integran un texto” (Henao, 2001, p. 51). Este tipo de conocimiento posibilita la adecuada comprensión de un texto y permite la adquisición de nuevos conocimientos.
- Resumen y sentido global del texto: permite conectar información de distintas partes del texto para dar con la idea principal, usando las reglas de selección, generalización y elaboración; es ir más allá del texto: seleccionar, categorizar, priorizar y aplicar, y activar los conocimientos previos (Goikoetxea y Pascual, 2003).
- Reflexión y evaluación del contenido: “hace referencia a la actitud del Lector para juzgar, evaluar, comparar y reaccionar frente al contenido del Texto a la luz de su experiencia, conocimientos, emociones o valores” (Henao, 2001, p. 52).

### ***Estrategia de la Lectura:***

Leer es un proceso cognitivo complejo que precisa la utilización de estrategias de alto nivel: dotarse de objetivos, establecer y verificar predicciones, controlar lo que se va leyendo, tomar decisiones respecto a las carencias de comprensión que se van produciendo, reconocer y discriminar la información principal de aquella que es secundaria (Solé, 1992), lo que precisa la implicación activa del lector. La comprensión como proceso de construcción de significados requiere que los procesos de enseñanza se centren en la transacción del lector con el texto, lo que demanda de un lector dialógico, que interactúe con el texto, poniéndose en diálogo con el autor, formulando preguntas, hipótesis, haciendo inferencias y adoptando un planteamiento crítico. Ahora bien, la investigación en torno a la comprensión escrita se ha centrado en la relación entre el lector y el texto como un proceso individual como un lector que se enfrenta a

un texto intentando crear significados a partir de sus esquemas de conocimiento, considerando las acciones estratégicas como objetivos individuales desestimando el potencial que puede alcanzarse si el acto lector se torna colectivo. En la lectura dialógica la comprensión incluye tanto el componente individual como el colectivo, de forma que por medio de las habilidades comunicativas que tienen las personas de dialogar sobre el texto se favorecen las interacciones y la puesta en común de las estrategias que contribuyen a la adquisición de la lectura y a un mayor grado de aprendizaje (Agustí, Ballart, y García, 2014). Desde esta perspectiva, la lectura supone una comprensión compartida que promueve la reflexión crítica y se intensifica a través de las interacciones que se establecen entre varias personas en relación a un texto en el que las contribuciones de cada uno son importantes, además se encuentra sentido y significación a lo que se aprende existiendo mayor facilidad para conectar las ideas con su experiencia personal y con la realidad social y cultural en la que se vive (Aguilar, Alonso, Padrós, y Pulido, 2010).

Este tipo de lectura es considerada como una de las actividades más valiosas en las edades tempranas para el desarrollo del lenguaje oral en el alumnado, puesto que desde los primeros años aparecen ya notables diferencias en el tamaño del vocabulario infantil que permanecen con el tiempo (Kendeou, Van den Broek, White, y Lynch, 2009).

Las investigaciones realizadas hasta el momento permiten constatar los beneficios de la lectura dialógica en el aprendizaje de la lectura, lo que posiblemente esté en la cadena causal que facilite la comprensión lectora (Goikoetxea y Martínez, 2015).

Existe la errónea concepción de que cuando el estudiante ha aprendido a leer y ha adquirido el dominio del proceso decodificador automáticamente es capaz de comprender el mensaje escrito, cuando se ha evidenciado que leer es más que descifrar las grafías y conocer el significado de las palabras y oraciones de un texto. La lectura implica la capacidad de comprender las ideas del texto, relacionarlas con lo que los lectores saben, sacar conclusiones

y emplearlas en función de los propósitos establecidos: aprender, estudiar, obtener información, disfrutar, etc. lo cual conlleva un proceso que debe enseñarse. La carencia de esta enseñanza puede ser precisamente uno de los motivos por el que el alumnado obtiene resultados tan bajos en las diferentes pruebas en las que se valora el grado de comprensión lectora. La comprensión lectora es un proceso complejo donde el lector participa de manera activa poniendo en juego una serie de estrategias y conocimientos que le permiten interaccionar con los significados del texto, creando un modelo mental a través de un proceso de construcción de hipótesis e integración de proposiciones (Calero, 2011), lo que de hacerse de manera conjunta entre varias personas verbalizando y poniendo en común sus propias estrategias lectoras puede contribuir en mayor medida al logro de los mecanismos necesarios para que el aprendizaje lector sea más eficaz.

### ***Enfoque Pedagógico de la Estrategia de Lectura.***

Coll (2002) define el aprendizaje como un proceso de edificación del conocimiento, fundamentalmente individual e interno que depende del nivel de desarrollo cognitivo, de los componentes motivacionales y emocionales, y es inseparable del contexto social y cultural en el que tiene lugar. El ser humano como ser social necesita la interacción con el otro, y a partir de la vivencia de esas experiencias, aprende a relacionarse con su entorno, adquiriendo nuevos conocimientos significativos, dándole relevancia a lo que es notable, a partir de sus propios intereses.

Jonassen (1991) tiene en cuenta diferentes características en el ambiente de aprendizaje constructivista de los cuales permiten comprender que el conocimiento se adquiere por medio del contacto con diferentes representaciones de la realidad y la negociación social. Es así, como se confirma que el individuo genera procesos de aprendizaje, exclusivamente a partir de su identidad social llevándolo a ser un Ser reflexivo, crítico y capaz de aprender a partir de la experiencia propia.

## **Ludificación**

Zichermann y Cunningham (2011) indican que a través del uso de ciertos elementos que presenta los juegos (insignias, puntos, niveles, barras de progreso, avatar, etc.), los jugadores van a incrementar su tiempo de dedicación lo cual implica mucho más en la realización de una determinada actividad.

Gamificación y ludificación son términos que representan un mismo concepto. Hablar de gamificación es reconocer que se trata de un extranjerismo (del inglés gamification). Y, por supuesto, referirse a la ludificación es seguir la recomendación de uso en español de este extranjerismo. Lo que estará por ver es qué deciden adoptar los usuarios y aceptar la norma de uso que se termine imponiendo por su valor práctico y funcional. Lejos de esta diferenciación no hay nada: gamificación y ludificación no representan cosas diferentes por más que haya quienes se empeñen en filosofar con la semántica o la etimología. En didáctica, las cosas son lo que son y no merece la pena hacer ver que parecen lo que no son.

La ludificación es un recurso pedagógico con diseño instructivo (Railean, 2017) enfocado al uso de elementos de diseño de juego en contextos no lúdicos. Específicamente, la ludificación se configura como experiencia inmersiva, que transforma los principios de la educación tradicional en nuevos parámetros de aprendizaje fundamentados en la motivación (Caponetto, Earp y Ott, 2014).

La ludificación se refiere a los elementos, mecanismos y principios inherentes a los juegos, que ejercen una gran fascinación en todos nosotros, y a la manera en que se los puede aplicar en un contexto ajeno al esparcimiento. El propósito es hacer más atractivas las tareas de la vida real (incluido el aprendizaje).

### ***Elementos de ludificación***

Deterding (2012) afirmó que “los diseñadores de juego han argumentado que ludificación es añadir puntos, medallas y una tabla de posiciones a las actividades mundanas

de los usuarios” (p. 14). Pero este proceso se hizo popular cuando se consideró solo una manipulación de elementos para llevar los puntos en los juegos. Es cierto que los puntos, las medallas y la tabla de posiciones forman parte de la ludificación; sin embargo, no son los únicos elementos que configuran la clasificación.

En la literatura actual pueden observarse múltiples clasificaciones de elementos de ludificación. Entre las más conocidas están las publicadas por Bunchball (2010) y en ella supone una división para la investigación, ya que las clasificaciones contrastan entre sí, mezclan elementos de ludificación y de diseño de juego, y a su vez aplican aquellos que mejor se adaptan a las temáticas de la investigación y a su próxima aplicación sin considerar si estaban suscritas como elementos de juego o de ludificación. Por lo tanto, más que clasificar los elementos, estos se fusionan de acuerdo a las limitaciones de cada investigación.

En el ámbito de la educación ocurre exactamente igual. La ludificación se transforma acorde con el estudio que se realice buscando “emular escenarios de juego en la enseñanza cotidiana” (Erenli, 2013: 17). De acuerdo con lo anterior, se afirma que Muntean (2011) utiliza los elementos de ludificación de Bunchball (2010) para dar la forma deseada a los comportamientos de los estudiantes en la modalidad de aprendizaje electrónico.

### **El Diseño de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.**

“Los AVA se precisan como ambientes de formación en un entorno web con disponibilidad 7 X 24 (7 días a la semana y 24 horas al día), donde la barricada espacio pasajero no existe” así lo define Gallego. (2009, p. 116) De acuerdo con esto, un ambiente virtual de aprendizaje es un lugar donde se unen las tecnologías actuales revolucionando los sistemas de educación habitual para convertirse en patrocinador del conocimiento y de los procesos de enseñanza y aprendizaje. AVA integra: estudiantes, tutor, y los recursos TIC (Tecnologías de Información y Comunicación).

Gisbert, Segura, Rallo y Bellver. (1998), citado por Varón G. (2009), "Un AVA es un conjunto de herramientas informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de aprendizaje." (P.19). Los AVA son diseñados pensando en facilitar el camino a la educación, pero esto trascienden en espacio y tiempo gracias a que en cualquier lugar del planeta en el que haya un acceso a internet y a un computador u otro aparato electrónico compatible con estas plataformas o software los estudiantes y docentes se organizan de acuerdo con su disponibilidad de lugar y hora, para desarrollar su curso virtual.

El espacio virtual (AVA) tiene lugar en una plataforma Web, con diversidad de herramientas potenciales para apoyar las situaciones de interacción comunicativa, el aprendizaje en colectivo, la retroalimentación y la publicación, frente a esto es preciso indicar que un AVA viene siendo un espacio de constante actividad donde interactúan docentes y estudiantes con un propósito específico de una asignatura y totalmente contextualizado ya que se hace en tiempo real y de acuerdo con las necesidades concretas del estudiante.

Las circunstancias de aprendizaje cambian de forma precipitada y las instituciones educativas deben innovar en la forma que reparten la información y la forma en que se comunican. También, existe una amplia gama de recursos ya disponibles en los sitios web para el desarrollo de cualquier temática y área del saber, no obstante, siempre existe libertad para que los docentes o diseñadores de los ambientes virtuales de aprendizaje desarrollen nuevos contenidos y actividades cada vez más dinámicas y adaptadas a necesidades específicas del curso desarrollado o a desarrollar.

Mehrabi, Masoumeh, Valenzuela y Pérez. (2013), citado por Valencia N. H. (2013), "las plataformas para el desarrollo de cursos en los AVA se dividen en dos: las gratuitas, como Moodle, y las que requieren la compra de licencias para su uso como Blackboard." Para el diseño del AVA "No eres tú, es tu ortografía y redacción" (P. 66.69).

***Teoría Constructivista para el Diseño Pedagógico de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.***

El constructivismo en la educación actual es considerado como una de las teorías de mayor relevancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje debido a su acoplo con las nuevas culturas y la globalización que proporciona independencia a cada persona en los diferentes aspectos de su vida haciéndolo constructor de su propia ideología y estilo de vida, lo que precisamente promueve la teoría constructivista que a su vez está soportada por autores como Lev Vygotsky con su teoría sociocultural, David Ausubel con el aprendizaje significativo y Howard Gardner con la teoría de las inteligencias múltiples.

En los últimos años, el constructivismo se ha consolidado como una de las alternativas más sólidas a las teorías realistas y liberales que desde la Segunda Guerra Mundial y hasta la caída de la URSS habían ejercido un dominio aparentemente indiscutible sobre la teoría de Relaciones Internacionales. Pero los trabajos de Onuf y Wendt, entre otros, aparecidos para finales de los 80 y principios de los 90, constituyeron un punto de inflexión en la historia de la disciplina al romper con el modelo ontológico y epistemológico positivista que tanto el realismo como el liberalismo habían adoptado y en cuyo marco se había desarrollado toda la discusión teórica de las Relaciones Internacionales desde el comienzo de siglo XX. Haciéndose eco de los desarrollos acumulados durante décadas en las áreas de la filosofía, de la antropología, de la lingüística y especialmente de la sociología, el constructivismo propuso un cambio radical de paradigma: lo que se llamará en este trabajo como su revolución onto epistemológica. Se utiliza ese término porque el constructivismo supuso una doble innovación: 1) a nivel ontológico, ya que concibe la realidad social no en términos de una estructura material dada sino como una construcción 2) a nivel epistemológico, ya que afirma que para conocer esa realidad se debe apelar a la hermenéutica, a la historicidad y al estudio de las ideas y del discurso.

## Diseño de la investigación

### Enfoque y tipo de investigación

Para el desarrollo de este PID se selecciona el enfoque cualitativo. Este enfoque es inductivo, lo que significa que “utiliza la recolección de datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014: 7). Gracias a esta recolección de datos se analizan las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión lectora y permite que se generen nuevas preguntas acerca de las necesidades de intervención que se deben aplicar.

Además, este tipo de enfoque parte de una pregunta de investigación que se convierte en la pregunta problema para el desarrollo de este PID. Este enfoque permite analizar la variedad de factores que rodean a los estudiantes, saber cuál es la perspectiva que ellos tienen de la realidad y cuáles son los significados que tiene para los implicados (*Creswell, 2003: 129*).

Para saber con profundidad cuáles son las necesidades de cada uno de los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta - sede principal de la ciudad de Montería (Córdoba), fue necesario realizar una encuesta direccionada a la identificación de las dificultades que presentan los estudiantes para comprender un texto, sus emociones y acciones. Es por ello por lo que a partir de los acontecimientos, indagaciones y datos recolectados se determina que el 85% de los estudiantes requieren estrategias pedagógicas para mejorar la comprensión lectora.

La investigación cualitativa considera que la realidad se modifica constantemente, y que el investigador, al interpretar la realidad, obtendrá resultados subjetivos. (Bryman, 2004:20). Con relación a esto, es importante identificar cómo se ve afectada la realidad de los estudiantes y cómo cambia, permitiendo que el desarrollo de este PID se lleve a cabo teniendo en cuenta todos los aspectos cambiantes del contexto.



Sin embargo, es de vital importancia que la investigación esté orientada al conocimiento de la realidad, ya que en este paradigma se plantea el análisis de cualidades y peculiaridades de la variable al momento de realizar un cuestionario a los estudiantes; de esa forma se obtienen datos reales y se hace más precisa la información adquirida de acuerdo a las ideas de cada estudiante, sin antes olvidar que la información recolectada se tomó de las diversas temáticas que se tuvieron en cuenta al momento de realizar las preguntas de la matriz de entrada-salida, por tanto se tuvieron en cuenta estas ya que apuntan al proyecto de investigación y a su vez a mejorar la comprensión lectora.

Este proceso incluye elegir una muestra de la población de estudio, los cuales estarán ubicados en el aula de clases permitiendo poder analizar el comportamiento de estos y las respuestas que arrojan en esa determinada situación.

Finalmente, para obtener los resultados esperados se ha diseñado un curso en un ambiente virtual a favor de mejorar la comprensión lectora, donde el estudiante realice actividades intelectuales, motivadoras y creativas que le permitan adquirir habilidades lectoras e informáticas haciendo uso de herramientas y programas tecnológicos dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje, que ayude a fortalecer cada una de las falencias ya detectadas en los estudios que se realizaron previamente.

### **Línea de Investigación Institucional**

Esta propuesta se concibe en la línea de investigación de Evaluación, Aprendizaje y Docencia, ya que abre un camino hacia la reflexión por parte del docente con respecto al análisis de sus prácticas pedagógicas dando paso a las transformaciones pertinentes. Esta consta de un análisis que da retos a la información que representa en el sistema educativo; dando la posibilidad de mejorar los proyectos, que indague y priorice la responsabilidad de las propuestas de calidad educativa con un acompañamiento de diferentes tipos de evaluaciones

donde se identifiquen sus logros, mejoras y sus oportunidades ya que muchas veces estos procesos presentan un incierto para los proceso de investigación que allí se presenta.

Por lo anterior, en la institución Educativo Policarpa Salavarrieta es necesario dar soluciones a los retos y desafíos que se presentan en las aulas, especialmente en el área de Lengua Castellana y en el tema de Comprensión Lectora, logrando así oportunidades para mejorar y evolucionar en la educación de hoy en día.

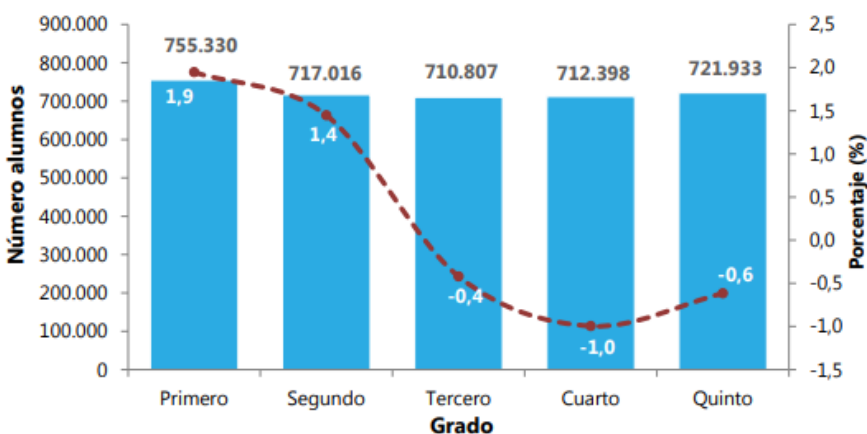
## Población y muestra

### *Población*

En el país, según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), para el año 2019 la cantidad de estudiantes para el grado 5 fue de 721.933 estudiantes.

### Figura 1:

*Número y distribución de alumnos matriculados 2019 por grado*



Fuente: DANE, Educación Formal (EDUC).

La Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, sede principal de la ciudad de Montería (Córdoba), tiene cuatro cursos del grado quinto. Están compuestos por 35 estudiantes cada uno para un total de 140, cuyas edades oscilan entre los 9 y 11 años.

### ***Muestra***

“En el proceso cualitativo, la muestra es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, sobre el cual se habrán de recolectar los datos sin que necesariamente sea representativo del universo o población que se estudia” (Hernández, R. y otros 2010).

Para elegir la muestra se tiene en cuenta el muestreo por conveniencia. Éste es un método de muestreo no probabilístico en el que los investigadores pueden seleccionar para la muestra de un estudio estadístico a aquellos individuos que se encuentran más al alcance y que se eligen de acuerdo con sus rasgos, cualidades, habilidades intelectuales y socio económico. Este método elegido se adapta para la búsqueda de participantes de la investigación.

La muestra se eligió partiendo de dos criterios:

1. Capacidad operativa de recolección y análisis: se eligieron 7 estudiantes por curso para una totalidad de 28 estudiantes lo que corresponde al 20%, convirtiéndola en una muestra representativa de la población.
2. Requerimientos para el análisis de la investigación: es necesario elegir estudiantes de todos los estratos sociales presentes en la institución. Además, se eligieron estudiantes con diferentes habilidades intelectuales.

La muestra objeto de estudio es de 28 estudiantes que equivale a un 20% de los estudiantes de los grados quinto.

### **Instrumentos de investigación**

Los instrumentos por utilizar son la encuesta, matriz de contenido, la observación directa, la matriz de entrada salida y el Cuestionario.

### ***Encuesta***

Como método en investigaciones cualitativas, la encuesta analiza las interacciones y las comunicaciones entre las personas o entre las instituciones que conforman una población,

independientemente de la cantidad de sujetos que presenten características similares; es decir, estudia la diversidad y no la frecuencia (Fink, 2003, como se citó en Jansen, 2012). Es por ello, que se realizó una encuesta a la muestra de estudio, la cual permitió analizar el comportamiento de los estudiantes cuando se enfrentan a la lectura comprensiva, las distintas estrategias utilizadas por ellos o por sus padres, el interés o desinterés presentaron, si tienen hábitos de lectura o no y si son acompañados por sus padres en el proceso. (Ver Anexo 1). También, se realizó una encuesta a los docentes para determinar cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión lectora, qué estrategias utilizan para motivar a los estudiantes y cómo ha funcionado el Club Lector, (Ver Anexo 2).

### ***Observación de campo***

Los autores Hernández, Fernández y Baptista (2006: 316), expresan que: “la observación directa consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta”. A través de esta técnica el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación, por ello con este instrumento los docentes de las distintas áreas realizaron una observación del comportamiento de los grupos al realizar actividades de comprensión lectora, presentando actitudes negativas tales como: falta de interés, se distraen con facilidad, no intentan realizar la actividad, entre otras. (Ver Anexo 3).

### ***Matriz de Contenido***

Esta herramienta permitió planificar y organizar los contenidos necesarios para la realización de este PID. (Ver Anexo 4).

### ***Matriz de Entrada Salida***

Por otra parte, se elaborará una matriz de análisis (entrada-salida), la cual según Hurtado (2000, p.459), son instrumentos diseñados para extraer información, por lo regular no tan evidente, ya sea de un documento o de una situación real. Mediante esta matriz se logró

describir los niveles de comprensión lectora de los estudiantes a través de la actividad de lectura de cuentos. (Ver Anexo 5).

### **Cuestionario**

El autor Tamayo y Tamayo (2008: 124), señala que “el cuestionario contiene los aspectos del fenómeno que se consideran esenciales; permite, además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente; reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio”. De acuerdo a esto, se realizó un cuestionario de los diferentes cuentos presentados a los estudiantes, para verificar si estos comprenden correctamente los cuentos presentados. (Ver Anexo 6).

## **Estrategia de intervención**

### **Título de la propuesta**

“No eres tú, es tu ortografía y redacción”.

### **Descripción**

Propuesta pedagógica creada para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5º de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta. En esta, el estudiante realizará actividades intelectuales, motivadoras y creativas que le permitan adquirir habilidades lectoras e informáticas haciendo uso de herramientas y programas tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, que le ayuden a fortalecer cada una de las falencias ya detectadas en los estudios que se realizaron previamente.

### **Justificación**

El análisis y el registro de las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión de textos serán de gran utilidad para comprender cuáles son las dificultades que presentan en su desarrollo escolar. De este modo, se podrán implementar herramientas virtuales didácticas que favorezcan su desempeño escolar y colaboren con un mejor desarrollo pedagógico.

## **Objetivo**

Diseñar estrategias virtuales mediadas por ludificación en las diferentes fases de la propuesta didáctica.

## **Contenidos:**

¿Qué es Leer?

Partes de la lectura

Mapa general sobre lectura

Beneficios de la lectura

Tipos de lectura

Tipos de textos

¿Qué es comprensión lectora?

Estrategias de Lectura

TIC'S

## **Estrategias pedagógicas y actividades**

Para la implementación de esta propuesta de Ambiente Virtual de Aprendizaje para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora (AVA) es necesario la realización de una serie de actividades que se implementa con los niños(as) de la institución educativa Policarpa Salavarrieta, las cuales estarán divididas en tres fases con un desarrollo de 2 meses y con una intensidad horaria de 90 minutos tres días a la semana.

### ***Fase I: Motivación y Conocimientos Previos***

En esta fase es donde se despierta la curiosidad y se motiva a la realización de las actividades. Además, evalúa los conocimientos que tienen los estudiantes acerca de la comprensión lectora y se da a conocer el contenido del curso. El docente explica cómo funciona el curso virtual (AVA) y cuáles son los objetivos de este. Luego, invita a los estudiantes a realizar las siguientes actividades para incentivarlos en el uso de las nuevas

tecnologías de la información y a realizar la actividad para determinar cuáles son los conocimientos que tienen sobre el cuento.

**Tabla 1:**

*Actividades de Motivación y Conocimientos Previos*

<b>Plan de Acción: No eres tú, eres tú ortografía y redacción.</b>		
<b>Fase I:</b> Motivación y Conocimientos Previos.		
<b>Objetivo:</b> Despertar la curiosidad y motivar a los estudiantes.		
<b>Población objeto:</b> Niños y niñas de 9 a 11 años.		
<b>Responsable:</b> Docente encargado.		
<b>Actividad</b>	<b>Aprendizaje esperado</b>	<b>Descripción de la actividad</b>
Experiencias virtuales a 360º	Experimentar con herramientas TIC que despierten el interés de los estudiantes mediante distintas estrategias virtuales pedagógicas.	Para esta actividad se necesita de ordenador y una buena conexión para ingresar a Google arte y cultura: <a href="https://artsandculture.google.com/?hl=es-419">https://artsandculture.google.com/?hl=es-419</a> . En este sitio web, los niños pueden elegir la aventura a realizar. Entre ellas: visitas a museos, sucesos históricos, experiencias 360º, sitios culturales, juegos. De esta manera, conocerán distintas culturas, sitios, hechos históricos mundiales que les proporcionarán mayores aprendizajes.
Chistes Cortos y graciosos	Promueve el desarrollo del sentido del humor y de comprensión.	Se necesita tener ordenador con conexión a internet y un acompañamiento para realizar la actividad. Lo primero que se debe hacer es ingresar al link:

---

Partes del cuento (juego del sapito)	Reforzar los conocimientos previos sobre el tema “El cuento y sus partes” a través de la herramienta Educaplay.	<p><a href="https://arbolabc.com/chistes-cortos-para-ninos">https://arbolabc.com/chistes-cortos-para-ninos</a>. En esta página se puede seleccionar la categoría del chiste a socializar, como: chistes cortos de risa, chistes infantiles muy divertidos. Luego, entre el estudiante y el profesor se cuenta el chiste y se adivina su respuesta, si no se sabe la respuesta se puede dar clic en ver Respuesta. Por último, se lleva una tabla en la que se marca quien ríe y quien no, ganando el que menos se ría por los chistes.</p> <p>Para esta actividad se necesita de una buena conexión para ingresar a Educaplay:  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12707988-partes_de_un_cuento.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12707988-partes_de_un_cuento.html</a>.</p> <p>En este sitio web, los niños pueden ayudar a la rana a pasar por cada lirio de agua hasta llegar al otro lado si la respuesta es correcta.</p> <p>De esta manera, reforzarán las partes del cuento proporcionándoles un mayor aprendizaje.</p>
---	---	--

---

### ***Fase II: Desarrollo de Actividades***

Se realizan un conjunto de actividades de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Para poder realizar estas actividades, el estudiante debe elegir la narración sobre la cual quiere trabajar. Para ello se presentan diez historias: Barba azul, El maravilloso mago de Oz, El traje nuevo del emperador, El fantasma de Canterville, El gato con



botas, El gigante egoísta, El príncipe feliz, Las habichuelas mágicas, El Ruiseñor y la rosa y El origen del mal. Una vez leída la historia, se procede a realizar la actividad correspondiente.

**Tabla 2:**

*Actividades de Aprendizaje de Comprensión Lectora*

<b>Plan de Acción: No eres tú, eres tú ortografía y redacción.</b>		
<b>Fase II:</b> Actividades de aprendizaje de comprensión lectora		
<b>Objetivo:</b> Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes mediante estrategias de Ludificación.		
<b>Población objeto:</b> Niños y niñas de 9 a 11 años.		
<b>Responsable:</b> Docente encargado.		
<b>Actividad</b>	<b>Aprendizaje esperado</b>	<b>Descripción de la actividad</b>
Ordenar letras	Promueve el desarrollo de las emociones que nos brinda los cuentos y los saberes aprendidos sobre el cuento.	Se necesita tener ordenador con conexión a internet y un acompañamiento para realizar la actividad.  Lo primero que se debe hacer es elegir una de las historias que se presentan en el curso virtual (Barba azul, El maravilloso mago de Oz, El traje nuevo del emperador, El fantasma de Canterville...) y luego ingresar al link para jugar: <a href="https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/12708479/">https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/12708479/</a> (Enlace para la actividad sobre el cuento Las Habichuelas mágicas). En esta página se selecciona la letra para saber la palabra que se presentará sobre las emociones, personajes, lugares y actividades.
Emparejar cartas	Identificar las escenas principales de la historia escogida.	Para esta actividad es necesario tener un ordenador con conexión a internet.

---

	<p>Fortalecer la comprensión lectora y la estructuración de oraciones.</p>	<p>Inicialmente, el estudiante elige una de las historias que se presentan para luego leerla y posteriormente ingresar al enlace para jugar.</p> <p>En este juego, se debe emparejar la imagen con la escena correcta. Se termina el juego cuando todas las cartas están emparejadas correctamente. Para ingresar al juego, se debe dar clic en el siguiente enlace:  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12794245-emparejar_cartas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12794245-emparejar_cartas.html</a> (Actividad para el cuento Barba Azul).</p>
Ordenar Palabras		<p>Para iniciar la actividad, el estudiante debe leer una de las historias presentadas. Posteriormente ingresar al siguiente enlace para jugar:  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12794470-el_gato_con_botas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12794470-el_gato_con_botas.html</a> (Enlace para la actividad del cuento El Gato con Botas). En este juego, se deben ordenar cinco frases relacionadas con el cuento leído dándoles el sentido adecuado. Para ellos se presentan varias palabras desordenadas y se debe dar clic ordenadamente en cada una de ellas, de esta manera estas se van ubicando una al lado de la otra. Se tiene un tiempo de 30 segundos por cada frase.</p>
Leo y respondo	<p>Localizar la información sobre el contenido del texto para responder a</p>	<p>En esta actividad, una vez leída la historia escogida, el estudiante debe dar clic en jugar y responder las preguntas. Para ello,</p>

---

---

	preguntas de comprensión lectora en los tres niveles: literal, inferencial y crítica.	debe dar clic en la respuesta correcta. Para continuar se debe dar clic en el botón siguiente para pasar a la otra pregunta. Finaliza la actividad cuando termines de responder a todas, va a tener un tiempo límite de 10 minutos para llevarla a cabo. Para acceder: <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12795394-el_principe_feliz.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12795394-el_principe_feliz.html</a> - (Enlace para la actividad del cuento El príncipe feliz).
Sopa de letras	Identificación y comprensión del cuento mediante la búsqueda de palabras: lugares, personajes, animales entre otros.	Para la realización de esta actividad, el estudiante debe elegir la historia sobre la cual quiere trabajar. Una vez leída dar clic en el botón Jugar. En esta actividad debe seleccionar cada una de las letras que conforman la palabra encontrada. Para que esta actividad termine debe encontrar todas las palabras presentadas. Al finalizar, el que haya obtenido menor tiempo el programa te dará un reconocimiento mediante un diploma de reconocimiento. <a href="https://www.proprofsgames.com/ugc/word-search/cuento-el-fantasma-de-casterville/">https://www.proprofsgames.com/ugc/word-search/cuento-el-fantasma-de-casterville/</a> - (Enlace para la Sopa de Letras de la historia El Fantasma de Canterville).

---

### ***Fase III: Evaluación***

Mediante algunas herramientas digitales el docente identificará si los estudiantes alcanzaron los estándares del curso a través de un diagnóstico de las actividades realizadas en la fase anterior, con el fin de llevar un seguimiento del progreso de aprendizaje de los estudiantes.

**Tabla 3:***Actividades de Evaluación*

<b>Plan de Acción: No eres tú, eres tú ortografía y redacción.</b>		
<b>Fase III:</b> Evaluación.		
<b>Objetivo:</b> Evaluar las fortalezas, debilidades, conocimientos y habilidades del estudiante en la comprensión lectora.		
<b>Población objeto:</b> Niños y niñas de 9 a 11 años.		
<b>Responsable:</b> Docente encargado.		
<b>Actividad</b>	<b>Aprendizaje esperado</b>	<b>Descripción de la actividad</b>
Formulario de Evaluación y Satisfacción - Google forms.	Capacidad de interpretar y profundizar en la comprensión de los contenidos vistos.	En esta actividad, se realizará un formulario mediante cada estudiante responderá las siguientes preguntas: ¿Qué finalidad tuvieron estas actividades para aprender a comprender una lectura? ¿Qué les pareció la estrategia? ¿Cómo fue la experiencia de trabajar con la plataforma virtual? ¿Qué te llevas de esta experiencia? ¿Qué aporte le daría a esta estrategia? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué dudas tengo de lo que aprendí? Posteriormente ingresar al siguiente enlace para responder <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf2qJ8KSgZGUqllHnnI7yhhEblG39GQ9G-RW7M-eiT2-BP1aQ/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf2qJ8KSgZGUqllHnnI7yhhEblG39GQ9G-RW7M-eiT2-BP1aQ/viewform?usp=sf_link</a> . (Ver Anexo 8).
Acróstico	Identificar mediante frases o versos el aprendizaje logrado al finalizar el curso.	Para esta actividad, se escribe en el tablero la palabra Comprensión Lectora de manera vertical. Cada grupo pequeño de estudiantes deben construir un verso o frase con la letra

---

Registro Anecdótico (Ver Anexo 7).	Describir las habilidades, las actitudes, los intereses y las dificultades del grupo en general e individual.	inicial en la que se refleje la experiencia o concepto de lo aprendido en el curso. Con este proceso, se genera un informe por estudiante en el cual se muestra: Nombre del estudiante, Fecha, actividad, descripción de la actividad y Rúbrica de evaluación. Este último es el que permite determinar la habilidad y/o dificultad presentada en la comprensión lectora.
------------------------------------	---	---

---

### **Beneficiarios**

Este PID se realiza para el Plantel Estudiantil Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, Sede Principal de la Ciudad de Montería - Córdoba. Esta propuesta, se aplicará para todos los niños que se encuentren en grados 5º y los pedagogos que se encuentren con ellos y quieran aplicar esta propuesta.

### **Contenidos**

### **Recursos**

Dentro de los recursos para la elaboración de esta propuesta se cuenta el talento humano conformado por la muestra de estudiantes del grado 5 cuyas edades oscilan entre 9 y 11 años y docentes. También, se contó con el siguiente recurso técnico: Computadores con Sistema Operativo Windows, Aplicativo: Exelearning y Conexión a Internet. Por último, los recursos didácticos empleados son:

- Educaplay: Herramienta para diseñar juegos, actividades y evaluaciones virtuales.
- Google Arte y Cultura: sitio web institucional para hacer recorridos virtuales por galerías y museos del mundo con experiencias a 360°. Además, se encuentran algunos juegos para su diversión.

- ProProfs: Herramienta de autoría de aprendizaje on-line que ayuda a la creación de cuestionarios, juegos divertidos e interactivos.

### **Secuencia de Contenidos**

Para despertar saberes se establece la siguiente secuencia de actividades:

- Experiencias virtuales a 360º: Se debe realizar primero porque con ella se busca despertar el interés de los estudiantes en el uso de las herramientas virtuales, brindándoles las herramientas para que explore su funcionamiento.
- Partes del cuento (juego del sapito): De segundo se realiza esta actividad ya que con ella busca reforzar los conocimientos de las partes de un cuento mediante la herramienta virtual e interactiva y divertida para los niños/as. De esta manera, se realiza un calentamiento sobre los conocimientos a aplicar en las actividades de aprendizaje.
- Chistes cortos y graciosos: Esta actividad se realiza al finalizar el juego de conocimientos previos para que el estudiante vea este curso de manera lúdica y de esta manera no sienta que solo realizará actividades de conocimiento.

Posteriormente, se recomienda realizar las actividades de aprendizaje en el siguiente orden:

- Ordenar letras: Lo que se busca primero es que los estudiantes se identifiquen con el cuento leído, para ello se promueve el desarrollo de las emociones que surgen del texto contemplado.
- Ordenar Palabras: es necesario empezar a fortalecer la comprensión lectora y para esto se realiza esta actividad, ya que con ella se refuerza la estructura correcta de las oraciones permitiendo que el estudiante comprenda literalmente la historia leída.

- Emparejar cartas: con esta se logra que los estudiantes identifiquen las escenas principales que tiene el texto mediante la lectura dando lugar a la comprensión crítica del texto.
- Leo y respondo: mediante algunas preguntas el estudiante va a inferencial el texto, localizando información y buscando así relaciones que vayan más allá de lo leído, explicando más ampliamente el texto.
- Sopa de letras: finalmente con este juego se reafirma la correcta comprensión del cuento, permitiendo que se diviertan y se concentren encontrando las palabras rápidamente e incentivándolos con un diploma de reconocimiento por hacerlo en el menor tiempo posible.

Finalmente, se realiza la evaluación de la siguiente manera:

- Formulario de Evaluación y Satisfacción: Mediante esta herramienta se visualizó la capacidad de interpretar y profundizar en la comprensión de los contenidos vistos en los estudiantes. Además, se analiza qué dudas resultaron luego de la aplicación del curso.
- Acróstico: con este método se identifica que mediante frases o versos el estudiante obtuvo un aprendizaje logrado al finalizar el curso.

### ***Evaluación y/o seguimiento***

La evaluación se realizará a través del Formulario de Evaluación y Satisfacción y del Registro anecdótico, ya que ambos permiten analizar el desempeño del estudiante en el proceso de aprendizaje.

En el Formulario de Evaluación y Satisfacción se le realizarán una serie de preguntas al estudiante donde se analizará la experiencia que vivieron con este curso, lo que aprendieron y las dudas que aún presentan.

El impacto que se va a generar con el PID es el progreso de los estudiantes y cómo desarrollaron una comprensión lectora eliminando la dificultad que presentaban. Igualmente, el docente pudo innovar y obtener nuevos conocimientos y recursos para la enseñanza de sus estudiantes.



## Conclusiones y recomendaciones

### Resultados

Teniendo en cuenta los objetivos encontramos los siguientes resultados:

Para el objetivo número uno se obtuvo la siguiente información:

- En la encuesta realizada a la muestra de estudiantes del grado 5<sup>o</sup>, se logró determinar que el 40% carecen de interés en la lectura, el 25% no tienen hábitos de lectura, el 20% abandonan la actividad cuando no la comprenden y solo el 15% si tienen hábitos de lectura. Además, se reflejó la despreocupación de los padres de familia por motivar y enseñar a sus hijos la importancia de la lectura para su vida, ya que el 85% de los padres no tienen interés por la lectura.
- Evidenciando en la encuesta realizada a los docentes de la Institución se determinó que el Club Lector Policarpista no ha tenido un alto impacto en los estudiantes ya que solo funciona una hora a la semana lo que evita que se pueda avanzar en los procesos de comprensión lectora. También, la observación de campo mostró que las dificultades que más se presentan en los estudiantes con relación a la comprensión lectora son: la falta de acompañamiento en casa y la falta de interés en leer. Esto conlleva a que el estudiante presente mala actitud cuando no puede comprender un texto.
- Luego de implementar la matriz de entrada salida de comprensión lectora de cuentos, el 71% de estudiantes de la muestra del grado 5<sup>o</sup> se encuentra en un Nivel Literal de Comprensión Lectora, el 18% en un Nivel Inferencial y el 11% en el Nivel Crítico. Esto muestra que la estrategia a emplear para el mejoramiento es adecuada y eficaz, ya que es necesario aumentar esos niveles de comprensión lectora.

Para el objetivo número 2 se obtuvo la siguiente información:

- Los contenidos necesarios para llevar a cabo esta Propuesta de Intervención Disciplinar.

- Los elementos multimedia que sirven de ayuda para la comprensión del contenido son los videos de apoyo para complementar la temática.
- Existen muchas herramientas digitales que permiten aplicar la Ludificación en un AVA. La que mejor se adapta a los requerimientos de este PID es educaplay ya que esta permitió crear las diferentes actividades educativas multimedia de manera muy llamativa para el estudiante.

### **Conclusiones**

Teniendo en cuenta la experiencia vivida en el desarrollo del objetivo general y sus objetivos específicos se puede concluir lo siguiente:

Según los hallazgos en el objetivo número uno se puede concluir:

- A partir de lo detallado hasta aquí, se infiere que la importancia de los intereses y necesidades que tienen los estudiantes va de la mano para desarrollar sus aprendizajes autónomos y propuestos por el docente. Lo anterior implica que se pueda decidir acerca de lo que se va a hacer, con la determinación y el compromiso de atender las necesidades, problemas, hacia una transformación del entorno (Ander-Egg, E., 2003).
- La realización de esta propuesta en la comunidad educativa generó en el grupo de trabajo una experiencia positiva en cuanto a la adquisición de conocimiento y también a la capacidad y diversidad de roles que asumieron cada uno de los integrantes al momento de desempeñar su papel en ella.
- El enfoque cualitativo permitió determinar que el 85% de los estudiantes requieren estrategias pedagógicas para comprender textos narrativos, proporcionando el punto de vista que tienen los estudiantes para la dificultad de comprender textos narrativos.
- Los estudiantes de la muestra de estudio presentan diferentes niveles de comprensión lectora. Estos intervienen en distintos procesos para la reorganización de la información

y construcción de su sentido global, ayuda a evaluar su intencionalidad teniendo en cuenta los estudiantes que tienen dicha dificultad a la hora de comprender los textos.

Según los hallazgos en el objetivo número dos se puede concluir:

- La Ludificación permitió emplear diversos recursos de ayuda a los docentes para motivar a los estudiantes. Además, personalizar las distintas actividades lúdicas para resolver las dificultades presentadas.
- Cuando un niño observa una narración extensa, pero se presenta de manera lúdica, cambia la percepción que este tiene de la lectura.
- Los juegos virtuales permitieron que la muestra de estudiantes desarrollase las actividades de comprensión lectora con agrado ya que las consideraron como un juego y no como una actividad escolar.
- La comprensión lectora de los estudiantes de la muestra de estudio puede mejorar en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico si se aplican correctamente las actividades de aprendizaje que ayuden a mejorar cada nivel.

Según los hallazgos en el objetivo general se puede concluir:

- Los ambientes virtuales proporcionan intercambios de aprendizajes tanto en la institución educativa como de los estudiantes porque permiten el mejoramiento y autonomía de los conocimientos. De acuerdo con esto, los estudiantes mejoraron su comprensión lectora mediante el uso de esta tecnología de la información.
- Hemos procurado diseñar el ambiente virtual de aprendizaje en aras de optimizar la comprensión lectora en los estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta - sede principal de la ciudad de Montería (Córdoba), teniendo en cuenta que apuntarán a los objetivos específicos para el proyecto lograr alcanzar las metas

propuestas en él, conociendo la dificultad de los estudiantes al momento de comprender un texto.

- Al aplicar la ludificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora se creó una nueva manera para que el estudiante adquiriera las competencias y el conocimiento. De esta manera, se estimula y atrae al estudiante en el proceso de aprendizaje.

### **Recomendaciones**

- Promover la propuesta pedagógica a través de un taller con toda la comunidad educativa.
- Contar con la participación de todos los docentes para llevar a cabo la aplicación de la estrategia en la Institución Educativa.
- Cambiar la manera de planificar las clases, es decir, deben ser clases integradas mediante el uso de actividades lúdicas y las TIC.
- El estudio ha demostrado que el docente debe de innovar su práctica pedagógica buscando estrategias que beneficien a los estudiantes formando así, un espacio interactivo de saberes que conlleven a la construcción de nuevos conocimientos y a la formación estudiantes críticos y reflexivos y hacer uso de las herramientas que ofrece la tecnología.
- Las Institución Educativa deberá ser dotada con recursos tecnológicos actualizados y avanzados, también brindar capacitación activa y permanente a los docentes con el propósito de lograr su actualización en el uso de las TICS.
- El club Lector Policarpista debe tener una mayor intensidad horaria mínima de 3 horas a la semana y debe ser dotado de libros físicos y digitales. Además, deben incorporar a los padres de familia en el proceso, inculcando en ellos el hábito de la lectura para que de esta manera los estudiantes también lo hagan.

- La Institución Educativa Policarpa Salavarrieta y todas las Instituciones Educativas, sin excepción, están llamadas a replantear su Plan de Estudio de manera que incluyan la lúdica como medio de aprendizaje en todas las áreas del conocimiento.
- Por último, es imperativo que el curso sea ajustado a las necesidades de los posibles estudiantes para los cuales se desarrolle el AVA debido a que es vital para el éxito en el proceso de ejecución del ambiente virtual.

### Referencias

- Acosta, I., Gandaria, M. O. D., & Sangil, M. D. S. (2017). Reto Educativo: Comprensión Textual En Ambientes Virtuales De Aprendizaje. *Márgenes*, 5(4). Doi: <http://revistas.uniss.edu.cu/index.php/margenes/article/view/642>.
- Aguilar Matta, L. N., Herrera Henao, N., & Mora Perilla, G. A. (2021). La producción textual y creación de cuentos interactivos apoyados en recursos educativos digitales en aulas multigrado de las sedes rurales Versalles y Cinta y Fría de la IED Miguel Samper municipio de Guaduas Cundinamarca (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena). Doi: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14561>.
- Agustí, M., Ballart, M. y García, M. (2014). Aprender a leer con la lectura compartida. *Otra lectura es posible. Aula de innovación educativa*, 231, 39-43. Doi: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4814043>
- Albarracín Fernández Luz Mery, Albarracín Fernández Orfa Esther, Vargas Fuentes Nelly Yanneth (2022). Estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de tercero y quinto de primaria de las sedes Bacota y Tapias de la Institución Educativa López Quevedo de Jericó, Boyacá. Fundación Universitaria los Libertadores. Doi: <http://hdl.handle.net/11371/4376>.
- Ander-Egg, E. (2003). *Repensando la investigación-acción-participativa* (4ª ed.). Buenos Aires: Grupo Editorial Lumen Humanitas. Doi: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/Repensando-la-IAP-2003-Ed.4-Ander-Egg-Ezequiel.pdf.pdf>.
- Bunchball, I. (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. Doi: <http://goo.gl/1zEgFo>.
- Cajiao, F. (2013). *Leer para comprender, escribir para transformar. Palabras que abren nuevos caminos en la escuela*. Bogotá: Serie Río de letras. Libros maestro. Plan nacional de lectura y escritura. Doi:

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/590/TO-17403.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Caponetto, I., Earp, J. y Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. En F. Nah, (Ed.), *Business Lecture Notes in Computer Science*. (401- 409). Ginebra: Springer International Publishing.

DANE (Agosto 9 2022), Educación formal (EDUC), Bogotá D.C:

[https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/bol\\_EDUC\\_19.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/bol_EDUC_19.pdf)

Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14-17. Doi: <http://dx.doi.org/10.1145/2212877.2212883>.

Erenli, K. (2013). The impact of gamification-recommending education scenarios. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 8(2013), 15-21. Doi: <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v8is1.2320>.

Gallego. (2009) *Ambientes virtuales de aprendizaje (ava) e investigación como proceso formativo*. P.116

Gisbert, Segura, Rallo y Bellver. (1998), citado por Varón G. (2009), "Un AVA es un conjunto de herramientas informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de aprendizaje." (P.19).

Goikoetxea, E &. Pascual, G. (2003). Resumen y formulación de preguntas: Efectos sobre la comprensión lectora en niños de primaria. *Infancia y aprendizaje*, 26(4), 439-450. Doi: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1174/021037003322553833>

Gispert, C. (2001). *Lectura y memorización*.

Henao, A. (2001). Competencia lectora de los alumnos de educación básica primaria: una evaluación en escuelas públicas Medellín. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, Pág. 51. Doi:

[http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3428/1/HenaoOctavio\\_2001\\_Competencialectoraeducacionbasica.pdf](http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3428/1/HenaoOctavio_2001_Competencialectoraeducacionbasica.pdf)

Henao, A. (2001). Competencia lectora de los alumnos de educación básica primaria: una evaluación en escuelas públicas Medellín. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, Pág. 52. Doi:

[http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3428/1/HenaoOctavio\\_2001\\_Competencialectoraeducacionbasica.pdf](http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3428/1/HenaoOctavio_2001_Competencialectoraeducacionbasica.pdf)

Jansen, H. (2012). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas*, 4, 39-72. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4531575.pdf>. <https://files.pucp.edu.pe/posgrado/wp-content/uploads/2021/01/15115158/libro-los-metodos-de-investigacion-maestria-2020-botones-2.pdf#page=51>.

Jiménez y Artilles (1990). Factores predictivos para el éxito en el aprendizaje de la lectura y la escritura, *Revista de Estudios de Educación y Desarrollo*, 13:49, 21-37, <https://doi.org/10.1080/02103702.1990.10822255>.

Kendeou, P., Van den Broek, P., White, M. J., & Lynch, J. S. (2009). Predicción de la comprensión lectora en los primeros años de la escuela primaria: las contribuciones independientes del lenguaje oral y las habilidades de decodificación. *Revista de psicología educativa*, 101(4), 765.

Madruga, J. A., Gómez-Veiga, I., López-Escribano, C., Pérez, E., & Orjales, I. Elosúa, M. R., (2012). Habilidades lectoras y rendimiento académico en 3 y 6 de primaria: aspectos evolutivos y educativos. *Estudios de Psicología*, 33(2), 207-218. Doi: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1174/021093912800676411>.

Martínez Guevara, A. Incorporación de los ambientes virtuales de aprendizaje para bienestar universitario de la UMNG., (66), 73-103.



- Muntean, C. I. (2011). Raising Engagement in E-learning through Gamification. En *Procedures of the 6th International Conference on Virtual Learning ICVL* (pp. 323 - 329). Bucarest: ICVL.
- Muzo gualoto, S, J, phd. Parra Balza, F., D. (2022). Entorno virtual de aprendizaje para fortalecer la lectura en tercer grado. Quito: universidad Israel, 2022 83p., uisrael-ec-master-edu-378.242-2022-014. Doi: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2986>.
- Pernett Araujo, A. C. (2021). Implementación de hot potatoes como estrategia pedagógico-didáctica para mejorar la comprensión lectora en el grado sexto grupo 1 de la Institución Educativa Santa Rosa, Córdoba (Doctoral dissertation, Panamá: Universidad UMECIT, 2021). Doi: <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3794>.
- Pinzás, J. (2003). *Metacognición y lectura*. Fondo editorial PUCP. Doi: <https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=prH8DC9oohMC&oi=fnd&pg=PA11&dq=metacognici%C3%B3n+y+lectura+juana+pinz%C3%A1s+&ots=iuNezxSLul&sig=Cgher3ujK5NYP7YCRhClnVeCQ1s#v=onepage&q=metacognici%C3%B3n%20y%20lectura%20juana%20pinz%C3%A1s&f=false>
- Railean, E. A. (2017). Impacts of the Digital Revolution on Learning. En *User Interface Design of Digital Textbooks* (pp. 1-22). Singapur: Springer Singapore. Doi: [https://doi.org/10.1007/978-981-10-2456-6\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-10-2456-6_1).
- Solé, I. (1992), *Estrategias de Lectura*. Barcelona, Graó/ICE. Doi: [https://books.google.cl/books?id=8cp7am1yjDoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gs\\_bse\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cl/books?id=8cp7am1yjDoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gs_bse_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).
- Solé, I., & Gallart, I. (1995). El placer de leer. *Lectura y vida. Revista latinoamericana de lectura*, 16 (3), 2-8. Doi: [https://www.academia.edu/download/53335923/placer\\_leer\\_sole.pdf](https://www.academia.edu/download/53335923/placer_leer_sole.pdf)

Vieiro I, P., & Gómez V, I. (2004). Psicología de la lectura: Procesos, teorías y aplicaciones instruccionales. Doi: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/60863>

Valenzuela, Pérez, Masoumeh, y Pérez Villalobos, M. V. (2013). Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle. Educ. Educ. Vol. 16, No. 1, pp. 66-79.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media. Doi: [https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf)

## Anexos

### Anexo 1: Encuesta Los Libros son tus amigos no son tus monstruos

Enlace Formulario de Google Forms:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSei7KBFN\\_AlI9sJq2qcSoPlak\\_nCDxffa2eILkWiL5cYIMRNA/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSei7KBFN_AlI9sJq2qcSoPlak_nCDxffa2eILkWiL5cYIMRNA/viewform)

- ¿Qué te llama la atención a la hora de leer? y ¿Por qué?



Tu respuesta:

---

---

- ¿Qué es un hábito de lectura para ti?



Tu respuesta:

---

---

- ¿Qué es la lectura para ti?



Tu respuesta:

- 
- 
- ¿Cuánto tiempo dedicas a la lectura?



Tu respuesta:

- 
- 
- ¿Te llama la atención leer? sí o no y ¿Por qué?



Tu respuesta:

- 
- 
- ¿Qué clase de cuento te gusta leer? y ¿Por qué?



Tu respuesta:

- 
- 
- ¿Cuándo recuerdas que empezaste a leer?



Tu respuesta:

---

---

- ¿Qué tiempo utiliza en la lectura en compañía con tus padres?



Tu respuesta:

---

---

- ¿Qué se te dificulta a la hora de leer y comprender?



Tu respuesta:

---

---

## Anexo 2: Encuesta Test de Autoevaluación para Docentes

Enlace Formulario de Google Forms:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScCwoR\\_BH\\_NWi3yTSDqjc3F9RasVDqA78xv0Qt\\_eDNt7WWLDA/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScCwoR_BH_NWi3yTSDqjc3F9RasVDqA78xv0Qt_eDNt7WWLDA/viewform)

- ¿Cómo el club lector ha ayudado a mejorar la comprensión lectora?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Cuánto tiempo dedican al Club lector?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Cuáles son las dificultades que más se presenta en los estudiantes con relación a la comprensión lectora?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué estrategias utilizas para motivar a los niños a leer?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Cuándo requiere hacer una lectura y no comprende, qué estrategias utiliza y qué consecuencia tiene en el estudiante?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué actitud observa en el estudiante cuando no puede comprender un texto?



Tu Respuesta:

---

---



**Anexo 3: Observación de Campo**

<b>Nombre:</b>	<b>Curso:</b>
<b>Profesor responsable:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Observador #: 1</b>	<b>Hora:</b>

<b>Conductas por observar</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Nunca</b>	<b>Observación</b>
Concentración de la clase				
Compresión de la actividad				
Capacidad de memorización				
Lee, comprende, pero se olvida				
Errores de lectura y escritura				

Baja resistencia a la fatiga (se cansa con facilidad)				
Muestra interés por sus dudas e intereses				
Frustración a la hora de realizar la actividad en los estudiantes				

**Resultado De Observación:**

Firma Del Docente: \_\_\_\_\_ -

**Anexo 4: Matriz de Contenido**

Emocional	Entretener	Recorridos virtuales	Videos	Inspirar
		Chistes	Enlaces	
		Narraciones	Narraciones	
Racional	Educar	Juego del Sapito (Conocimientos Previos)	Actividades de Aprendizaje	Convencer
		Temáticas	Evaluación	

**Anexo 5: Matriz de Entrada Salida**

<b>Rubricas de Evaluación de Comprensión Lectora</b>	<b>Excelente - 1</b>	<b>Malo - 0</b>
<b>Nivel literal: Reconstruye lo que está superficialmente en el texto.</b>	Es capaz de reconstruir lo que está superficialmente en el texto.	No reconstruye lo que está superficialmente en el texto.
<b>Nivel Inferencial: comprende a partir de indicios que proporciona el texto</b>	Comprende a partir de indicios que proporciona el texto.	No comprende el cuento a partir de indicios que proporciona el texto.
<b>Nivel Crítico: Reconoce las intenciones del autor y toma postura frente a lo que se dice en el cuento.</b>	Reconoce las intenciones del autor y toma postura frente a lo que se dice en el cuento.	No es capaz de reconocer las intenciones del autor y toma postura frente a lo que se dice en el cuento.

<b>Estudiante</b>	<b>Nivel de Comprensión Lectora</b>		
	<b>Nivel Literal</b>	<b>Nivel Crítico</b>	<b>Nivel Inferencial</b>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
Totales			

**Anexo 6: Cuestionario No Eres Tú, es Tu Ortografía y Redacción.**

Enlace Formulario de Google Forms:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdlzt058Sz7as\\_p0J5TkGN7R8T8JtelJsRiWhcKihq08hV64Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdlzt058Sz7as_p0J5TkGN7R8T8JtelJsRiWhcKihq08hV64Q/viewform)

- ¿De qué se trata el cuento?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Cuál o cuáles son los personajes principales del cuento?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué fue lo que más te llamó la atención del cuento?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Cómo te identificas con el cuento?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué cosas relevantes encontraste en el cuento?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué problema se presenta?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Cómo se resuelve el problema?



Tu Respuesta:

---

---



**Anexo 7: Registro Anecdótico**

Aplicación del Registro Anecdótico para uno de los niños de la muestra.

**Nombre Del Niño:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Materia:** \_\_\_\_\_

**Actividad:** \_\_\_\_\_

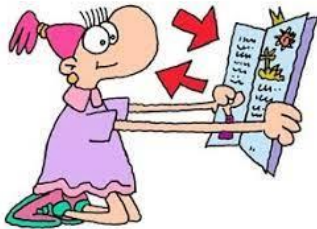
Descripción de la Situación	Análisis
Describir lo que sucede en durante la realización de la actividad.	Analizar la actividad que realizó el estudiante, describiendo las dificultades y fortalezas presentadas.

### Anexo 8: Formulario de Evaluación y Satisfacción

Enlace formulario de Google Forms:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf2qJ8KSqZGUqllHnnl7yhhEblG39GQ9G-RW7M-eiT2-BP1aQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf2qJ8KSqZGUqllHnnl7yhhEblG39GQ9G-RW7M-eiT2-BP1aQ/viewform?usp=sf_link)

- ¿Qué finalidad tuvieron estas actividades para aprender a comprender una lectura?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué les pareció la estrategia?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Cómo fue la experiencia de trabajar con la plataforma virtual?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué te llevas de esta experiencia?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué aporte le daría a esta estrategia?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué fue lo más difícil?



Tu Respuesta:

---

---

- ¿Qué dudas tengo de lo que aprendí?



Tu Respuesta:

---

---