

La Gamificación como Estrategia para el Mejoramiento de la Competencia Lectoescritora
en Estudiantes de Básica Primaria

Jimena Aranguren Bolaño y Angélica Conde Gutiérrez

Asesoras

Mg. Viviana Ahumada y PhD. Heidy Correa

UNIVERSIDAD DEL NORTE

Maestría en Educación Mediada por TIC

Barranquilla

2021

Dedicatoria

Este proyecto de investigación está dedicado, primeramente, a Dios porque día a día nos dio la fortaleza para seguir y cumplir con cada una de las actividades colocadas a lo largo de la carrera.

A nuestros hijos y esposos quienes fueron fundamentales para no desfallecer en el camino. A ellos, que nos entregaron su confianza, amor y paciencia en este arduo, pero gratificante compromiso con la educación.

A nuestros padres por su apoyo y amor incondicional.

A todos nuestros familiares, amigos y colegas que con su oración contribuyeron a la culminación exitosa de nuestro proyecto de innovación.

Por último, a toda la comunidad educativa, especialmente, a nuestras estudiantes, por ser parte indispensable en la realización de esta investigación e iluminar el camino hacia la búsqueda de nuevas estrategias para fortalecer nuestra labor docente.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios como fuente de inspiración y sabiduría quien nos dio la oportunidad de lograr culminar con éxito este postgrado, y colocó a nuestro alrededor personas que nos apoyaron y ayudaron en este proceso. A nuestras tutoras la magister Viviana Ahumada y la doctora Heidi Correa, quienes con sus orientaciones y dedicación incondicional facilitaron la realización de esta propuesta, aportando a nuestras vidas no solo conocimiento sino también experiencia y autorreflexión permanente durante todo el proyecto investigativo.

Así mismo, reconocemos el valioso aporte que cada uno de nuestros maestros de la Universidad del Norte en la Maestría en Educación mediada por las TIC nos brindaron desde su amplia experiencia y conocimiento, haciendo de este proceso de enseñanza aprendizaje una experiencia verdaderamente significativa.

Resaltamos de igual manera, la oportunidad que nos brindó el Ministerio de Educación Nacional con el programa de Becas a la Excelencia Docente, el cual hizo posible que realizáramos con mucha satisfacción este estudio que exalta la labor de los maestros. Así mismo, a las directivas de la Institución Educativa Politécnico de Soledad, ya que dieron el aval para que esta propuesta de innovación pedagógica se pudiera desarrollar y aplicar con la comunidad educativa objeto de estudio.

Por último, queremos dedicar todos estos triunfos a nuestros padres, esposos e hijos quienes con su paciencia y amor nos acompañaron y dieron ánimo para seguir adelante.

Tabla de Contenido

Tabla de Contenido	4
Resumen	12
Abstract	13
Introducción	14
Planteamiento y Pregunta Problema	19
Descripción del Problema	19
Justificación	26
Objetivos	33
Objetivo General	33
<i>Objetivos Específicos</i>	33
Marco Referencial	33
Estado del Arte	33
Marco Teórico	44
<i>Desarrollo del Lenguaje</i>	44
<i>La Lectura, Escritura y el Pensamiento</i>	46
<i>El Constructivismo en el Aprendizaje de la Lectoescritura</i>	48
<i>El Aprendizaje y la Lectoescritura</i>	51
<i>Competencia Lecto- escritora</i>	52
<i>Influencia de las TIC en la Educación</i>	57

	5
<i>Las TIC en el Proceso Lectoescritor</i>	61
<i>La Gamificación en los Procesos Educativos</i>	62
<i>La Gamificación y su Incidencia en la Competencia Lectoescritora</i>	65
<i>Kahoot como Estrategia de Gamificación</i>	68
Metodología	72
Paradigma	72
Enfoque de Investigación	73
Diseño de Investigación	73
Técnicas de Recolección de Información	74
Población	77
Procedimiento	78
<i>Fase I Identificación del Problema</i>	79
<i>Fase II Planeación y Diseño</i>	79
<i>Fase III Implementación</i>	79
<i>Fase IV Evaluación</i>	80
Variables	80
<i>Variable Independiente</i>	80
<i>Variables dependientes</i>	80
Propuesta de innovación	81
<i>Contexto de Aplicación</i>	81

	6
<i>Planeación de la innovación</i>	83
<i>Evidencias</i>	100
<i>Resultados</i>	108
Reflexión	184
Conclusiones	186
Recomendaciones	188
Bibliografía	190
Anexos	206

Lista de Tablas

Tabla 1 Resultados Saber 3° 2017	21
Tabla 2 Técnica, Instrumento y Momento de Aplicación	76

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Fases de Investigación</i>	78
Figura 2 <i>Encuentro Sincrónico: Infiriendo Sucesos, Grupo Experimental 2°</i>	102
Figura 3 <i>Encuentro Sincrónico: Infiriendo Sucesos, Grupo Experimental 3°</i>	102
Figura 4 <i>Encuentro Sincrónico: Ingreso, Grupo Experimental 2°</i>	103
Figura 5 <i>Encuentro Sincrónico: Tablero, Grupo Experimental 3°</i>	104
Figura 6 <i>Encuentro Sincrónico: Marcador, Grupo Experimental 3°</i>	105
Figura 7 <i>Encuentro Sincrónico: Podio, Grupo Experimental 2°</i>	105
Figura 8 <i>Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 2°</i>	106
Figura 9 <i>Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 3°</i>	107
Figura 10 <i>Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 2°</i>	108
Figura 11 <i>Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 2°</i>	108
Figura 12 <i>Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 3°</i>	109
Figura 13 <i>Preguntas Producción Textual 3°D</i>	110
Figura 14 <i>Resultado Producción Textual 3°D</i>	111
Figura 15 <i>Preguntas Producción Textual 3°F</i>	112
Figura 16 <i>Resultado Producción Textual 3°F</i>	112
Figura 17 <i>Preguntas Producción Textual 2°C</i>	113
Figura 18 <i>Resultado Producción Textual 2°C</i>	114
Figura 19 <i>Preguntas Producción Textual 2°D</i>	115
Figura 20 <i>Resultado Producción Textual 2°D</i>	116
Figura 21 <i>Pregunta 1 Grupo Experimental 3°F</i>	117
Figura 22 <i>Pregunta 1 Grupo Control 3°D</i>	117
Figura 23 <i>Pregunta 2 Grupo Experimental 3°F</i>	118
Figura 24 <i>Pregunta 2 Grupo Control 3°D</i>	118

Figura 25 <i>Pregunta 3 Grupo Experimental 3°F</i>	119
Figura 26 <i>Pregunta 3 Grupo Control 3°D</i>	119
Figura 27 <i>Pregunta 4 Grupo Experimental 3°F</i>	120
Figura 28 <i>Pregunta 4 Grupo Control 3°D</i>	120
Figura 29 <i>Pregunta 5 Grupo Experimental 3°F</i>	121
Figura 30 <i>Pregunta 5 Grupo Control 3°D</i>	121
Figura 31 <i>Pregunta 6 Grupo Experimental 3°F</i>	122
Figura 32 <i>Pregunta 6 Grupo Control 3°D</i>	122
Figura 33 <i>Pregunta 7 Grupo Experimental 3°F</i>	123
Figura 34 <i>Pregunta 7 Grupo Control 3°D</i>	123
Figura 35 <i>Pregunta 8 Grupo Experimental 3°F</i>	124
Figura 36 <i>Pregunta 8 Grupo Control 3°D</i>	124
Figura 37 <i>Pregunta 9 Grupo Experimental 3°F</i>	125
Figura 38 <i>Pregunta 9 Grupo Control 3°D</i>	125
Figura 39 <i>Pregunta 10 Grupo Experimental 3°F</i>	126
Figura 40 <i>Pregunta 10 Grupo Control 3°D</i>	126
Figura 41 <i>Pregunta 11 Primera Oración Grupo Experimental 3°F</i>	127
Figura 42 <i>Pregunta 11 Segunda Oración Grupo Experimental 3°F</i>	127
Figura 43 <i>Pregunta 11 Tercera Oración Grupo Experimental 3°F</i>	128
Figura 44 <i>Pregunta 11 Cuarta Oración Grupo Experimental 3°F</i>	128
Figura 45 <i>Pregunta 11 Quinta Oración Grupo Experimental 3°F</i>	129
Figura 46 <i>Pregunta 11 Primera Oración Grupo Control 3°D</i>	129
Figura 47 <i>Pregunta 11 Segunda Oración Grupo Control 3°D</i>	130
Figura 48 <i>Pregunta 11 Tercera Oración Grupo Control 3°D</i>	130
Figura 49 <i>Pregunta 11 Cuarta Oración Grupo Control 3°D</i>	131
Figura 50 <i>Pregunta 11 Quinta Oración Grupo Control 3°D</i>	131
Figura 51 <i>Pregunta 12 Grupo Experimental 3°F</i>	132
Figura 52 <i>Pregunta 12 Grupo Control 3°D</i>	132
Figura 53 <i>Pregunta 1 Grupo Control 2°C</i>	133
Figura 54 <i>Pregunta 1 Grupo Experimental 2°D</i>	134
Figura 55 <i>Pregunta 2 Grupo Control 2°C</i>	134

Figura 56 <i>Pregunta 2 Grupo Experimental 2°D</i>	135
Figura 57 <i>Pregunta 3 Grupo Control 2°C</i>	135
Figura 58 <i>Pregunta 3 Grupo Experimental 2°D</i>	136
Figura 59 <i>Pregunta 4 Grupo Control 2°C</i>	136
Figura 60 <i>Pregunta 4 Grupo Experimental 2°D</i>	137
Figura 61 <i>Pregunta 5 Grupo Control 2°C</i>	137
Figura 62 <i>Pregunta 5 Grupo Experimental 2°D</i>	138
Figura 63 <i>Pregunta 6 Grupo Control 2°C</i>	138
Figura 64 <i>Pregunta 6 Grupo Experimental 2°D</i>	139
Figura 65 <i>Pregunta 7 Grupo Control 2°C</i>	139
Figura 66 <i>Pregunta 7 Grupo Experimental 2°D</i>	140
Figura 67 <i>Preguntas Producción Textual 3°D</i>	141
Figura 68 <i>Resultado Producción Textual 3°D</i>	142
Figura 69 <i>Preguntas Producción Textual 3°F</i>	143
Figura 70 <i>Resultado Producción Textual 3°F</i>	143
Figura 71 <i>Preguntas Producción Textual 2°C</i>	144
Figura 72 <i>Resultado Producción Textual 2°C</i>	145
Figura 73 <i>Preguntas Producción Textual 2°D</i>	146
Figura 74 <i>Resultado Producción Textual 2°D</i>	146
Figura 75 <i>Pregunta 1 Grupo Experimental 3°F</i>	147
Figura 76 <i>Pregunta 1 Grupo Control 3°D</i>	148
Figura 77 <i>Pregunta 2 Grupo Experimental 3°F</i>	148
Figura 78 <i>Pregunta 2 Grupo Control 3°D</i>	149
Figura 79 <i>Pregunta 3 Grupo Experimental 3°F</i>	149
Figura 80 <i>Pregunta 3 Grupo Control 3°D</i>	150
Figura 81 <i>Pregunta 4 Grupo Experimental 3°F</i>	150
Figura 82 <i>Pregunta 4 Grupo Control 3°D</i>	151
Figura 83 <i>Pregunta 5 Primera Oración Grupo Experimental 3°F</i>	151
Figura 84 <i>Pregunta 5 Segunda Oración Grupo Experimental 3°F</i>	152
Figura 85 <i>Pregunta 5 Tercera Oración Grupo Experimental 3°F</i>	152
Figura 86 <i>Pregunta 5 Cuarta Oración Grupo Experimental 3°F</i>	153

Figura 87 <i>Pregunta 5 Quinta Oración Grupo Experimental 3°F</i>	153
Figura 88 <i>Pregunta 5 Primera Oración Grupo Control 3°D</i>	154
Figura 89 <i>Pregunta 5 Segunda Oración Grupo Control 3°D</i>	154
Figura 90 <i>Pregunta 5 Tercera Oración Grupo Control 3°D</i>	155
Figura 91 <i>Pregunta 5 Cuarta Oración Grupo Control 3°D</i>	155
Figura 92 <i>Pregunta 5 Quinta Oración Grupo Control 3°D</i>	156
Figura 93 <i>Pregunta 6 Grupo Experimental 3°F</i>	156
Figura 94 <i>Pregunta 6 Grupo Control 3°D</i>	157
Figura 95 <i>Pregunta 7 Grupo Experimental 3°F</i>	157
Figura 96 <i>Pregunta 7 Grupo Control 3°D</i>	158
Figura 97 <i>Pregunta 8 Grupo Experimental 3°F</i>	158
Figura 98 <i>Pregunta 8 Grupo Control 3°D</i>	159
Figura 99 <i>Pregunta 9 Grupo Experimental 3°F</i>	159
Figura 100 <i>Pregunta 9 Grupo Control 3°D</i>	160
Figura 101 <i>Pregunta 10 Grupo Experimental 3°F</i>	160
Figura 102 <i>Pregunta 10 Grupo Control 3°D</i>	161
Figura 103 <i>Pregunta 11 Grupo Experimental 3°F</i>	161
Figura 104 <i>Pregunta 11 Grupo Control 3°D</i>	162
Figura 105 <i>Pregunta 12 Grupo Experimental 3°F</i>	162
Figura 106 <i>Pregunta 12 Grupo Control 3°D</i>	163
Figura 107 <i>Pregunta 1 Grupo Control 2°C</i>	163
Figura 108 <i>Pregunta 1 Grupo Experimental 2°D</i>	164
Figura 109 <i>Pregunta 2 Grupo Control 2°C</i>	165
Figura 110 <i>Pregunta 2 Grupo Experimental 2°D</i>	165
Figura 111 <i>Pregunta 3 Grupo Control 2°C</i>	166
Figura 112 <i>Pregunta 3 Grupo Experimental 2°D</i>	166
Figura 113 <i>Pregunta 4 Grupo Control 2°C</i>	167
Figura 114 <i>Pregunta 4 Grupo Experimental 2°D</i>	167
Figura 115 <i>Pregunta 5 Grupo Control 2°C</i>	168
Figura 116 <i>Pregunta 5 Grupo Experimental 2°D</i>	168
Figura 117 <i>Pregunta 6 Grupo Control 2°C</i>	169

Figura 118 <i>Pregunta 6 Grupo Experimental 2°D</i>	170
Figura 119 <i>Pregunta 7 Grupo Control 2°C</i>	170
Figura 120 <i>Pregunta 7 Grupo Experimental 2°D</i>	171

Tabla de Anexos

Anexo 1: <i>Rúbrica para Evaluar la Producción de Textos en 2° y 3°</i>	197
Anexo 2: <i>Pre test Segundo Grado</i>	197
Anexo 3: <i>Pre test Tercer Grado</i>	202
Anexo 4: <i>Aplicación UDD, Géneros Literarios Segundo Grado</i>	208
Anexo 5: <i>Aplicación UDD, Géneros Literarios Tercer Grado</i>	209
Anexo 6: <i>Aplicación UDD, Detective en Acción, Tercer Grado</i>	209
Anexo 7: <i>Aplicación UDD, Infiriendo Sucesos, Segundo Grado</i>	210
Anexo 8: <i>Aplicación UDD, Infiriendo Sucesos, Tercer Grado</i>	211
Anexo 9: <i>Aplicación UDD, Interpretando Imágenes, Tercer Grado</i>	212
Anexo 10: <i>Aplicación UDD, Interpretando Textos, Segundo Grado</i>	212
Anexo 11: <i>Aplicación UDD, Interpretando Textos, Tercer Grado</i>	213
Anexo 12: <i>Aplicación UDD, Me Divierto Creando, Segundo Grado</i>	214
Anexo 13: <i>Aplicación UDD, Me Divierto Creando, Tercer Grado</i>	215
Anexo 14: <i>Aplicación UDD, Recreando Historias, Segundo Grado</i>	215
Anexo 15: <i>Aplicación UDD, Recreando Historias, Tercer Grado</i>	216
Anexo 16: <i>Aplicación UDD, Interpreto Imágenes y creo mi versión, Segundo Grado</i>	216
Anexo 17: <i>Aplicación UDD, Me Entusiasma Escribir Rimas, Segundo Grado</i>	217
Anexo 18: <i>Aplicación UDD, Me Entusiasma Escribir Rimas, Tercer Grado</i>	217
Anexo 19: <i>Post test Segundo Grado</i>	218
Anexo 20: <i>Post test Tercer Grado</i>	222

Resumen

Esta propuesta de innovación pedagógica tiene como fin determinar el efecto que tienen estrategias de gamificación generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de 2° y 3° de la I. E. Politécnico de Soledad. La investigación se enmarca en el paradigma Positivista, con el enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental de grupo no equivalente. La estrategia metodológica realizada fue el desarrollo de una Unidad Didáctica Digital (UDD), diseñada con actividades enfocadas al desarrollo de la comprensión lectora y la producción textual de las estudiantes, planificadas a través de la herramienta digital Kahoot. Ésta ofrece unas plantillas de juego para fortalecer la comprensión lectora y pizarras virtuales que facilitan el aprendizaje de la producción textual. La evaluación de la propuesta se realizó de forma integral durante todo el proceso, inicialmente se aplicó una encuesta mixta diseñada en la herramienta Google Forms con preguntas abiertas y cerradas, para verificar el estado en que se hallaban las estudiantes antes de la aplicación de la experiencia significativa (pre- test), luego se desarrolló la UDD, retroalimentando inmediatamente, y por último, se realizó un post test por medio de una encuesta con un grado de complejidad mayor al inicial. De igual manera, se realizó el análisis de datos obtenidos tanto en el pre test, durante la UDD y el post test, dando como conclusión la efectividad de la herramienta Kahoot como estrategia de gamificación para el desarrollo de la competencia Lecto escritora, mostrando un cambio significativamente positivo entre los resultados iniciales frente a los resultados finales.

Palabras claves: Gamificación, herramienta Kahoot, innovación.

Abstract

This pedagogical innovation proposal is to determine the effect that gamification strategies generated in the Kahoot tool have on the development of the literacy skills of the 2nd and 3rd grade students of I. E. Politécnico de Soledad. The research is framed in the Positivist paradigm, with the quantitative approach, a quasi-experimental non-equivalent group design. The methodological strategy used was the development of a Digital Didactic Unit (DDU), designed with activities focused on the development of reading comprehension and textual production of the students, planned through the Kahoot digital tool. It offers game templates to strengthen reading comprehension and virtual whiteboards that facilitate the learning of textual production. The evaluation of the proposal was carried out in a comprehensive way throughout the process, initially a mixed survey designed in the Google Forms tool with open and closed questions was applied, to verify the state in which the students were before the application of the experience significant (pre-test), then the DDU was developed, providing immediate feedback, and finally, a post-test was carried out by means of a survey with a degree of complexity greater than the initial one. In the same way, the analysis of the data obtained both in the pre-test, during the DDU and in the post-test was carried out, giving as conclusion the effectiveness of the Kahoot tool as a gamification strategy for the development of reading and writing skills, showing a significantly positive change between the initial results versus the final ones.

Keywords: Gamification, Kahoot tool, innovation.

Introducción

En la actualidad para los docentes, lograr que los estudiantes lean con la intención de comprender y analizar los diferentes textos, se ha convertido en un objetivo fundamental, a causa de los bajos resultados en las diferentes pruebas educativas y dificultades detectadas en el aula de clases.

Sin embargo, es evidente que el nivel de competitividad en los estudiantes depende en gran parte del modo en que se les está enseñando. Si bien es importante conseguir en ellos, lectores capaces de argumentar y plantear de manera clara y coherente sus ideas, también es primordial ofrecerles estímulos que despierten en ellos los niveles de pensamiento y capacidad de análisis.

Teniendo en cuenta esta situación, Colombia ha venido trabajando durante estos últimos años para fortalecer la competencia lecto - escritora. El Ministerio de Educación Nacional (MEN), consecuente a las políticas de Calidad de la Educación del Estado, ha ejecutado diversos programas con el fin de erradicar los índices inferiores en esta área. Algunas de las diversas estrategias que han usado a lo largo de estos años son: el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE), Maratones de Lectura, el Pásate a la Biblioteca Escolar, el MEN Lee por Colombia, Record Guinness, Concurso Nacional de Cuento, Colecciones de Libros y Biblioteca 2.0, etc. (MEN, 2016).

Por ello, esta propuesta educativa, enfocada en el mejoramiento de la comprensión lecto – escritora aplicando la gamificación, es orientada hacia la mejora de los bajos desempeños de las estudiantes de segundo y tercer grado de primaria, presentados en esta área en la I. E. Politécnico de Soledad; logrando a su vez, conseguir en ellas, mayor

confianza al expresarse, aumentar sus capacidades de apropiación de conceptos y formulación de estrategias para solucionar diferentes tipos de situaciones que se les presenten.

Por consiguiente, la intención de este proyecto es aprovechar las bondades que ofrecen las TIC en la actualidad, y con ello, mejorar la comprensión lectora y producción textual, utilizando la técnica de gamificación, logrando en las estudiantes desarrollar las habilidades comunicativas, el pensamiento crítico, facilidad en la toma de decisiones, impactando éstas positivamente en la transformación de la sociedad en la que vive.

De esta manera, es pertinente porque responde, a su vez a los lineamientos del programa de Maestría en Educación Mediada por TIC de la Universidad del Norte, encaminado a la enseñanza mediante el uso de las nuevas tecnologías; es decir, se halla en la línea de investigación denominada Recursos Educativos Digitales, establecida por la maestría en Educación de acuerdo con el grupo de investigación de informática educativa.

Asimismo, esta propuesta de investigación muestra su relevancia al intentar cambiar la realidad de la institución, trabajando en el fortalecimiento de la comprensión lectora y la escritura, mediante la gamificación, específicamente con la implementación de la plataforma Kahoot, la cual es una herramienta útil tanto para profesores como estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso, el docente creará un tablero de juego, llamado Kahoot y los estudiantes serán los concursantes.

Con la utilización de la herramienta Kahoot se busca enriquecer las prácticas pedagógicas, facilitar la adquisición de saberes, despertar en las estudiantes la motivación hacia la lectura y escritura, propiciar el desarrollo de competencias lecto - escritoras que promuevan habilidades sociales, reflexivas y comunicativas. Trabajando, de ese modo, las necesidades particulares de las estudiantes de segundo y tercer grado, diseñando este tipo de estrategias las cuales son imperativas implementarlas desde primaria, ya que es fundamental ofrecerles a los niños un desarrollo académico de calidad.

De igual forma, esta investigación es viable, puesto que puede desarrollarse en diferentes ambientes educativos; se puede dar en el aula, ya que la institución cuenta con la infraestructura tecnológica para aplicar el proyecto. Y se puede realizar desde los hogares, solo con tener un dispositivo tecnológico, lo cual les permitirá participar de la herramienta Kahoot.

La viabilidad de este proyecto de investigación también se refleja con el tiempo dedicado y disponible para implementarse; y con el tipo de actividades de lecturas propuestas a las estudiantes, las cuales están encaminadas a fortalecer los valores individuales y familiares.

Para cumplir con esta propuesta educativa, se diseñó una unidad didáctica en la que esté presente el uso de las nuevas tecnologías, la gamificación por medio de la plataforma Kahoot, la cual apoyará el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que permitirá a los estudiantes aprender, repasar conceptos de manera entretenida y original, como si fuera un concurso.

Por otra parte, esta investigación se fundamenta en el paradigma positivista, pues confía en la observación, la medición numérica, así como en el uso de estadísticas; bajo un enfoque cuantitativo, que consiste en un conjunto de procesos secuencial y probatorio, teniendo en cuenta la recolección de datos y análisis de los mismos; con un diseño cuasi experimental de grupo control no equivalente, debido a que la muestra representativa de estudio, tanto del grupo control como del grupo experimental, fue tomada de un grupo ya establecido por la institución, según la matrícula del SIMAT. Todo ello, enfocado en la implementación de una estrategia innovadora, que busca dar respuesta o solución, para mejorar la comprensión lecto - escritora en estudiantes de básica primaria.

Así mismo, se tuvieron en cuenta como referentes teóricos los aportes de Piaget, quien manifiesta la importancia del lenguaje por el gran valor social del individuo; Larrosa, al considerar que la lectura y la escritura promueven espacios de interacción que ayudan en el desarrollo del pensamiento del niño, así como su creatividad. El aprendizaje de un nuevo contenido basándose en las ideas y representaciones previas de los niños, planteado por los autores Díez, et al., quienes a su vez se fundamentan en los pensamientos de Vygotsky. De igual manera, en esta propuesta de investigación se pueden encontrar las contribuciones teóricas de otros grandes autores.

Para la obtención de los resultados se realizó una encuesta con la herramienta Google Forms, luego de ésta, la aplicación de la UDD y finalmente, el post test; todo orientado en el cumplimiento de los objetivos de la propuesta. El pre test se realizó con el fin de indagar y evidenciar el nivel en que se encontraba cada estudiante, tanto del grupo experimental como el de control, frente a la comprensión y redacción de textos.

Posteriormente, se presentan los resultados, extraídos de la comparación realizada entre los grupos control y grupo experimental durante el pre test, desarrollo de la UDD y el post test.

Los resultados iniciales demostraron que las estudiantes tienen mayor dominio en las preguntas de tipo literal. Sin embargo, cuando se refiere a tipología, enseñanza, característica o temática textual, les causa mucha confusión. Agrandando la problemática, segundo grado, en su mayoría, obvia lo literal y se basa solo en otros elementos como las imágenes o los títulos. Este resultado tan pobre lo arrojaron de igual manera en la parte escrita, evidenciando la problemática manifestada desde el comienzo.

Después de realizar la Unidad Didáctica, los resultados denotaron un significativo cambio entre el estado inicial de las estudiantes en cuanto a la comprensión lectora y producción textual, frente al estado final; es decir, posterior a la aplicación de la propuesta de innovación pedagógica, demostraron gran mejoría tanto en comprensión como en redacción.

Las conclusiones y recomendaciones de la aplicación de la propuesta están enfocadas en la efectividad de la herramienta Kahoot, cuyos resultados arrojados fueron significativamente positivos. Por lo tanto, se recomienda el uso de la gamificación como estrategia pedagógica digital e innovadora con el fin de incentivar el interés, la creatividad y el desarrollo social de las estudiantes que participan en estas actividades.

Planteamiento y Pregunta Problema

Descripción del Problema

Cada vez es mayor la importancia que se le da a las competencias lecto – escritoras en la actualidad; es evidente la necesidad de los gobiernos a nivel mundial en sobresalir en esta área, y por ende obtener en las diferentes pruebas resultados sobresalientes. Sin embargo, en las últimas pruebas aplicadas como PIRLS (Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora), PISA (Programa Internacional Para la Evaluación de Estudiantes), entre otras, demuestran el porqué de la preocupación de los diferentes Estados y su lucha ardua por mejorar estos bajos índices de lectura.

Tal es el caso de México, en el cual el informe PISA (2015) indica que:

El país se encuentra por debajo del promedio de la OCDE (493 puntos) en lectura el promedio obtenido (423 puntos), aproximadamente el 20% de los estudiantes de los diferentes países miembros de la OCDE no obtienen el nivel mínimo de competencias en lectura (por debajo del nivel 2), considerado como el nivel de competencia en donde los estudiantes empiezan a construir las habilidades lectoras que les permitirá desenvolverse eficaz y productivamente en la sociedad moderna. En México el 42% de los estudiantes se encuentran por debajo del nivel 2 de lectura, visualizándose que desde el 2009 la proporción de estudiantes mexicanos no han logrado alcanzar el nivel mínimo de competencia en lectura (Moo Dzib, 2018, p 23).

Esta problemática le compete en su mayoría a los países latinoamericanos, Colombia no es la excepción, los estudiantes de nuestro país poseen bajos niveles de

comprensión lectora, situación que pone en alarma al sector educativo pues refleja las deficiencias que existen en los procesos de comprensión de lecto – escritura.

Por ello, en Colombia desde el año 2000, se ha estado evaluando a nuestros estudiantes por medio del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), la cual es una prueba estandarizada que evalúa el desarrollo de las habilidades y conocimientos de los estudiantes entre los 15 años, en tres áreas principales: Ciencias, Lectura y Matemáticas. Esta prueba se realiza cada tres años por la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE) (Icfes-PISA, 2018). En el 2018, PISA estableció la competencia Lectora como área de profundización, hecho que ocurre por tercera vez en esta prueba internacional.

De acuerdo con los resultados proporcionados ese año, los estudiantes colombianos obtuvieron un resultado inferior al promedio de la OCDE en Lectura, 412 puntos; además sus puntajes fueron semejantes a los de los estudiantes en México, República de Macedonia del Norte, Catar y Albania. Por otro lado, los países mejor posicionados en esta área son los asiáticos con los siguientes puntajes: Beijing, Shanghái, Jiangsu y Zhejiang, China (555 puntos); Singapur (549); Macao, China (525), Hong King, China (524) (Educaweb, 2019).

Cabe destacar que en los anteriores resultados no hubo ninguna valoración para los estudiantes de España, ya que se encontraron unos comportamientos de respuestas inverosímiles por parte de los estudiantes (Informe español PISA 2018).

Asumiendo el significado de leer como el hecho de ir muchos más allá del acceso a la información, teniendo un pensamiento crítico, estableciendo juicios bien fundamentados,

es preocupante saber que según PISA 2018, entre un grupo de diez evaluados de los países de la OCDE, sólo uno de ellos, puede distinguir entre el hecho y la opinión, por lo cual solo entre el 2009 al 2018, los estudiantes con puntuación superior (5 y 6) en esta área, ha crecido en dos puntos del 7% al 9%.

Por otra parte, se pudo observar que en Colombia en comparación con los resultados del año 2015 el puntaje promedio también disminuyó, puesto que el puntaje del 2015 fue de 425 puntos frente a los resultados del 2018 que fue de 412. Estos resultados ponen en alerta al país en general, ya que solo la mitad de los estudiantes colombianos lograron al menos el nivel 2 de capacidad en lectura.

Eso quiere decir que este grupo de estudiantes pueden reconocer la idea principal de un texto de moderada extensión, hallar datos con base en juicios claros y concisos, aunque a veces complicados, y pueden considerar el objetivo y forma de los textos cuando se les pide explícitamente que lo hagan. solamente cerca del 1% de los estudiantes se destacó en lectura, alcanzando los niveles 5 o 6; en este grupo se encuentran alumnos con facilidad de entender largas lecturas, manejar conceptos abstractos y fijar diferencias entre acciones y pareceres, teniendo en cuenta pruebas tácitas acordes para la fuente de la información o el contenido (PISA, 2018).

A nivel nacional el Estado colombiano también aplica sus propias pruebas por medio del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES), el cual realiza pruebas periódicamente con el fin de mejorar la calidad de la educación en Colombia, ésta es realizada a los estudiantes de 3º, 5º y 9º y anualmente las pruebas Saber 11º.

En las pruebas saber 3°, 5° y 9° específicamente en el área de lenguaje, se evalúan las competencias comunicativa lectora y comunicativa escritora, desde los componentes semántico, sintáctico y pragmático. Los resultados obtenidos en 3° y 5° en el año 2017 no presentó diferencias considerables en los promedios obtenidos en la prueba de 2016; sin embargo, el porcentaje de estudiantes de 3° y 5° ubicados en el nivel de desempeño mínimo aumentó 8 puntos porcentuales p.p. y 5 p.p., respectivamente, en comparación con la distribución de los estudiantes por niveles de desempeño, en el último año analizado (Icfes, 2018). Demostrando con estos resultados la constante deficiencia que siguen presentando los estudiantes a nivel nacional en la asignatura de Lectura.

De igual manera, analizando a nivel nacional las pruebas Saber 11° en Lectura Crítica del año 2020, no denotan mayor cambio en los resultados, manteniéndose en los últimos cuatro años entre 54 y 53 puntos, mostrando una variación de solamente 1 punto, lo cual ratifica el mínimo grado de lectura en la población estudiantil de Colombia (Icfes, 2020).

Por su parte el Ministerio de Educación Nacional (MEN) consecuente a las políticas de Calidad de la Educación del Estado, ha efectuado algunos programas como el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE), Maratones de Lectura, el Pásate a la Biblioteca Escolar, el MEN Lee por Colombia, Record Guinness, Concurso Nacional de Cuento, Colecciones de Libros y Biblioteca 2.0, entre otros, son estrategias que el Ministerio ha implementado a lo largo de los años para estimular y reforzar las competencias en lecto - escritura de los alumnos (MEN, 2016).

Por ello, las instituciones educativas de los diferentes departamentos de Colombia han ido a la par de estas campañas de aprendizaje, efectuando en sus planes curriculares proyectos de comprensión lectora, con el objetivo de crear nuevas estrategias que enriquezcan la lectura eficaz y producción textual de los estudiantes. Muchos investigadores a nivel nacional han trabajado incansablemente en estudios relacionados al avance de la comprensión lectora.

En Bogotá, por ejemplo, los investigadores Clavijo y Sánchez (2018), manifiestan que el escaso dominio en comprensión lectora inciden enormemente el proceso educativo y, por consiguiente, los resultados de cada una de las pruebas en las diferentes áreas de estudio de los estudiantes de tercer grado de primaria del colegio Rodolfo Llinás. Condición que los impulsa a apoyarse en un objeto virtual de aprendizaje (OVA).

Esta misma problemática ha sido detectada en la Institución Educativa Politécnico de Soledad, en la cual se llevará a cabo el objeto de estudio ya que es nuestro contexto laboral, la cual es de carácter oficial y se encuentra ubicada en el casco urbano de este municipio en el departamento del Atlántico, ofreciendo a la comunidad femenina los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media diversificada en las modalidades de (Comercio, Salud y nutrición, Ciencias, Diseño de modas), destacándose entre los mejores colegios oficiales del municipio según resultados de las pruebas Saber 11°.

Sin embargo, teniendo en cuenta las intervenciones de los profesores de la básica primaria en los distintos consejos académicos, han reconocido la existencia de una problemática a nivel general en cuanto al bajo desempeño de las estudiantes en el proceso

Lecto- Escritor; lo cual ha venido afectando los resultados académicos y las competencias comunicativas de las estudiantes.

Además, los resultados de la prueba Saber 3° aplicada en el año 2017, en el área de Lectura arrojó un puntaje de 341 con un desempeño Satisfactorio, pero analizando sus resultados generales, más del 50% de las estudiantes de 3° siguen estando por debajo del nivel avanzado.

Tabla 1

Resultados Saber 3° 2017

Nivel	Desempeño
Insuficiente	10%
Mínimo	23%
Satisfactorio	27%
Avanzado	40%

Nota. Esta tabla muestra el desempeño de las estudiantes de tercero en las Pruebas Saber 2017.

Lo anterior denota que se debe seguir trabajando arduamente con el 60% de las estudiantes, de manera que puedan ubicarse en el nivel Avanzado o por lo menos se pueda colocar al 33% con bajo desempeño en el nivel Satisfactorio. Esta problemática general no es ajena a la realidad actual de las estudiantes de los grados segundo y tercero

específicamente, quienes en el día a día durante sus participaciones y evaluaciones en el aula, han venido presentando falencias en la lecto - escritura, demostrando dificultades para leer y escribir, así como en el mal uso de las combinaciones, sílabas trabadas e inversas, baja comprensión lectora y producción de textos con contenidos muy cortos e incoherentes.

Por consiguiente, el planteamiento del problema de esta propuesta de innovación pedagógica parte de la necesidad de ir reemplazando las prácticas pedagógicas tradicionales e implementar estrategias acordes a los intereses de las estudiantes, consiguiendo con esto, estudiantes más dinámicas, activas, motivadas en el proceso lecto-escritor; de tal forma que su aprendizaje sea más significativo.

Durante el año lectivo, se ha podido observar y detectar mediante el diálogo y la revisión de guías pedagógicas que más de la mitad de las estudiantes tanto de segundo como de tercer grado presentan muchas dificultades para leer y escribir, sumado a ello la falta de acompañamiento de la familia, ya que lastimosamente este hecho agrava aún más el poder obtener resultados positivos en este proceso.

Por tal motivo, se hace necesario la integración de estrategias pedagógicas apoyadas por las TIC, es por ello, que, para Hernández (2008), un cuantioso grupo de investigadores se han colocado en la tarea de explorar más a fondo todo lo que la tecnología puede aportar en el aprendizaje constructivista, verificando la gran importancia que los computadores, por ejemplo, suministran a los estudiantes, con relación a la creatividad, facilidad de expresión y demostración de los conocimientos alcanzados.

Así mismo, se debe buscar la manera de integrar y motivar a la familia como eje fundamental en el proceso de formación de las estudiantes, teniendo en cuenta que, al integrar estos dos elementos, las estudiantes se verán más motivadas a participar en las actividades propuestas, despertando el amor hacia la lectura y producción de textos con mayor coherencia. Por lo tanto, con esta propuesta se pretende dar respuesta al siguiente interrogante:

¿Cuál es el efecto de la gamificación, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora en las estudiantes de la básica primaria de la I.E. Politécnica de Soledad?

Justificación

Año tras año el gobierno ha realizado diferentes estrategias para posicionar a Colombia en el ámbito educativo entre los más destacados de América Latina; obteniendo, a pesar de los esfuerzos, los peores resultados y aumentando la preocupación por parte de los gobernantes a nivel nacional. En efecto, los resultados obtenidos en las diferentes pruebas que realiza el país como Saber o PISA no son alentadores, puesto que ponen en manifiesto los serios problemas que poseen los jóvenes en cuanto al desarrollo de habilidades del lenguaje, además sus pocas capacidades de entendimiento de lectura, las cuales se limitan a oraciones, frases o incluso palabras.

Es innegable, que, en muchas ocasiones, el bajo resultado académico se deba por la limitada comprensión lectora de los alumnos, lo cual repercute en los resultados de su aprendizaje y en su rendimiento escolar general e incluso en su vida diaria, debido a que ésta, es una competencia indispensable que posibilita el aprendizaje en todos los entornos,

tanto dentro como fuera del aula, ayudando, además, a amplificar los caminos para interactuar en la sociedad.

Claramente lo expresa la autora Solé (1992) citada en Rojas et al. (2016): “leer es el proceso mediante el cual se aprende el lenguaje escrito, en esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos” (p. 249).

Es decir, la comprensión lectora es un proceso vital en los seres humanos tanto a nivel académico como cultural y social, que incluye cada una de las áreas del saber, siendo entonces, la base fundamental para un aprendizaje de calidad. Por consiguiente, es indiscutible la ardua intención del Estado, las escuelas, padres de familia y demás entes interesados en mejorar esta asignatura, de tal forma, que se consiga la tan anhelada educación integral y de calidad en el país.

Cabe resaltar los esfuerzos que en Colombia se han adelantado para fortalecer la comprensión lectora, tal es el caso del Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE), que en su objetivo general menciona:

Fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas mediante el mejoramiento de los niveles de lectura y escritura (comportamiento lector, comprensión lectora y producción textual) de estudiantes de educación preescolar, básica y media, a través del fortalecimiento de la escuela como espacio fundamental para la formación de lectores y escritores, y del papel de las familias en estos procesos (PNLE, 2017).

Por ende, trabajando por esta causa, se enfrentan día a día los maestros en las instituciones educativas; luchando en el hallazgo o creación de nuevas estrategias que minimicen las dificultades tanto en la lectura como en la escritura, ya que no se pueden separar estas dos competencias, las cuales trabajan en la construcción de significados, de modo que los alumnos puedan aumentar sus conocimientos del mundo que los rodea, tal como lo menciona Llorens (2015) al citar a Camps (1994).

Con ello, se intenta encontrar nuevas metodologías que permitan fortalecer en los estudiantes la interacción con ellos mismos, los demás compañeros, docentes y el medio, fomentando el diálogo y la capacidad de expresar pensamientos críticos, sentimientos, emociones y necesidades, consiguiendo de esta manera, una mejor apropiación en el proceso de aprendizaje.

Hoy en día las TIC ofrecen muchas bondades; es decir, pueden llegar a hacer el camino eficaz para erradicar esos índices tan penosos en nuestros estudiantes; tal como lo plantea Sinchi et al. (2017) al afirmar que en la actualidad el apoyo de las nuevas tecnologías es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr un rendimiento académico óptimo en los estudiantes, aprovechando de igual modo que tanto niños como jóvenes muestran gran atracción por las TIC.

Por lo tanto, aprovechar modelos educativos innovadores como el e- learning y la gamificación permitirán conseguir el avance en la comprensión lectora y la redacción, las cuales se adaptan a las necesidades particulares del contexto educativo de la Institución Educativa Politécnico de Soledad, ya que, a pesar de destacarse en el municipio por sus

altos niveles académicos, también enfrenta esta problemática general y lucha por mejorar el nivel de comprensión lectora en sus estudiantes.

Por consiguiente, es pertinente realizar esta propuesta de investigación, debido a los bajos resultados obtenidos en las diferentes pruebas, en la asignatura de comprensión lectora. Se hace necesario, implementarlo desde primaria, con las estudiantes de segundo y tercer grado, ya que es fundamental ofrecerles a los niños un desarrollo académico más eficiente (Ortiz-Salazar, & Peña, 2019).

De ese modo, conseguir desde la niñez enamorar a los estudiantes con los libros y sus aventuras, de modo, que vayan perdiendo la apatía y la dificultad de entender lo que leen, lo cual solo les provoca frustración y desinterés a medida que van creciendo. De igual manera, la baja comprensión lectora está afectando a las estudiantes en su rendimiento académico, reflejándose en las diferentes áreas del plan de estudio.

De igual manera esta investigación es pertinente, puesto que se propone mejorar la comprensión lectora a través de un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC, utilizando la técnica de gamificación, respondiendo a su vez a los lineamientos del programa de Maestría en Educación Mediada por TIC de la Universidad del Norte, encaminado a la enseñanza mediante el uso de las nuevas tecnologías; es decir, se halla en la línea de investigación denominada Recursos Educativos Digitales, establecida por la maestría en Educación de acuerdo con el grupo de investigación de informática educativa.

En efecto, el uso de diferentes herramientas o plataformas innovadoras como Kahoot, para fortalecer los niveles de comprensión lectora en la básica primaria, evidencian

que la implementación de este tipo de recursos tecnológicos puede brindar mayores opciones de mejoramiento en esta área, así como la posibilidad de continuar los procesos de enseñanza ante la situación de confinamiento por el COVID-19 en la que se encuentra el mundo en la actualidad.

Por su parte, Csabaa et al. (2017) afirman que el uso de las tecnologías en la escuela posibilita el desarrollo de competencias comunicativas, liderazgo, autonomía y pensamiento crítico, en los estudiantes, de manera que la sociedad del mañana pueda responder eficientemente a los cambios tecnológicos e informativos que se presentan día a día.

Estos mismos autores defienden la gamificación citando a (Fromann, 2018) quien afirma que las personas que trabajan con gamificación van más allá y la describe no solo como una herramienta, sino como un nuevo enfoque y punto de vista, que exige nuevas mentes. Así mismo, plantea que, en estos tiempos, los juegos están ayudando a la sociedad a romper fronteras y pensar más allá.

De igual forma, esta investigación es relevante, debido a la población a quien va dirigida y a sus necesidades particulares; por ello se hace indispensable, implementar esta propuesta de innovación educativa desde primaria y despertar en el niño, con cada aventura de las narraciones, el deseo de leer, aprender, crear y cambiar el mundo en el que vive (Vall, 2019).

Logrando con esto acrecentar este interés que, desde luego, mejorará la competencia lectora desde el ámbito social, puesto que logrará en las estudiantes de segundo y tercer

grado desarrollar las habilidades comunicativas, el pensamiento crítico, facilidad en la toma de decisiones que den respuesta a sus necesidades; de manera que se evidencie un cambio positivo en la sociedad en la que se encuentra.

Así mismo, con esta propuesta de investigación se intenta cambiar la realidad de la Institución Educativa Politécnico de Soledad, trabajando en el fortalecimiento de la comprensión lectora y escritura, mediante la gamificación, específicamente con la implementación de la plataforma Kahoot, la cual es una herramienta útil tanto para profesores como estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso, el docente creará un tablero de juego, llamado Kahoot y los estudiantes serán los concursantes.

Las plataformas virtuales son cada día más utilizadas en las instituciones educativas, éstas son definidas por Viñas (2017), como un recurso pedagógico sumamente valioso que optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje y favorece la evaluación permanente del alumno. Por lo tanto, con la incorporación de las nuevas tecnologías se busca fortalecer las prácticas pedagógicas, facilitar la adquisición de saberes, despertar en las estudiantes la motivación hacia la lectura, propiciar el desarrollo de competencias lecto - escritoras que fomenten habilidades comunicativas, sociales y reflexivas.

En consecuencia, este trabajo de investigación está encaminado a fortalecer las habilidades de lectura y escritura de las estudiantes de Segundo y Tercer grado de Primaria de la I.E. Politécnico de Soledad, implementando la gamificación no solo para llamar la atención de las niñas con el juego, sino para conseguir que comprendan y reflexionen,

mejorando al mismo tiempo su redacción y estilo al escribir, logrando desde pequeñas producir textos cortos, pero con coherencia y cohesión.

Esto a su vez, se conseguirá con la aplicación Kahoot, en donde la estudiante tendrá la posibilidad de desarrollar habilidades en un ambiente interactivo e innovador de aprendizaje; de igual modo, se busca motivarlas a adentrarse en el maravilloso mundo de las narraciones, la imaginación, la creación e interpretación de historias.

El método escogido es aplicable para niños, adolescentes y adultos; esto significa que todos pueden aprender divirtiéndose.

De igual manera, es viable, ya que puede realizarse en diversos entornos educativos; sea el presencial, debido a que la institución dispone con infraestructura tecnológica para desarrollar este tipo de proyectos; así como también es posible a distancia, puesto que, en su mayoría, las estudiantes de segundo y tercer grado cuentan por lo menos con un dispositivo tecnológico, lo cual les permitirá participar de la herramienta Kahoot.

Igualmente, además de poseer los medios necesarios para acceder a la información, se cuenta con el tiempo adecuado para implementarse, es decir, el transcurso del año 2021.

Para concluir, las actividades de lectura promoverán y fomentarán los valores individuales y familiares, de modo, que este proyecto cuenta con total viabilidad ética.

Objetivos

Objetivo General

Determinar el efecto que tienen estrategias de gamificación, generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de segundo y tercer grado de la I. E. Politécnico de Soledad.

Objetivos Específicos

- Establecer el estado actual del proceso lectoescritor de las estudiantes sujeto de estudio por medio de una prueba diagnóstica.
- Diseñar estrategias de gamificación para incentivar el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de 2° y 3° de la I. E. Politécnico de Soledad.
- Implementar las estrategias de gamificación, diseñadas con el fin de incentivar el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de 2° y 3° de la I.E Politécnico de Soledad.
- Evaluar el efecto de las estrategias generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de segundo y tercer grado.

Marco Referencial

Estado del Arte

Con el fin de aportar significativamente a nuestro proyecto de investigación, buscando arduamente estudios que anteceden y demuestran la eficacia en la aplicación de las nuevas tecnologías y la gamificación para el mejoramiento de la comprensión lectora y

la producción textual en niños de primaria, se analizaron diferentes aportes e investigaciones, en los que se muestra estrecha relación con el tema de estudio en el contexto internacional, nacional y local.

El primer referente que se relaciona es el entregado por Hamari et al. (2018) de Finlandia, los cuales afirman en su publicación que todos los avances tecnológicos que se están presentando en la actualidad han logrado un aumento de entornos de aprendizajes digitalizados, así como el uso de videojuegos que atraen a los estudiantes y permiten involucrarlos de manera activa en el proceso de enseñanza, permitiendo que la gamificación sea una tendencia que cada día vaya en aumento.

Es decir, aprovechar y usar adecuadamente la gamificación en el aula como metodología para la formación, permitirá el aumento de interés por parte de los alumnos en los procesos de aprendizaje; de igual manera, fomentará la innovación, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades.

Como bien lo exponen los autores Sinchi et al. (2017), al afirmar que las nuevas tecnologías han impactado grandemente el ámbito educativo, y que su posicionamiento es tan evidente, debido a que en su mayoría los individuos acceden a internet en cualquier momento a buscar todo tipo de información, además tiene gran variedad de recursos, herramientas y plataformas didácticas que motivan la autonomía en el aprendizaje, provocando un incremento día a día de la educación informal gracias a los medios de comunicación e internet.

Por consiguiente, el estudio de investigación de Emine Yağcı y Ahmet Güneyli (2018), manifiesta que su propósito es demostrar la importancia de la tecnología en la educación e identificar las competencias profesionales de los profesores de lengua y literatura sobre el uso y habilidades tecnológicas. El enfoque utilizado fue el mixto, con análisis estadísticos, pruebas de hipótesis, estudios de caso, observación, entre otros.

De acuerdo con sus hallazgos, los profesores deben estar a la vanguardia y utilizar todas las bondades que las tecnologías les ofrecen, por ello es indispensable la formación permanente de los maestros, de ese modo, facilitará el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es innegable los grandes beneficios que hoy en día brindan las TIC, su correcta implementación en las prácticas educativas facilitará el rumbo hacia la corrección de errores pasados, es decir, servirá de apoyo en el aumento de los bajos desempeños por la falta de comprensión lectora. Su aprovechamiento en las diferentes aplicaciones educativas como Kahoot permitirá obtener avances en la comprensión lectora y redacción.

Con relación a la plataforma Kahoot, en Indonesia, Agustina et al. (2021) realizaron un estudio que se basaba en probar el efecto de “jugar” con la aplicación Kahoot para enseñar a comprender mejor las lecturas, en éste explican cómo el uso de Kahoot en los estudiantes puede ayudarlos en el avance de esta área y por ende evitar en lo posible actividades innecesarias que no promueven ningún tipo de aprendizaje en el alumno, debido a que es muy común que los jóvenes tengan acceso a todo tipo de herramientas TIC como computadoras portátiles, teléfonos inteligentes u otros.

Con el resultado de esta investigación se evidenció mayor participación y motivación en los estudiantes usando Kahoot. Por ello, este trabajo resulta de mucha importancia, ya que brinda algunas estrategias pedagógicas para aumentar el desempeño en la lectura y redacción en los estudiantes mediante la gamificación.

Si bien, el anterior estudio fue realizado a jóvenes de educación superior, no se demerita la importancia y valor de esta herramienta en los procesos de enseñanza aprendizaje para estudiantes de primaria. Por el contrario, ya que el uso de esta plataforma por parte de los niños, además de los beneficios anteriormente expuestos, como aumento de motivación y participación, también puede facilitar la interacción social y reducir la adicción a la tecnología, incremento de vocabulario y gramática.

Así mismo, lo manifiesta Cetín (2018), al citar a Barnes, (2017) en su investigación realizada en Turquía, la cual manifiesta la importancia de los docentes en tener la concentración de los alumnos y no dejarla perder, para ello, es indispensable cambiar los entornos de aprendizaje e involucrar a los estudiantes en cada una de las actividades. Entre las bondades de la plataforma Kahoot, además de ser un programa gratuito, está la de poder utilizarse en cualquier momento de la lección de manera que se consiga la participación permanente de los estudiantes.

Por otro lado, O'Connor (2018), colabora con su estudio, puesto que su resultado sirve de ayuda a los profesores para comprender qué tan rápido pueden leer los niños con baja comprensión lectora, pero esta conclusión va más allá de la velocidad al leer, ya que manifiesta que el sentido no es propiamente la cantidad de palabras que diga el niño por minuto, sino las estrategias que implante el docente para la buena comprensión.

Por ende, es preciso poseer estrategias claras para mejorar la comprensión lectora desde la niñez, lograr que ellos se enamoren de los libros y sus historias, lograr que ellos, además de leer palabras, sean capaces de comprender significados e involucrarse en las historias como si fuesen un personaje más; todo esto permitirá a futuro formar seres humanos seguros y apasionados de la vida.

Por consiguiente, vale la pena referirse al trabajo de Qiufeng Gao et al. (2020), donde se expone el valor de la lectura desde pre-escolar, incrementando la confianza, autoestima y rendimiento académico en los educandos. Un entorno escolar agradable y prácticas docentes planeadas con estrategias adecuadas son factores sumamente importantes para poder influir en la confianza de los niños hacia la lectura.

En su investigación los autores buscan mejorar los bajos índices de confianza en la lectura de los estudiantes en las zonas rurales en China; de igual modo este proyecto está encaminado a conseguir un aumento en la comprensión lectora de las niñas de tercer grado de primaria de la I. E. Politécnico de Soledad.

En el ámbito nacional se encontró gran variedad de investigaciones que se relacionan con el proceso de Comprensión Lectora, para este análisis se tomaron cinco proyectos de grado en maestría.

La primera investigación hecha en Bogotá, es la realizada por Galeano y Rodríguez (2016), en este trabajo se resalta la gamificación como una estrategia para establecer entornos propicios de aprendizaje, en los que los alumnos puedan aprender más y mejor, la consecución de vocabulario y apropiación de los tiempos verbales en inglés, se dio en dos

grupos de estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Sikuaní Ciudad Jardín Norte.

Esta investigación demuestra que a través de la gamificación es posible beneficiar los entornos de aprendizaje; también evidencia que para llegar a desarrollar una adecuada comprensión es necesario tener un crecimiento en el vocabulario, por ello, se deben manejar estrategias que permitan alcanzar los conceptos requeridos, para finalmente, lograr lecturas más analíticas y críticas.

El objetivo del trabajo de investigación de Castro (2016), elaborado en Bucaramanga, es determinar los beneficios y las limitaciones en la implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado para el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de primer grado de educación básica. Lo cual lograron conseguir gracias a la implementación del uso de distintos instrumentos tecnológicos y análogos que permitieron la programación elaborada para la exposición y retroalimentación de esta investigación.

Las herramientas utilizadas fueron la gamificación, test de Habilidades Metalingüísticas, además del uso de recursos multimedia de alto nivel, especialmente videos, y el empleo de objetos virtuales de aprendizaje, sobresaliendo los ejercicios interactivos. Este trabajo se implementó bajo el diseño cuasiexperimental y los instrumentos utilizados fueron de corte cualitativo como entrevistas al docente titular, encuestas a estudiantes antes y después del proceso instruccional en el aula y listas de cotejo que facilitaron la observación del proceso de autorregulación de los estudiantes.

También se estudió el trabajo investigativo de Benavides y Tovar (2017), quienes se propusieron fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora de los estudiantes de grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto.

Los investigadores realizaron encuentros reflexivos encaminados a ahondar en el punto que tenía mayor repercusión en la actividad de enseñanza. Luego de identificar el fenómeno de investigación, detallaron las tareas propuestas que dieron solución a la problemática abordada. El enfoque utilizado fue el cualitativo, lograron construir estrategias propias de una investigación con este enfoque, sobre los principios del paradigma de la complejidad, la teoría de los sistemas y la cibernética de segundo orden.

Consolidaron una propuesta didáctica que propició los espacios de mejoramiento para la comprensión lectora a partir de la aplicación de un conjunto multidisciplinario de procedimientos que integraron los aportes de los sistemas y al mismo tiempo los hicieran partícipes de su desarrollo.

En Engativá, los autores Clavijo y Suárez (2018) con su investigación apoyan este trabajo de investigación, puesto que su objetivo principal fue determinar los cambios en los niveles de desempeño en la competencia lectora en el nivel literal en los estudiantes de tercero de primaria al interactuar con una estrategia pedagógica apoyada por un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA). El enfoque utilizado fue el cualitativo y el diseño investigación acción. Las fases trabajadas fueron observación y diagnóstico del problema, planeación y diseño de una Estrategia Pedagógica a partir de un OVA.

Sin duda, el trabajo de Engativá colabora en gran manera a este proyecto debido a que los autores pudieron demostrar al final de su estudio que la estrategia pedagógica implementada facilitó los procesos y el avance del desarrollo del nivel literal en la competencia lectora, aplicando los tres momentos de lectura (antes, durante y después), los cuales fueron muy importantes para el aprendizaje debido a la articulación de los conocimientos previos con los nuevos adquiridos. También lograron demostrar que el OVA fue una herramienta conveniente para encaminar los procesos de enseñanza -aprendizaje.

Como último trabajo analizado a nivel nacional detallamos el de Martínez y Martínez (2021), el cual tuvo como objetivo crear una estrategia didáctica mediada por las TIC para el mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Distrital Rodrigo de Bastidas de Santa Marta, Magdalena. El enfoque trabajado fue mixto, el tipo de investigación descriptivo-explicativo con diseño preexperimental. Tomaron una muestra de 28 estudiantes y 6 docentes. Aplicaron un pre - test de comprensión lectora a estudiantes, una ficha de observación y una entrevista estructurada a docentes y, por último, un post test de comprensión lectora y cuestionario a estudiantes y docentes.

En esta investigación se resalta, y además es importante para el proyecto, la realización de una estrategia con el uso de las TIC, la cual tuvo resultados favorables en los estudiantes, determinando que la aplicación de estrategias didácticas mediadas por las TIC fortalece la comprensión lectora, desarrolla habilidades y capacidades en los estudiantes que contribuyen al mejoramiento del proceso lector.

Para los antecedentes locales se tuvieron en cuenta cuatro proyectos de investigación. Entre los cuales se seleccionaron trabajos de universidades de la ciudad de Barranquilla como las del Norte, la Costa y Nacional Abierta y a Distancia.

El primer estudio que se examinó fue el realizado por Valencia y Obregón (2020), de la Universidad de la Costa, quienes manifiestan haber logrado sus objetivos, ya que la puesta en marcha de la investigación mejoró en gran manera las prácticas pedagógicas, demostrando su aplicabilidad tanto en el aula como a distancia mediada por TIC.

De igual modo, con el uso de estrategias de gamificación pudieron demostrar el fortalecimiento de la comprensión lectora de manera remota en condiciones no presencial. Esta fue una investigación de enfoque cuantitativo, donde usaron herramientas como la observación, el diario de campo, las socializaciones, discusiones y acuerdos. En cuanto a los instrumentos utilizados, hicieron uso de encuestas para caracterización de la práctica docente, listas de chequeo, pre - test y post test para análisis de la comprensión lectora. El alcance fue descriptivo-explicativo y su diseño cuasi experimental.

Se destaca este estudio por su relación en el uso de plataformas virtuales lúdicas como Kahoot para el mejoramiento en la comprensión lectora.

Nuevamente se encontró un trabajo investigativo de la Universidad de la Costa, elaborado por Pérez y Regino (2019), los autores tuvieron como objetivo determinar el resultado del uso de recursos virtuales de aprendizaje en el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria.

Se fundamentaron en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo-explicativo, con un diseño cuasi experimental. Dividieron la población con la que trabajarían (52 estudiantes de tercer grado del municipio de Luruaco) en dos grupos y al final de su estudio pudieron apreciar una diferencia entre éstos basándose en los puntajes del pretest y post test, verificando la efectividad y pertinencia de teorías que sustentaron su trabajo en términos de lectura, TIC y OVA, entre otros. Como conclusión, resaltaron el valor positivo del uso del OVA en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes.

Por tanto, este trabajo de investigación aporta un gran valor, ya que sintetiza que la educación debe adaptarse a las nuevas tendencias para responder a las necesidades de los estudiantes y el mundo; de manera, que las escuelas sigan siendo la principal fuente de crecimiento para los individuos tanto en conocimiento como en valores humanos, para ello, se debe seguir innovando en las estrategias educativas.

De igual manera, se encuentra el trabajo de la Universidad del Norte, realizado por Hernández et al. (2016), quienes enfocaron su proyecto en fortalecer la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de segundo grado a través de tres estrategias cognitivas para fortalecer y mejorar estos procesos de comprensión lectora de forma sucesiva; utilizando para ello, textos narrativos: identificación del tema principal, subrayado de oraciones o frases importantes y paráfrasis.

Las estrategias aplicadas en el proyecto contribuyeron al avance positivo en la competencia de comprensión lectora. Las autoras citan muy acertadamente a Solé (1992) cuando afirma que existen tres momentos de lectura, antes, durante y después, y éstos son desarrollados mediante las diferentes estrategias que se empleen.

Esta investigación es un gran aporte, puesto que resalta la importancia del parafraseo, los conocimientos previos de los estudiantes, sus necesidades e intereses, el propósito de la lectura, entre otros. El enfoque utilizado fue el cualitativo en su modalidad de investigación acción educativa desde el aula, basado en la investigación – acción educativa. Las técnicas fueron observación, entrevista y evaluación.

Como último referente local se encuentra el elaborado por Durán & Ramírez (2019). Este estudio es de gran soporte, ya que buscaba diseñar estrategias pedagógico - didácticas centradas en la gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos. Utilizaron el enfoque mixto, con una muestra de 50 estudiantes y 10 docentes que participaron en los procesos académicos, se correlacionaron los datos descriptivos y de observación correspondientes a un paradigma de participación.

Así mismo, este estudio contribuye a este trabajo de investigación, ya que, manifiesta que la gamificación debe involucrar a los participantes en el proceso de aprendizajes lúdicos, entre las que se consideran de mayor importancia la interdependencia positiva, el aprendizaje experiencial, la creación de un jugador, la autonomía, entre otros; con ello, lograron demostrar que la gamificación es una estrategia pedagógica que produce un aprendizaje significativo en los estudiantes de primaria.

Los anteriores investigadores comprobaron, además, que los resultados académicos positivos obtenidos por los estudiantes de quinto fueron por la correcta aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica, que a su vez lograba la motivación y el compromiso en los docentes para seguir creando nuevas estrategias utilizando la

gamificación como una experiencia favorable para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Marco Teórico

Esta propuesta de innovación pedagógica aborda temas de gran importancia relacionados con el lenguaje, la competencia lectora y producción textual en niños, así como la influencia de las TIC en el contexto educativo y su relación con la lectoescritura; además, se tiene en cuenta la técnica pedagógica de gamificación, la cual se ha convertido en tendencia por su gran aporte en la educación y la aplicación del juego en un contexto de enseñanza - aprendizaje.

Desde luego, un tema bastante innovador y llamativo para los estudiantes de hoy en día, puesto que es muy común ver a los llamados nativos digitales estar frente a sus pantallas atraídos por los videojuegos. Estos últimos, pueden convertirse en un gran aliado para la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes áreas del saber, apoyados por Kahoot, una herramienta gamificadora que servirá de soporte a esta investigación.

Desarrollo del Lenguaje

Hablar del lenguaje como proceso comunicativo del ser humano, conlleva a estudiar diferentes puntos de vista planteados por diferentes autores que realizaron sus trabajos de investigación en este tema.

Teniendo en cuenta el planteamiento de Piaget, mencionado en Zegarra y García (2016), la función simbólica en el individuo está predeterminada por el lenguaje, y a su vez juega un papel excepcional en la formación de ésta, ya que a diferencia de las otras

manifestaciones que son construidas por el individuo de acuerdo con sus necesidades, el lenguaje ya se encuentra establecido socialmente, suministrando así, un conjunto de herramientas cognitivas (relaciones, clasificaciones, etc) al pensamiento.

De acuerdo con los experimentos realizados por Piaget el cual relaciona determinados comportamientos de respuesta oral procedentes de las estructuras cognitivas propias según la etapa de desarrollo cognitivo del niño, clasificándolo en un lenguaje “egocéntrico” y un lenguaje “socializado”.

El primer estado del lenguaje “egocéntrico” según Piaget (1968/1976), su característica principal es que el niño parece no estar interesado en los demás, así como tampoco le interesa ser escuchado; es decir, su interés se limita solamente a hablar de sí mismo, siendo incapaz, aún, de ponerse en el punto de vista de su interlocutor (Zegarra y García, 2016.).

Así mismo, Piaget separó este lenguaje “egocéntrico” en tres clases: la repetición o ecolalia, donde el niño se limita a repetir sílabas y palabras; el monólogo, donde el niño mantiene una conversación consigo mismo, como si pensara en voz alta y el monólogo en pareja o colectivo, donde señala que en las conversaciones infantiles la opinión o el pensamiento del otro no es primordial, por lo tanto no es relevante para tenerlo en cuenta, así como tampoco muestran preocupación por ser escuchados y comprendidos.

Por otra parte, el lenguaje “socializado” se diferencia del “egocéntrico” ya que el menor busca originar estados mentales e intervenir en el comportamiento de la\$ otra persona, tomando gran importancia reflejándose en el habla, ya que el niño buscará

información que sea importante de compartir con su oyente, de modo que pueda provocar con sus preguntas la respuesta de sus oyentes, incluso sus propias respuestas (Piaget, 1968/1976; citado por Zegarra y García, 2016).

Así mismo, en Zegarra y García (2016), se menciona que Vygotsky expone que el lenguaje depende más bien de la interacción de las personas con el medio, más que del proceso cognitivo. En este sentido se comprende al lenguaje como una función que se desarrolla por medio de la conexión existente entre el ser humano y su entorno, ya que éste posee la capacidad de producir signos de comunicación verbal y no verbal, por lo cual la evolución del ser humano lo lleva a trabajar (símbolos) como el lenguaje para acomodarse a su propio ambiente.

Es por esto que, el comportamiento del ser humano se encuentra organizado y medido por medio de interacciones concretas (de cada individuo) como por interacciones de los demás (originarias de la interacción con los otros) (Zegarra y García, 2016).

La Lectura, Escritura y el Pensamiento

Sin duda alguna la educación hoy en día requiere de procesos cognitivos que generen en el individuo el desarrollo del pensamiento, es aquí donde el docente debe promover espacios de interacción con la lectura y la escritura las cuales desempeñan un trabajo muy valioso en el desarrollo del pensamiento del niño así como de su creatividad, tal como lo dice Larrosa (2001), citado en Serrano (2014), “a través de la experiencia con la lectura y la escritura, se teje una ruta de diferencias y diversidades, de silencios y palabras, de reflexiones y construcciones que nos conducen al pensamiento” (p.98).

Por consiguiente, el docente en la actualidad debe ofrecer los medios a sus estudiantes para no solo formar en conocimiento sino también para generar el pensamiento crítico y reflexivo desde el desarrollo del proceso lecto escritor, consolidando la estructuración del pensamiento y el dominio de su competencia discursiva oral y escrita. Teniendo en cuenta que el sistema de escritura es una función complicada, especialmente social y cultural de acciones comunicativas representativas, “lo que leemos y escribimos, cómo leemos y escribimos y a quién leemos y escribimos, está modelado por convenciones sociales y por nuestra historia de interacción social” (Hayes, 1996, citado en Serrano, 2014, p.99).

En consecuencia, el niño desde que nace está manifestando su propio lenguaje o forma de expresarse con el mundo que lo rodea y con el tiempo va adquiriendo los signos o convenciones establecidos por la sociedad, es el caso de la relación existente entre la escritura, la lectura y el pensamiento, explicado a través de la perspectiva cognitiva y sociocultural de Vygotsky (1985), el cual nos manifiesta que el lenguaje y el pensamiento están totalmente adheridos en la vida de las personas; al igual que la atención y la memoria lógica.

Es decir, que el lenguaje y el pensamiento están en armonía con los procesos de atención y la memoria que le dan significado a la conciencia del ser humano. Así como los instrumentos mediadores verbales, según Vygotsky éstos son muy importantes por su efectividad en la evolución de las funciones mentales (Serrano, 2014).

Por otra parte, Vygotsky le da un valor muy significativo al aprendizaje colaborativo, al consentir el aumento cognitivo de las personas y el desarrollo tanto de su

pensamiento como de su lenguaje. Según Vygotsky (1978) citado en Serrano (2014), la forma más elaborada del lenguaje es la escritura, que, a su vez, apoya al proceso de adaptación cultural.

Wertsch (1993), sostiene que Vygotsky daba mucho valor a la formulación verbal, el debate y la resolución de problemas, de ahí que su interés teórico práctico se basará en la instrucción en la lectura y escritura, debido a la inclinación por la lengua escrita como instrumento mediador verbal para representar y solucionar una gran variedad de conflictos (Serrano, 2014).

Otro postulado muy importante lo expresa Olson (1998), leer y escribir se convierten en reales herramientas intelectuales, influyendo en el individuo y las prácticas en que éste interviene, así como de la utilización que le da a ellos como herramientas para pensar y comunicarse. Por lo cual quienes ponen en función la lectura y la escritura, su pensamiento les permite actuar sobre las ideas, transformándolos y ayudándolos a producir con ello nuevos conocimientos. “De este modo el rasgo principal del pensamiento letrado es que trata de representaciones tales como afirmaciones, ecuaciones, mapas y diagramas, elaborados mediante el uso de palabras y símbolos” (Serrano, 2014, p.101).

El Constructivismo en el Aprendizaje de la Lectoescritura

El Aprendizaje de la Lectoescritura en un Entorno Social. Partiendo del hecho que el aprendizaje de la lectoescritura se da en el niño como un proceso personal y de exploración del conocimiento apoyado por la relación social y el mismo conocimiento de su entorno, es necesario que los docentes o cuidadores sepan brindar un apoyo muy relevante al niño durante esta etapa que garantice un aprendizaje significativo para él.

Según la postura de Díez et al. (2009), los nuevos contenidos son aprendidos por los niños gracias a los conocimientos previos, y ésto es una situación ampliamente conocida. Es así como se parte del hecho que cada niño trae un esquema de conocimiento el cual relaciona con la nueva información que recibe apropiándose de ella y construyendo así su propio conocimiento.

Teniendo en cuenta que Vygotsky (1979), también coincidía en que el aprendizaje que los niños reciben en la escuela nunca empieza de cero, ya que ellos vienen con unos presaberes ya establecidos por la relación con su entorno (Díez, 2009).

Es así como el docente deberá partir de ese conocimiento previo que trae el estudiante para así poder diseñar estrategias concernientes a la lectoescritura que promuevan el perfeccionamiento de habilidades lingüísticas para una mejor ejecución de la competencia comunicativa, diseñando, planificando y organizando contenidos que sean de interés para el estudiante, creando con ello óptimas condiciones para el proceso de aprendizaje.

Recomendaciones Metodológicas para Favorecer el Aprendizaje de la Lectoescritura en los Niños. Es importante que en el proceso de enseñanza de la lectoescritura se tengan en cuenta algunos aspectos metodológicos que puedan ayudar a que este ejercicio sea más dinámico y comprensible para los estudiantes, por ello, se tendrán en cuenta las recomendaciones sugeridas por Díez et al. (2009):

- * Propiciar la participación del alumnado. Teniendo en cuenta que éste, es el protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje es importante darle una

intervención más eficaz en la elección de gran importancia para ellos, escogencia del material a estudiar, selección de cuentos, libros, videos, entre otros, ya que cuando el menor es partícipe en su proceso de aprendizaje sienten mayor motivación por aprender.

* Facilitarle la oportunidad de elegir, la variedad del currículo y la colaboración pedagógica. Es importante propiciar en el estudiante la autonomía en su aprendizaje, que tenga la libertad de escoger entre diversas actividades diseñadas en el desarrollo curricular, las que más le agraden o llamen la atención, sintiéndose identificado, pero contando siempre con tutoría y orientación del maestro.

* Considerar la información que el niño ya trae consigo, es decir, lo que ha aprendido a lo largo de su vida. Se debe partir de sus conocimientos previos adquiridos desde su entorno físico y social que lo rodea (familia, amigos, vecinos, etc.), para así poder brindar estrategias que complementen ese aprendizaje para crear nuevos conocimientos.

* Tener en cuenta la motivación y los intereses del estudiante. Este punto es muy importante dentro de esta propuesta, ya que se considera la motivación y el interés del niño como un punto primordial en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por lo cual, este proyecto apunta a la incorporación de herramientas tecnológicas que faciliten el proceso de aprendizaje, de igual forma que brinden estrategias de enseñanza mucho más dinámicas, que capten mejor el interés de los niños; es así como se sugiere la gamificación como estrategia dinamizadora del proceso de enseñanza aprendizaje para la lectoescritura.

* Vigilar que el aprendizaje de la lectoescritura sea funcional y significativo. Es por ello por lo que se intentará desde la gamificación en el proceso de la lectoescritura darle sentido y relevancia a los intereses de los niños que encuentran en el juego una motivación para aprender mientras juega, convirtiendo el proceso de la enseñanza de la lectoescritura en un verdadero aprendizaje significativo.

El Aprendizaje y la Lectoescritura

Es evidente la necesidad creciente de que en el estudiante se desarrollen procesos y habilidades que le sirvan para desenvolverse en la sociedad, producto de ello es el trabajo colaborativo y el desarrollo del pensamiento crítico, lo cual lo colocan en una posición de ventaja frente a aquellos estudiantes que no son capaces de resolver situaciones cotidianas y problemas que se le pueden presentar en el día a día; tal como lo expresan, Cornejo y Cuzco (2017):

El desarrollo del pensamiento crítico y específicamente, de las habilidades de lectura crítica como expresión de dicho pensamiento, está íntimamente ligado a la meta de un aprendizaje para la vida. Si los estudiantes no adquieren desde tempranas edades las capacidades y competencias necesarias para asumir un mensaje y formular su opinión debidamente argumentada, difícilmente podrán enfrentar los retos profesionales de la vida adulta (p. 1).

Por esto, la necesidad de explorar metodologías pedagógicas motivadoras, que incentiven en el estudiante el deseo de aprender, y la motivación necesaria para realizar actividades concernientes a la lectoescritura; haciendo de ellas un hábito, por el simple

hecho de que este proceso sea divertido al mismo tiempo permita desarrollar su proceso cognitivo y su pensamiento crítico.

Según Cornejo y Cuzco (2017), esto se logra si se considera que la motivación es un elemento fundamental en el proceso mental, ya que ninguna persona muestra deseos por aprender de manera aburrida o monótona, todo lo contrario, ésta encontrará placer en aquellas actividades que hace de forma divertida y entretenida.

Competencia Lecto- escritora

Adquirir de manera apropiada la competencia lectoescritora implica la intervención de varios procesos relacionados a esta habilidad en el ser humano, entre las cuales se destacan una gama de procesos psicológicos tales como la percepción, la memoria, la cognición, la metacognición, así como la capacidad del ser, para inferir y desarrollar la conciencia psicolingüística, a través del análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico los cuales conllevan al individuo a hacer sus propias interpretaciones y meditar sobre el lenguaje oral y escrito (Montealegre y Forero, 2006).

González (2020), define el proceso de lectoescritura como un complejo arte cuyo objetivo primordial es el de enseñar a leer y a escribir. Para poder llevarlo a cabo, el docente debe estar capacitado y ser competente para brindar las estrategias requeridas en su enseñanza, así mismo, debe conocer distintos métodos en la enseñanza de la lectoescritura, para elegir el que mejor convenga desarrollar con sus estudiantes.

Dentro de las ideas planteadas por Uribe y Carrillo (2014), cabe resaltar que el ejercicio de leer y escribir se considera como una experiencia que traspasa el paradigma de

que estas habilidades son utilizadas exclusivamente para la formación escolar, pues además de eso, el ejercicio de la lecto-escritura se encarga de ampliar los conocimientos imaginarios, dogmas, e incluso las bases culturales, de igual forma, ayuda a desarrollar la capacidad interpretativa y ser objetivos, en pocas palabras estas habilidades son de suma importancia, ya que son consideradas como una práctica social y cultural.

En cuanto a los aportes de la lectura propuestos en un artículo de la UNESCO por Flotts, et al. (2016), la lectura es un instrumento eficaz para el día a día, ésta permite a las personas manifestarse interiormente, explorar su creatividad, transmitir y expresarse de distintas formas y con diferentes personas; a su vez, nos da la capacidad para convencer a otros. Es debido a la escritura que algunas comunidades han podido, no solo construir su historia, sino también una herencia común.

En el proceso de apropiación de la lecto-escritura, Montealegre y Forero (2006), hacen alusión a la importancia que tiene concretar el rango de literaria o destreza del lenguaje escrito; a su vez examinan los grados de procesamiento de información en la lectura tanto semánticos, como léxicos, perceptivos y sintácticos, entre otros. También mencionan el ciclo cognitivo, de dominio y de automatización de la lectura; y la indagación de significado en la comprensión de texto; hablan de lo fundamental que es tener los conocimientos declarativos, procedimentales y condicionales; para crear las estrategias cognitivas y las metacognitivas (conciencia de los propios procesos cognitivos y regulación de la cognición).

Importancia e Impacto de la Lectoescritura. Teniendo en cuenta el punto de vista de Romero (2019), quien habla del impacto e importancia que tiene la lectura para

potenciar la atención y concentración, ya que a través de ésta se trabaja la capacidad que tiene el individuo para decodificar y comprender mensajes. Además, ayuda a aumentar la capacidad dialógica y de escucha, así como aprender de los demás; apoya también a interiorizar, siendo ésta una actividad individual, confrontando constantemente las ideas y sentimientos, conduce a obtener mayor conocimiento del mundo, permitiendo ampliar el panorama y fomentar criterios de comprensión e interpretación de su propia existencia, e incluso mejora la ortografía y su vocabulario.

A su vez, Romero habla de lo fundamental que es la redacción para obtener una mejor organización y estructuración del pensamiento, lo cual ayuda a tener una actitud dialógica, permitiendo comunicarse con sentido lógico y coherente, aumentando así la argumentación y los niveles de expresión más elaborados.

Por otro lado, Thompson (2013), menciona que la base de todo aprendizaje es la lecto-escritura, y cuando una persona se le imposibilita la lectura en sus primeros años escolares, la probabilidad de desenvolverse en estas áreas más adelante se reduce, lo cual anima a los docentes a esforzarse por brindar a sus estudiantes las mejores estrategias para el fortalecimiento de esta competencia desde la infancia.

Actividades Previas a la Lectoescritura. Para autoras como Núñez y Santamaría (2014), es importante detectar las actividades previas o conocimientos requeridos previamente para alertar a padres y docentes de las dificultades que pueden presentarse en los niños cuando empiezan en el mundo de la lectoescritura, con el fin de poder llevar a cabo intervenciones eficaces y a tiempo.

Antes de aprender el proceso de la lectoescritura en infantes, Fernández (2009) propone realizar ciertas actividades previas como, discriminación visual para ser capaces de reconocer imágenes iguales o diferentes, a su vez deben distinguir auditivamente las palabras como “pato” o “palo”, los niños deben realizar actividades de pronunciación y coordinación óculo-manual, por medio del picado, trazos de línea sobre puntos, para coordinar el ojo con la mano.

Así mismo, debe realizar ejercicios de coloreado para el control de trazos y reconocer conceptos de señales como arriba, en medio o abajo para tener un control sobre la discriminación espacial, también debe hacer ejercicios de segmentación de palabras y debe tener capacidad para interpretar la simbolización.

Por otra parte, Santana (2020) manifiesta que los niños hacen relación de la escritura, formando palabras con el uso de letras, memorizando dichas letras para posteriormente juntarlas y de ese modo aprender a escribir. En muchas ocasiones los niños aprenden a escribir palabras como mamá y papá, ya que son de las primeras palabras que pronuncian, después escriben su propio nombre, y así continúan hasta poder escribir un sinnúmero de palabras para formar oraciones.

La Lectoescritura en Niños Pequeños. En los últimos años la conceptualización de la “lectoescritura” ha desempeñado un papel fundamental dentro de la educación temprana. Anteriormente, muy rara vez se tenía en cuenta la lecto-escritura como una característica de gran importancia dentro del crecimiento y desarrollo sano en los niños (Justice, 2010). Descubriendo que la educación temprana de la lecto-escritura en el niño

podía acabar con un cúmulo de problemas ya que aquí desarrollan habilidades, intereses y conocimientos de los códigos empleados tanto para el lenguaje escrito como el hablado.

Salamanca (2016) plantea que desde el momento en que nace el niño, se sigue la línea del desarrollo del lenguaje que va evolucionando a medida que éste va creciendo, hasta alcanzar una aproximación a la lectura y escritura propias de la edad escolar. Este proceso es indispensable, ya que la lectura y la escritura permiten que el niño logre comunicarse tanto de forma oral (habla-escucha) como escrita (lectura y escritura) así como gestualmente.

Según lo planteado por Sánchez et al. (2018), una de las experiencias más complicadas que afronta un estudiante es el aprendizaje del proceso de la lectura y la escritura, ya que esto requiere de gran juicio en diversos ámbitos para efectuar esta actividad. Se requieren de algunas condiciones para poder hacer frente a esto, sino el niño queda expuesto a emociones negativas como la frustración, cobardía, angustia, temor, etc., que podrían retrasar el logro de su aprendizaje; no solo en el área de la lecto - escritura sino en el resto de los conocimientos.

Por lo cual, es primordial saber escoger muy bien las actividades a desarrollar con los niños, de tal manera que se propicie la inclusión de todos los niños sin importar su condición, lo cual se podrá lograr a través de la técnica de gamificación, que no solo permite la participación de todos en el proceso, sino que lo hará más divertido y fácil de asimilar.

Por otro lado, la autora Villavicencio (2013) propone que la lectoescritura es un proceso de aprendizaje que se debe trabajar esencialmente en el ciclo inicial de la educación primaria. Ya que a partir de la educación infantil los alumnos desarrollan las capacidades necesarias para desenvolverse más adelante; a su vez menciona que ésta debe ser aprendida desde la globalidad, dando respuesta, partiendo de las creencias y los saberes anteriores que tiene el niño del lugar donde habita, además, la lectoescritura deberá ser introducida como una temática atractiva para que pueda conectarse con los intereses que tienen los niños.

Del mismo modo, Narváez (2013) menciona que el aprendizaje de la lectoescritura debe partir del caudal de conocimientos previos sobre el lenguaje oral que el niño ha adquirido antes de ingresar al aula, el cual se va fortaleciendo de manera gradual a medida que vaya avanzando sucesivamente dentro del ámbito escolar.

Influencia de las TIC en la Educación

Cada día es más sorprendente cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se hacen más visible y su uso demanda de mayor exigencia en cada una de las áreas del saber, haciendo que se transformen los modelos de estudio tradicional por métodos de estudio más dinámicos y atractivos para los estudiantes, entre ellos se encuentran diferentes formas que el estudio de manera virtual ofrece, tales como el e-learning, b-learning, m-learning y educación remota.

Según Castillo (s.f) es pertinente considerar que el estudio de modo virtual y el aprendizaje en línea, por medio de instrumentos electrónicos involucra un cambio total en los hábitos tradicionales de estudio. Sin embargo, esto no quiere decir que las nuevas

tecnologías en la educación llegaron para suprimir los procesos de enseñanza tradicional, por el contrario, llegaron a apoyar el proceso de transformación educativa.

Las diferentes modalidades de educación en línea demandan un mayor compromiso en la elaboración de un currículo muy bien definido donde el docente no se dé a la improvisación, sino que planifique actividades y contenidos de calidad, aprovechando cada una de las herramientas digitales que la web ofrece y que además facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Como bien lo expresa Ricardo (s.f), la educación virtual y a distancia exige una metodología que responda al reto que implica esta modalidad, garantizando el éxito en el aprendizaje del estudiante, en aspectos cognitivos, valorativos y motores.

Por su parte, el estudiante tendrá la oportunidad de aprovechar las ventajas que esta modalidad ofrece, tendrá mayor compromiso y responsabilidad por su constante interrelación con el docente y compañeros, el cual podrá recibir retroalimentación permanente de su progreso y avance académico, así como la interactividad con las distintas plataformas virtuales y uso continuo de las herramientas digitales sugeridas.

De igual manera, tendrá la oportunidad de contar con material de apoyo en la web disponible en cualquier momento que lo requiera; así mismo, la educación virtual brinda a los educandos la manera de conectarse en el lugar y tiempo con el que disponga, por su carácter ubicua.

Diferentes Modalidades de la Educación Virtual. Para esta propuesta se hará uso de algunas de las distintas modalidades de educación virtual las cuales se definen a continuación:

E-learnig: Esta modalidad de enseñanza a distancia ha sido conceptualizada por Cardona y Sánchez (2011), como un proceso de formación o enseñanza/aprendizaje a distancia, donde el tutor y el estudiante están separados físicamente, desarrollando en los aprendices, competencias y destrezas que fortalecen por medio del uso de las TIC y del internet con apoyo de la comunicación multidireccional (herramientas sincrónicas y asincrónica) siendo el alumno el centro de la educación. Este proceso formativo debe ir acompañado siempre por un tutor que, aunque no esté presente se mantendrá en contacto permanente con su aprendiz, fortaleciendo siempre el aprendizaje autónomo, colaborativo y una retroalimentación permanente del proceso y evaluación formativa del mismo.

B-learning: Esta modalidad de enseñanza mixta fue definida por Castillo (s.f) como un enfoque de enseñanza que combina estrategias de formación presencial con estrategias y recursos de la educación virtual. Esta metodología de enseñanza es muy propicia para los docentes que laboran en contextos presenciales de hecho esta propuesta de innovación pedagógica va muy direccionada a este modo de enseñanza, aprovechando la presencialidad de los estudiantes en el aula y a su vez la tecnología para direccionar actividades que el estudiante puede realizar de manera autónoma desde casa, bajo la dirección y orientación del docente en los espacios presenciales.

M-learning: o educación móvil, está fundamentado en el desarrollo de temáticas y el diseño de éstos para ser aplicados a través de la tecnología móvil, mejorando y dinamizando el proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo con Morales (2010), citado por Castillo (s.f), el m-learning aprovecha los dispositivos móviles para acceder, consultar y presentar todo tipo de contenidos, en cualquier momento y lugar.

Educación remota: este término no se debe confundir con el de aprendizaje en línea o educación virtual, ya que si bien es cierto utiliza el mismo formato en el método de enseñanza, éste, según Hodges et al. (2020), afirman que la enseñanza remota da respuesta a los cambios abruptos de una realidad, siendo una alternativa en situaciones de crisis. Es el caso actual frente a la crisis sanitaria originada por el COVID 19, la cual hizo replantear el modelo de educación de forma presencial a uno totalmente virtual como una solución inmediata y remota.

Después de haber definido las diferentes modalidades de enseñanza en línea se puede decir que básicamente se estará implementando en esta propuesta un poco de cada una de ellas, teniendo en cuenta que, si se continúa con la emergencia sanitaria frente al COVID 19, se seguirá en modalidad de educación remota de emergencia, apoyados de la virtualidad para realizar cada una de las actividades propuestas.

Por otra parte, si la crisis sanitaria se logra subsanar se retornará a las aulas donde se implementaría el método de B-learning, haciendo una combinación de la educación presencial apoyada por las TIC, donde el estudiante también realizaría actividades de manera autónoma y direccionada desde casa con el apoyo incondicional de la familia que es

muy importante en este proceso, todo esto a través de los dispositivos móviles o tecnológicos con los que cuenta el estudiante a la mano.

Las TIC en el Proceso Lectoescritor

Según lo planteado por Médicis (2018), las TIC son herramientas pedagógicas que en el contexto actual son fundamentales en cualquier área del saber, pues forman parte del entorno social y familiar que normalmente están acostumbrados a frecuentar los alumnos, además tienen una estrecha relación con la lectura y la escritura. Así mismo, el autor manifiesta que éstas permiten el desarrollo de destrezas y habilidades en procesos como la buena implementación de las reglas ortográficas, uso apropiado del lenguaje oral y escrito, así como destreza para poder comunicarse y entablar una buena comunicación con los demás.

Por otra parte, las TIC son de suma importancia en los procesos educativos, ya que al implementar el uso de estas herramientas virtuales en cada contexto en el que los estudiantes se encuentren inmersos, facilitan y fomentan el proceso de aprendizaje.

Marqués (2006) expresa que las TIC en los procesos de aprendizaje fortalecen la interacción de los estudiantes con la lectoescritura desde su propio contexto, despertando a su vez amplios niveles de motivación e interés (citado por Suárez et al. 2015).

Así mismo, plantea que, al generalizar la implementación de las TIC en todos los campos de la vida, genera la necesidad de obtener otro modo de leer y escribir. Ya que al hacer uso frecuente de la lecto-escritura a través de textos digitales que al combinarlos con elementos audiovisuales (imágenes, sonidos, vídeos, etc.), permite desarrollar nuevas

habilidades, extrayendo diferencias entre la manera tradicional de leer y escribir y la nueva lecto-escritura digital, las cuales son demasiadas y a su vez abarcan distintos aspectos (Marqués, 2006).

De manera análoga, Álvarez (2016), afirma que las TIC a lo largo del tiempo han ido modificando los procesos de aprendizaje, principalmente en la población más joven. Asimismo, han ido transformando la forma en cómo se analizaban las lecturas; es decir, han cambiado la comprensión lectora actual.

Con la anterior afirmación se corrobora que la influencia de las TIC en la lectoescritura no sólo ejerce un cambio significativo en los niños, sino también en la población joven y adulta, los cuales encuentran mayor interés al descubrir en los métodos de aprendizaje mediados por las TIC un gusto para poder expresarse y aprender de una manera más divertida y si esta se combina con el juego su efecto tendrá aún un mayor impacto.

La Gamificación en los Procesos Educativos

Teniendo en cuenta que la propuesta pedagógica que se plantea sugiere la gamificación como estrategia de enseñanza para la lectoescritura se hace necesario primeramente definir este término; según lo planteado por Deterding et al. (2011), la gamificación es la aplicación de actividades que incluyen juegos en entornos diferentes al juego. En cuanto al origen de la gamificación, ésta surge dentro de la industria de los medios digitales.

Varias investigaciones hacen alusión a que su uso se remonta al año 2008, pero este término sólo se adoptó más ampliamente a partir del segundo semestre del 2010, cuando varios representantes en el área y conferencias extendieron su uso, entre estos representantes encontramos a Nick Pelling quien fue uno de los precursores en introducir la expresión mientras trabajaba como consultor para una empresa de fabricación de hardware, a raíz de la publicación de Deterding, et al. (2011), como se menciona en Experiencias de gamificación en aulas, por Contreras y Euguia, (2017).

Según Gaitán (2013), la gamificación es un método de aprendizaje que consiste en trasladar actividades que incluyen juegos al espacio educativo-profesional con la intención de obtener resultados superiores en cuanto a la apropiación de un mayor conocimiento, desarrollar mejores destrezas o habilidades y premiar acciones específicas; es un procedimiento lúdico, que facilita el aprendizaje, ya que es divertido y produce experiencias positivas que motivan al estudiante.

Cabe resaltar lo planteado por Contreras y Euguia, (2016), que al utilizar la idea de gamificación en la enseñanza se aplican elementos del juego con el objetivo de que el material pedagógico se encuentre “envuelto” de modo que luzca atractivo para los estudiantes. Sin embargo, para conseguir que esto ocurra no basta con la utilización del juego, se debe garantizar que quienes participen se sumerjan por completo y que utilicen los contenidos de aprendizaje como desafíos que verdaderamente se desean vencer.

Es importante resaltar que esta necesidad de implementar estrategias de enseñanza aprendizaje de manera más dinámica y atractiva, es inherente a todos y cada uno de los niveles educativos, no solo para el estudiante pequeño, sino también para aquellos jóvenes

e incluso adultos que pisan un centro de educación superior, por lo cual esta necesidad de implementar la gamificación en el ámbito educativo, le concierne a todo aquel que ejerza la labor educativa sin importar el nivel escolar a que este se dirija.

Importancia de la Gamificación. Para culminar con el propósito de resaltar la importancia que tiene gamificar, Borrás (2015), hace mención en los “Fundamentos de gamificación” de ciertas cualidades que se desarrollan a partir de la realización de la gamificación entre las cuales se destaca la activación de la motivación por el aprendizaje: ayuda a realizar una comunicación permanente, vuelve más sustancial el aprendizaje facilitando mayor memorización al ser más llamativo, genera una gran responsabilidad con el aprendizaje y compromiso del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, produciendo respuestas más medibles (niveles, puntos y badges), fomenta y crea sanas competencias y alfabetización digital, acompañamiento en la autonomía de los participantes, genera competitividad y al mismo tiempo colaboración y por último, brinda la facilidad de conectarse entre usuarios en el espacio online.

Por lo tanto, es indispensable que los docentes estudien la viabilidad de usar esta técnica de enseñanza, puesto que aportará grandes beneficios al sistema educativo y garantizará al estudiante un aprendizaje más ameno y divertido.

Es recomendable considerar despojarse de la comodidad donde se ha venido trabajando en el aula, manejando un sistema de enseñanza bajo un modelo de educación tradicional, que poco o nada parecía atractivo al estudiante, generando con ello desmotivación y apatía por el estudio. Por el contrario, se debe considerar, según el modelo constructivista, que al tener presente lo que el niño trae de su entorno y al recibir el nuevo

conocimiento, éste sea transformado para que pueda generar un verdadero aprendizaje significativo, desarrollando así, sus niveles de pensamiento, criticidad y comprensión.

Tal como expresa Fogg (2002), citado en Sanchez y Pareja (2015), donde manifiesta que con el uso de la gamificación en los ambientes virtuales se pretende despertar un accionar en el aprendizaje más llamativo y eficaz. Es decir, urge la implementación de metodologías dentro del proceso de enseñanza aprendizaje más contextualizadas y acordes con los cambios que exige el entorno, más específicamente a la puesta en marcha de las TIC en el campo educativo y, por consiguiente, la implementación de estrategias dinamizadoras como lo es la gamificación.

La Gamificación y su Incidencia en la Competencia Lectoescritora

Con el objetivo de incentivar el interés en los estudiantes es necesario buscar métodos efectivos para que la lectoescritura sea para ellos un verdadero placer. Tal es el caso del uso de la técnica de gamificación, la cual traslada a los contextos educativos / profesionales, las mecánicas del juego para dar un mejor resultado en cuanto a la obtención de conocimientos, mejorar habilidades, recompensar acciones concretas entre otros objetivos (Naranjo y Gutiérrez, 2018).

También se propone con ello establecer una relación entre la gamificación y el mundo literario, estableciendo un puente entre los recursos lúdicos (que son muy comunes a los niños) y el mágico mundo de la literatura (donde ellos poco se han logrado familiarizar), ya que ha sido reemplazado por los juegos y otros intereses, por lo cual es indispensables que no sientan la lectura como un acto obligado de estudiar, sino más bien como el acto mismo de jugar y los placeres que con ello trae.

Teniendo en cuenta que el término de gamificación también está relacionado con la ludificación la cual según Romero et al. (2016), manifiestan que la ludificación ha contribuido al cambio social, mediante su carácter interactivo y transversal; así mismo, impulsa para que se dé un desarrollo moral deseado por parte de las personas en beneficio del compromiso activo que tienen dentro de su comunidad; esto puede ser muy beneficioso para que los niños y jóvenes de hoy cambien el chip que traen incorporado utilizando los videojuegos, que en su mayoría tienen alto contenido de violencia, transformándolos por material literario que les aporte un cambio de mentalidad, induciéndolos al desarrollo de la creatividad, la producción y la interpretación de los mismos recursos ofrecidos por sus maestros.

Por otra parte, se hace necesario que en el diseño de las actividades gamificadas se sea muy cuidadoso de escoger un material verdaderamente atractivo para los estudiantes, teniendo en cuenta lo que dice González (2013), con relación a la elaboración de un video juego de carácter pedagógico hay que tener en cuenta una serie de elementos que afianzan el aprender a jugar y jugar para aprender. A esto le llama González “jugabilidad educativa” de un video juego.

Dentro de las propiedades que se destacan en la jugabilidad educativa se pueden considerar la efectividad, la inmersión, la facilidad de aprendizaje, la motivación y la satisfacción con el juego, la socialización, el trabajo cooperativo, pero, ante todo, el aprendizaje y la educación.

Por lo anterior, se hace inminente que el docente asuma el compromiso de integrar en el aula diferentes técnicas y estrategias que conlleven no sólo al aprendizaje

significativo, sino también a aprovechar la gamificación como una propuesta innovadora que traiga consigo la mejora de habilidades lingüísticas y comunicativas en los estudiantes; las cuales al proporcionarles nuevas estrategias de aprendizaje en espacios nuevos, pero con un contexto muy común a lo que más les gusta, se logrará así la realización de nuevos modelos y técnicas de enseñanza (Tenesaca y Criollo, 2020).

De igual manera, la gamificación ayuda en la resolución de problemas de aprendizaje de los estudiantes, quienes en diversas ocasiones, por la desmotivación no alcanzan los logros más básicos en lectura, por esto, a través de esta técnica, se integran elementos esenciales para que el niño logre de manera autónoma la resolución de sus problemas de lectoescritura, a través de elementos fundamentales como el juego, la responsabilidad y el compromiso con lo que se le propone; sin embargo, el docente deberá tener muy bien definido su propósito de lo que quiere lograr, atendiendo que la motivación y una actitud diferente son esenciales para que se dé un acertado proceso de aprendizaje.

Como última medida, es importante reconocer que la gamificación se basa en los videojuegos, que dentro de su metodología integra un conjunto de retos, premios, logros y ascensos que motivan al estudiante a superarse cada vez más, sin darse cuenta de que simultáneamente va desarrollando su comprensión lectora (Linares, 2019).

El objetivo principal de todo docente será aprovechar estos elementos inherentes a la gamificación para lograr que niños y jóvenes sean capaces de leer todo el contexto multimedia que se les pueda ofrecer en una sociedad multicultural, a través de la televisión, periódicos y revistas digitales, videoclips e hipertextos informáticos, haciendo uso de las

herramientas digitales que tenga a la mano como son tabletas, portátiles, telefonía móvil entre otros dispositivos.

Kahoot como Estrategia de Gamificación

Si bien es innegable los muchos beneficios que aportan la gamificación al proceso de enseñanza aprendizaje, estos tiempos modernos, donde los alumnos demandan de nuevas estrategias acordes a sus intereses y necesidades, por lo cual una de las tantas herramientas que se dan en la actualidad en la web 2.0 es Kahoot, una plataforma de aprendizaje gratuita y accesible a cualquier persona que cuente con los requerimientos mínimos de conexión como es red wifi y un dispositivo móvil o tabletas, la cual los lleva a experiencias significativas permitiendo aprender de manera lúdica, repasar y recordar lo propuesto en el aula de clases fortaleciendo el proceso de aprendizaje de estos niños y jóvenes que requieren nuevas experiencias educativas.

Kahoot es una plataforma muy versátil, mediante el cual el maestros pueden crear cuestionarios, foros, debates, evaluaciones, encuestas y otras tareas de forma interactiva donde el estudiante puede interactuar de manera lúdica y sencilla desde cualquier dispositivo digital respondiendo a las preguntas planteadas haciendo con ello del aprendizaje un juego ameno, divertido y gratificante (Martínez, 2017).

En el artículo escrito por Martínez, (2017), se manifiesta que esta herramienta fue diseñada por el profesor Alf Inge Wang de la Universidad de Ciencia y tecnología de Noruega en el 2013, teniendo como propósito el diseño de un entorno educativo que fuese agradable, social y divertido. Es definida por su creador como una plataforma educativa mixta basada en el juego. La cual permite tanto a los docentes como a los estudiantes

diseñar, ejecutar, apoyarse entre ellos e intercambiar saberes. Así mismo, los integrantes pueden trabajar a través del juego y la creatividad.

La influencia que ejerce el juego en el aprendizaje fomenta el éxito estudiantil, el cual encontrará un interés basado en dos conceptos importantes, la motivación y la superación. Teniendo claro que la motivación es un factor clave, ya que el estudiante al estar motivado disfrutará mucho más lo que está aprendiendo, con disposición para afrontar cualquier obstáculo que se le presente y el deseo de alcanzar su objetivo al aprender una nueva asignatura.

Por otra parte, la superación promueve en el estudiante el deseo de resolver y afrontar nuevos retos con el fin de responder a lo que se le pide, siendo esto una forma de llamar su atención y resolver problemas de una manera más activa, puesto que cada vez que supera un nuevo obstáculo, logrará avanzar ganando recompensas o más puntos que lo motivarán a continuar con su misión (Hoyo, 2017).

La herramienta Kahoot, tiene algunas desventajas que se analizarán a continuación, pero a pesar de ello, son muchas más las ventajas que ofrece y las cuales se pretenden confirmar con los resultados de esta investigación. Dentro de las desventajas presentadas por Martínez (2017), se destacan cuestiones relacionadas con el tiempo de uso, ya que debido a que dentro del aula de clases se tiene que saber distribuir el tiempo para adelantar el currículo, así como preparar y desarrollar las actividades lúdicas, las cuales, por motivos de tiempo no se logran realizar en su totalidad. De igual modo, existe el riesgo de que el estudiante pueda distraerse y perder el objetivo esperado; así como está la posibilidad de que el alumno no cuente con ningún aparato tecnológico.

Sin embargo, se considera que son mucho más las ventajas que se pueden atribuir al uso de esta técnica pedagógica, dentro de las cuales podemos resaltar la posibilidad de crear encuestas y cuestionarios dinámicos e interactivos que pueden ser respondidos en línea por los estudiantes solo con tener un dispositivo con navegador web, no se hace necesario la creación de una cuenta para intervenir en las actividades, respondiendo cuestionarios de manera interactiva desde su aparato electrónico en un tiempo determinado, obteniendo puntajes de acuerdo con los aciertos obtenidos y de la velocidad en que las resuelva (Pinto, 2019).

Además, el docente obtendrá los resultados de los avances de sus estudiantes a través de un documento generado en Excel con dichos resultados, donde el docente puede verificar qué estudiantes requieren de un refuerzo o retroalimentación. Esta herramienta también es totalmente gratuita, permite la interacción de forma individual o grupal, promoviendo el trabajo colaborativo, es por esto por lo que al participar de dichas actividades el cerebro del estudiante está generando dopamina, favoreciendo así el almacenamiento de datos y la memorización de éste a largo plazo, con lo cual el estudiante podrá reducir los niveles de ansiedad como lo menciona (Maldonado, 2019) al citar a (Willis, 2019).

Así mismo, promueve la participación del estudiante donde se siente el protagonista, mejorando con ello, la fijación del conocimiento; y al trabajar cooperativamente se desarrollarán competencias académicas, así como el pensamiento crítico y reflexivo. Para terminar con sus grandes ventajas, se encuentra el hecho de poder aprender por error.

Maldonado (2019), manifiesta que es importante la necesidad de generar climas emocionales positivos en el aula, con el fin de que los estudiantes se sientan seguros estando más activos y cooperando en el grupo. Es por ello por lo que Kahoot, brinda el beneficio de que el estudiante pueda auto conocerse, así como autoevaluarse, reconociendo por sí mismo sus errores y buscando estrategias de mejora a los mismos.

Ciertamente, el docente puede aprovechar esta ventaja para realizar a través de los resultados obtenidos por la plataforma el respectivo Feedback de forma inmediata, ya que la misma, te muestra la evolución de cada estudiante, facilitando así que se le dé una atención personalizada a cada uno, relacionando sus avances o desaciertos de una manera continua, ya sea de manera formativa o sumativa (Gimenez y De Castro, 2019).

En conclusión, se puede afirmar que la tecnología y las nuevas tendencias en educación, entre ellas la gamificación, permitirá garantizar que los estudiantes se desenvuelvan en un contexto mucho más significativo, en especial con el uso de herramientas gamificadoras como Kahoot, la cual, permite involucrarlos en ese mundo maravilloso que los atrae: los videojuegos.

Evidentemente, estos juegos aplicados a nivel pedagógico poseen en gran medida componentes sociales, planteando simulaciones de algún tipo de experiencias del mundo actual, dándole mayor relevancia y significado a su experiencia de vida, por lo cual, incorporar el juego en el campo pedagógico está obligando, de cierta manera, a que los creadores produzcan juegos de este tipo, para cumplir con las necesidades de la educación inclusiva y experiencial (Ortiz et al, 2018).

Metodología

En este apartado se dará una descripción de la ruta que se establecerá para responder coherentemente los objetivos de la investigación con los pasos para el diseño metodológico como son: el paradigma, el tipo de investigación, la población y la muestra, entre otros, todos ellos como partes esenciales orientados a dinamizar el proceso educativo, con estrategias de gamificación, utilizando específicamente la herramienta Kahoot, con la intención de proporcionar un aprendizaje de calidad en el proceso lecto-escritor de las estudiantes de segundo y tercer grado de primaria de la I. E. Politécnico de Soledad.

Paradigma

Dentro de esta investigación se ha hecho uso del paradigma positivista, el cual considera la realidad como única, objetiva y tangible, que puede ser dividida en partes, para su estudio; es decir, confía en la observación, la medición numérica, el conteo y continuamente en el uso de estadísticas para definir con precisión patrones de comportamiento entre la población a investigar (Gil Álvarez et al., 2017).

Considerando las características de este proyecto de investigación, el paradigma positivista, es adecuado debido a que permite describir una situación problema a la cual se intenta darle respuesta o solución gracias al uso de una estrategia, en este caso, la implementación de herramientas de gamificación para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria.

Enfoque de Investigación

En este trabajo se utilizará el tipo de investigación cuantitativa. Según Hernández et al. (2014) este enfoque consiste en un conjunto de procesos, secuencial y probatorio. Cada ciclo antecede al posterior y se debe rigurosamente seguir los pasos; sin embargo, se puede dar el caso de rediseñar alguna fase. De igual manera, el enfoque cuantitativo inicia con una idea, que va formándose y, una vez definida, resultan los objetivos y preguntas de investigación.

Por esas características se seleccionó el enfoque cuantitativo, además porque se busca recolectar y analizar datos cuantificables sobre variables, de tal modo que se pueda conocer o medir los hallazgos, y por ende darle solución. Para ello, servirá toda la información previa sobre este estudio, consolidar con las estrategias implementadas las creencias o teorías y sacar conclusiones puntuales de patrones de comportamiento de una población (Hernández et al., 2014).

Diseño de Investigación

La presente investigación tiene un diseño cuasi experimental de grupo control no equivalente, ya que, según Bono, (2012) este tipo de diseños son esquemas de investigación no aleatorios, por lo cual no es probable instaurar la equivalencia inicial de los grupos de una manera exacta. Por lo tanto, esta investigación aplica a este diseño, debido a que la muestra representativa de estudio tanto del grupo control como el grupo experimental, fue tomada de un grupo ya establecido por la institución, según registro de estudiantes matriculadas en el SIMAT.

Tanto los diseños experimentales como los cuasi experimentales son considerados como una intervención, para comprobar en qué medida los elementos evaluados, por medio de indicadores logran su objetivo; sin embargo, los diseños cuasi experimentales carecen de una distribución en forma aleatoria como lo son los de diseño experimental (White y Sabarwal, 2014).

Técnicas de Recolección de Información

Se refiere al proceso por el cual se obtienen los datos, valor o respuesta a la variable investigada, la cual está muy ligada al concepto de medición, lo que es una precondition para la obtención del conocimiento científico (Chávez, 2008).

Con el fin de recolectar los datos de esta investigación se desarrollará por medio de las siguientes técnicas e instrumentos:

Una de las técnicas que se utilizará es la técnica de la encuesta, la cual, según Morales (2019), es una de las más utilizadas para recolectar información de un tema o acerca de las personas con el fin de describir, explicar, comparar o predecir sus actitudes, así como sus comportamientos o conocimientos. Las encuestas por lo general poseen preguntas específicas, diseñadas para extraer información a un grupo en particular o elegido al azar.

El instrumento aplicado será el cuestionario aplicable como pre - diagnóstico (pre-test) y otro aplicable después del experimento (post-test), tanto al grupo control como al grupo experimental. “Los cuestionarios son un conjunto de preguntas generales para todos

los entrevistados, de forma rígida ya que se pregunta únicamente lo que aparece de forma escrita” (Chávez, 2008, p.11).

En cuanto a este tipo de instrumento, existen tres tipos que son:

Cuestionario estructurado o con preguntas cerradas: donde la única alternativa son las respuestas escritas en el cuestionario.

Cuestionario no estructurado o con preguntas abiertas: donde la persona que nos brinda la información tiene libertad para expresar sus propias respuestas.

Y el cuestionario mixto: que incluye los dos tipos de preguntas tanto abiertas como cerradas, y este tipo de cuestionario es el que se usa con mayor frecuencia. (Chávez, 2008).

Por lo cual, en esta propuesta se usará el cuestionario mixto que permitirá no solo realizar preguntas cerradas, sino que además mediante preguntas abiertas las estudiantes podrán expresarse y producir nuevos textos.

Otra técnica de recolección de datos que se diseñará será una unidad didáctica, la cual tiene como objetivo primordial definir el qué y cómo se desarrollarán las actividades con los estudiantes, permitiendo planificar las programaciones para un grupo determinado, teniendo en cuenta aspectos como: espacios a utilizar, tiempo a emplear, así como orientaciones didácticas y metodológicas a desarrollar con los estudiantes (Rodríguez, 2010).

Para el desarrollo de la unidad didáctica se implementará como instrumento el formato, en el cual el docente podrá organizar su práctica educativa y el desarrollo de la

unidad didáctica propuesta, la cual tendrá como herramienta gamificadora principal a Kahoot, que es un tablero de juego donde se pueden crear test o plantillas ya establecidas, mediante el cual los jugadores se pueden unir al introducir un código PIN, y en una pantalla va mostrando quién va ganando la partida. y el instrumento sería las plantillas preestablecidas en el aplicativo con el fin de ir recolectando el avance o progreso de las estudiantes al utilizar la herramienta gamificadora, al finalizar todo el juego, en un podio se ubican los ganadores, quienes son las que han obtenido la mayor puntuación, por su parte el docente podrá exportar los datos de los estudiantes (concurstantes) en un cuadro Excel (Ramírez, 2018).

por último, otra técnica de análisis de datos para la producción textual será realizará por medio del instrumento de la rúbrica, que se caracteriza por ser una plantilla o ficha, estilo matriz, que establece unos criterios de evaluación al producto realizado por los estudiantes y que le explica de forma clara y precisa a los mismos, qué es lo que el docente espera que aprendan y la forma de valoración ya sea descriptiva o numérica de su producción. (Castillo y Cabrerizo, 2010).

Tabla 2*Técnica, Instrumento y Momento de Aplicación*

Técnica	Instrumento	Momento de aplicación
Encuesta	Cuestionario Mixto. (pre- test y post- test)	Al inicio de la investigación y después de realizado el experimento

Unidad didáctica	Formato de la Unidad Didáctica	Desarrollo del experimento
Análisis de datos de la producción textual	Rúbrica	Al inicio de la investigación y después de realizado el experimento

Nota. Las técnicas, instrumentos y momentos de aplicación desarrollados.

Población

De acuerdo con Arias-Gómez et al. (2016) “La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 202).

En ese sentido, la población de estudio de esta investigación pertenece a la Institución Educativa Politécnico de Soledad, y de acuerdo con el diseño cuasi experimental, se tomaron dos muestras, una corresponde a 78 estudiantes de tercer grado, dividido entre 2 grupos (uno control (3°D) y uno experimental (3°F), con edades comprendidas entre 8 y 9 años; y la otra a 72 estudiantes de segundo grado, también dividido en 2 grupos (uno control (2°C) y uno experimental (2°D), entre 7 y 8 años. La distribución numérica del grupo control y del grupo experimental es completamente similar, ya que se basan en un muestreo no probabilístico a conveniencia. Los dos grados son equivalentes en cuanto a edades, escolaridad y nivel socioeconómico.

Teniendo en cuenta que la población total es de 150 estudiantes, se aplicó la calculadora para extraer la muestra a la cual se le aplicaría el experimento, quedando de la siguiente manera:

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5

Población: 150 estudiantes.

Tamaño de muestra: 109

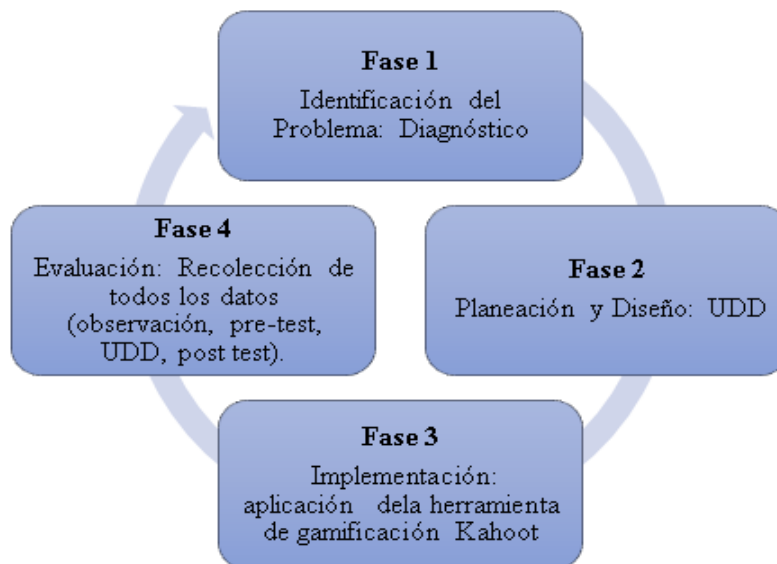
Por consiguiente, la muestra (109) se divide en cuatro grupos, dos grupos control y dos grupos experimental, dando como resultado 27 estudiantes por grupo.

Procedimiento

El estudio de investigación se desarrollará a través de las fases siguientes :

Figura 1

Fases de Investigación



Nota. Fuente: Elaboración propia basada en Buendía (1998).

Fase I Identificación del Problema

Esta fase inicia con toda la comprobación de los datos recogidos en las pruebas SABER, Pruebas PISA, entre otros documentos consignados en el Planteamiento de Problema y Justificación. La problemática a su vez se identifica a través de la observación, el trabajo continuo con las estudiantes y un diagnóstico para establecer el nivel de Comprensión Lectora de las estudiantes.

Para el diagnóstico fue necesario la elaboración y aplicación de instrumentos de recolección de datos, comenzando con el pre -test, de manera virtual a cada una de las niñas; seguidamente de entrevistas y encuestas a docentes y estudiantes. Lo anterior evidencia resultados poco satisfactorios, mostrando dificultades para leer y escribir, mal uso de las combinaciones, sílabas trabadas e inversas, comprensión lectora y producción de textos muy cortos e incoherentes.

Fase II Planeación y Diseño

Dependiendo de los resultados obtenidos en la primera fase y teniendo en cuenta el gran interés manifestado por las estudiantes hacia las TIC, se dará paso a planear y diseñar la estrategia didáctica mediada por las TIC con el fin de mejorar la Comprensión Lectora. El diagnóstico inicial es fundamental para la selección de la herramienta gamificadora y el diseño de la Unidad Didáctica con la aplicación Kahoot.

Fase III Implementación

Se pondrá en marcha la aplicación de la estrategia de aprendizaje, el desarrollo de la unidad didáctica, los talleres y actividades empleando la herramienta de gamificación

Kahoot propuesta para las alumnas de segundo y tercer grado. Esto con el fin de fortalecer las habilidades de comprensión lectora y producción textual.

Fase IV Evaluación

En esta etapa la observación de todo el proceso es fundamental como apoyo de la estrategia pedagógica. De igual manera, los resultados de los distintos instrumentos de recolección de datos como: encuestas, pre - test, el desarrollo de la unidad didáctica, la utilización de la herramienta Kahoot y la prueba post test.

Variables

Con el fin de desarrollar la propuesta de innovación de manera más objetiva se han determinado las siguientes variables:

Variable Independiente

La Gamificación: es una técnica que traslada el método de los juegos al ámbito educativo - profesional, con el objeto de brindar mejores estrategias de conocimiento mejorando los resultados académicos y recompensando los avances que vayan presentando. (Naranjo y Gutiérrez, 2018).

Variables dependientes

Producción Textual: consiste en un proceso cognitivo que se encarga de interpretar el lenguaje representado (ideas, pensamientos, sentimientos e impresiones del sujeto) en un discurso escrito con coherencia, determinando un producto comunicativo y sociocultural. (Rios, D. 2012).

Comprensión e Interpretación Textual: se conoce como comprensión lectora a aquel proceso realizado por un lector donde se construye un análisis profundo de ideas y sentimientos en virtud de lo que se lee, teniendo en cuenta los conocimientos previamente aprendidos en relación con lo que le ofrece dicha lectura. (Mosquera V et al., 2012).

Criterios de Producción Textual. Coherencia, elaboración de hipótesis y desarrollo de la creatividad.

Criterios de Comprensión e Interpretación Textual. Identificación del propósito comunicativo del texto, comprensión de textos literarios para propiciar la creatividad e identificación de los elementos primordiales de comunicación y sus roles.

Propuesta de innovación

Contexto de Aplicación

La Institución Politécnico de Soledad, es de carácter oficial y se halla situada en el casco urbano de este municipio en el departamento del Atlántico, situada en la calle 30 # 30-30 barrio el Tucán -Vía al aeropuerto, con un estrato socioeconómico 2.

El plantel educativo está dirigido desde hace 25 años por el rector Especialista en Educación Alejandro Fernández. Ofrece a la comunidad los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media diversificada, en las jornadas diurna y vespertina, en los horarios de 6:30 am a 12:00 pm y 12:30 pm a 5:40 pm. Atendiendo una población de 3213 estudiantes, a quienes se les brinda las modalidades de: Ciencias, Salud y Nutrición, Comercio y Diseño de modas. Cuenta con el apoyo de un equipo interdisciplinario conformado por seis administrativos, seis directivos docentes, cinco orientadoras, 118 profesores y una enfermera.

En la Misión de la Institución Educativa Politécnico de Soledad se asegura brindar una formación integral, basada en principios éticos y valores, impulsando en las estudiantes la autonomía, respeto, solidaridad, tolerancia y responsabilidad personal, social, ambiental y cívica. De igual forma en la Misión se manifiesta contar con un equipo humano de docentes, directivos-docentes y administrativos de alta calidad humana y profesional, que permite garantizar un servicio educativo a nivel de cobertura, eficiencia, calidad y equidad, aprovechando las mejores oportunidades para que las estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen competencias y valores necesarios para vivir, ser productivas y seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida.

Así mismo, en su Visión se proyectan como una de las instituciones educativas oficiales más importantes de la Costa Caribe con altos estándares de calidad, en alianzas con el sector productivo y con instituciones de Educación Superior; que favorezca el desarrollo de mujeres autónomas y competentes, capaces de transformar su entorno y responder asertivamente a los compromisos de buenas ciudadanas.

No obstante, es prioritario mencionar que esta institución es de modalidad presencial; sin embargo, debido a la situación presentada a nivel mundial por el COVID - 19, se ha hecho necesario desde el mes de marzo del 2020, la adecuación de la plataforma SISMAC, para poder continuar con el proceso de enseñanza de manera virtual y remota, lo cual ha permitido responder a las necesidades de las estudiantes. El estado actual de la institución en este 2021, no ha permitido retornar a las aulas, ya que su infraestructura se encuentra aún en adecuaciones, motivo por el cual, la UDD será desarrollada de manera virtual, puesto que de esta manera las estudiantes están recibiendo las temáticas propuestas.

Planeación de la innovación
Caracterización de la UDD

Nombre del autor de la UDD	Jimena Aranguren y Angélica Conde
Área particular para trabajar en la UDD	Lengua Castellana, Comprensión Lecto - escritora y Tecnología
Nombre de la Unidad Didáctica	Leyendo imaginamos, escribiendo lo creamos
¿Qué voy a trabajar?, ¿Qué deseo lograr, afianzar? (elementos, aspectos, contenidos, situaciones, fenómeno a abordar; además de los objetivos que se persiguen)	Esta UDD se implementa con el fin de mejorar la comprensión lectora y la producción de textos en las estudiantes de segundo y tercer grado de primaria de la Institución Educativa Politécnico de Soledad, a través de la técnica de gamificación, con el uso particular de la plataforma Kahoot, la cual es una herramienta útil tanto para profesores como estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida. Como si fuera un concurso, el docente creará un tablero de juego, llamado Kahoot y los estudiantes serán los concursantes.

Este tipo de plataformas virtuales son cada día más utilizadas en las instituciones educativas. Viñas (2017) las define como un gran recurso didáctico que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje y facilita la evaluación continua del estudiante. De tal modo, que al incorporarlas en esta UDD se persigue fortalecer las prácticas pedagógicas, facilitar la adquisición de saberes, despertar en las estudiantes la motivación hacia la lectura, propiciar el desarrollo de competencias lecto - escritoras que promuevan habilidades sociales, reflexivas y comunicativas.

En efecto, la integración de estrategias pedagógicas apoyadas por las TIC, se vuelven prioritarias en la actualidad. Hernández (2008), reconoce que el uso de las tecnologías en el aprendizaje constructivista es fundamental, ya que ofrecen un ambiente oportuno y creativo para que los alumnos se comuniquen y verifiquen los nuevos conocimientos alcanzados.

Por su parte, Csabaa et al. (2017) manifiestan que el uso de las tecnologías en el ámbito escolar permite que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas, liderazgo, autonomía y pensamiento crítico, de modo que la sociedad del

	<p>mañana pueda responder eficientemente a los cambios tecnológicos e informativos que se presentan día a día.</p> <p>Con relación a la gamificación, estos mismos autores la defienden y afirman que las personas que trabajan con este tipo de herramientas van un paso más hacia adelante; es decir, que hoy en día, los juegos están ayudando a la sociedad a romper fronteras y pensar de manera más crítica.</p> <p>Por consiguiente, en esta UDD se hará uso de la plataforma innovadora Kahoot, para fortalecer los niveles de comprensión lecto - escritora en la básica primaria, buscando con la implementación de este tipo de recursos tecnológicos mayores opciones de mejoramiento en esta área, así como la posibilidad de continuar los procesos de enseñanza ante la situación de confinamiento por el COVID-19 en la que se encuentra el mundo en la actualidad.</p>
<p>¿Por qué lo voy a hacer? (justificación de las actividades, experiencias, estrategias a desarrollar)</p>	<p>Debido a los continuos resultados desfavorables obtenidos por las estudiantes de la institución en las diferentes pruebas en el área de comprensión lectora y producción textual, se realiza esta propuesta de investigación dirigida específicamente a las estudiantes de segundo y tercer grado de</p>

primaria. Ya que según Ortiz-Salazar y Peña, (2019), es fundamental desde la niñez recibir un desarrollo académico más eficiente, dinámico y significativo.

Por tal motivo, al realizar esta UDD se busca que, desde la niñez, los estudiantes estén atraídos por la lectura y las aventuras que éstas conllevan, al punto de que deseen plasmar todo lo que piensan en textos productivos. De igual modo, que vayan perdiendo la apatía y la dificultad de comprender lo que leen, evitando la frustración y desinterés que van aumentando con el transcurrir de los años.

Por ende, el interés y mejoría de la comprensión lecto – escritora favorecerá de igual modo el rendimiento académico en las diferentes áreas del plan de estudio.

También es importante realizar este proyecto de investigación, puesto que con él se propone mejorar la comprensión lecto - escritora a través de un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC, encaminado a la enseñanza mediante el uso de las nuevas tecnologías utilizando la técnica de gamificación con la plataforma innovadora Kahoot, la cual ayudará en el fortalecimiento de la competencia lecto – escritora en educación básica primaria, debido a la variedad de

	<p>opciones interactivas que esta aplicación ofrece tanto a los profesores como a los estudiantes.</p> <p>De igual modo, en la actualidad, por la situación de aislamiento por el COVID-19 en la que se encuentra el mundo, el uso de este tipo de plataformas virtuales permite la continuidad educativa de manera eficaz; ya que no se debe ver como una salida mientras el planeta vuelve a la normalidad, sino la oportunidad para erradicar los bajos resultados de nuestras estudiantes; puesto que las nuevas tecnologías son fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr un rendimiento académico óptimo, aprovechando de igual modo el interés que niños y jóvenes muestran por las TIC (Sinchi et al. 2017).</p>
<p>¿Quiénes participarán? (a quién va dirigido, características; así como también las personas responsables)</p>	<p>En esta propuesta de innovación participarán estudiantes de segundo y tercer grado de primaria de la I. E. Politécnico de Soledad, quienes se encuentran entre 7 y 9 años.</p> <p>Son niñas provenientes de los municipios aledaños a la institución, como Malambo, Sabanagrande, Santo Tomás, Barranquilla y por supuesto Soledad, pertenecientes a los estratos 1, 2 y 3 del nivel socioeconómico.</p>

Son niñas muy activas, participativas, alegres, con conocimientos adecuados sobre las tecnologías y uso frecuente de aparatos tecnológicos, como computadores, celulares, tabletas, entre otros. Quienes, a pesar de tener estos recursos a la mano, no se encuentran motivadas para leer ni escribir.

Para ponernos en contacto con las estudiantes utilizaremos la plataforma Meet para los encuentros virtuales, de igual modo la aplicación WhatsApp servirá de apoyo para aquellas niñas con más dificultades de acceso y/o problemas de conectividad.

Los padres de familia y/o cuidadores serán pieza fundamental en la consecución de este proyecto, debido a que son ellos quienes se encuentran permanentemente con las estudiantes y permiten el ingreso y participación de ellas a las clases.

Intervienen también las dos docentes titulares y además autoras de la propuesta pedagógica, quienes identificaron la situación problema, planearon y realizaron la UDD.

DETALLE	CANTIDAD
---------	----------

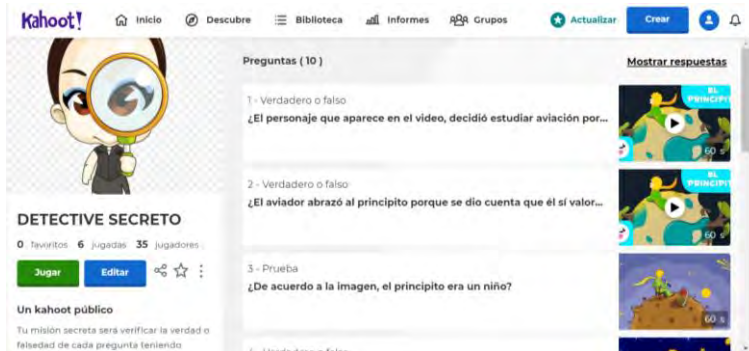
	Estudiantes de segundo grado de primaria	27
	Estudiantes de tercer grado de primaria	27
	Docentes titulares y autoras de la propuesta	2
	Total	56
<p>¿Dónde se realizará? (entidad, institución, contexto).</p>	<p>Se realizará en la Institución Educativa Politécnico de Soledad, la cual es de carácter oficial y se encuentra ubicada en el casco urbano de este municipio en el departamento del Atlántico, ofreciendo a la comunidad femenina los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media diversificada en las modalidades de (Comercio, Salud y nutrición, Ciencias, Diseño de modas), destacándose entre los mejores colegios oficiales del municipio según resultados de las pruebas Saber 11°. Su nivel socioeconómico es 2.</p> <p>La propuesta se implementará a través de la modalidad virtual, con el apoyo de la plataforma de gamificación Kahoot.</p>	

	<p>Sin embargo, la institución es de carácter presencial, la novedad se da debido a la situación de aislamiento por el COVID – 19.</p>
<p>¿Cuándo se realizará? (estimado de tiempo de aplicación o desarrollo)</p>	<p>Se considera realizar este proyecto y las etapas de diseño, investigación y aplicación entre el mes de septiembre y octubre de 2021, durante el tercer y cuarto periodo académico, empleando ocho sesiones aproximadamente a lo largo del mes de desarrollo.</p>
<p>¿Cómo se realizará? (Descripción de las actividades o experiencias, procedimiento, dinámica, actividades, experiencias)</p>	<p>Para el desarrollo de la siguiente UDD, se proponen diferentes actividades interactivas por medio la herramienta Kahoot, donde cada estudiante tendrá la oportunidad de ir respondiendo preguntas referentes a la actividad propuesta e ir participando de un juego y posicionándose en un podio de ganadores, lo cual hará mucho más atractivo el proceso de aprendizaje. Las actividades planeadas se especifican a continuación y serán desarrolladas en ocho encuentros virtuales para el desarrollo de ocho actividades, una por cada encuentro, (cuatro dirigidas para la competencia Lectora y cuatro diseñadas para la competencia de Escritura). Las</p>

mismas se desarrollarán en cuatro semanas de dos encuentros por semana.

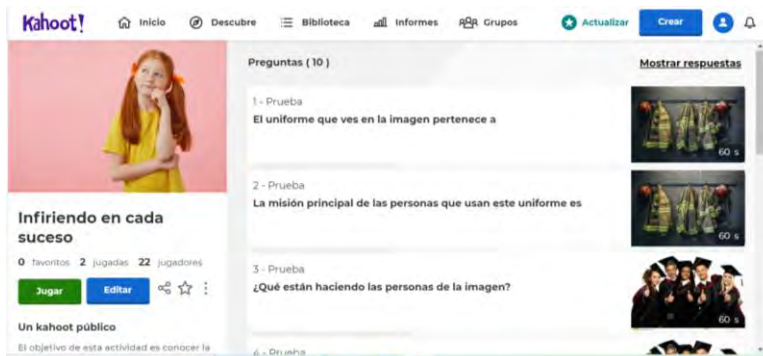
1- DETECTIVE EN ACCIÓN: por medio de esta actividad las estudiantes serán como una detective cuya misión secreta será verificar la verdad o falsedad de cada pregunta teniendo en cuenta el caso planteado según la historia narrada a través de un video de YouTube, así como la de interpretar imágenes de la misma historia.

Kahoot summary



2- INFIRIENDO EN CADA SUCESO: a través de esta actividad a las estudiantes se les realizará preguntas de

inferencia sobre un grupo de imágenes que se les presentará, con el fin que ellas puedan predecir lo que ocurre en cada suceso.



3- IDENTIFICACIÓN DE GÉNEROS LITERARIOS: Por medio de la siguiente actividad las estudiantes tendrán que ir identificando los diferentes géneros literarios según el tipo de pregunta que se le proponga.

Resumen del kahoot

Título
IDENTIFICACIÓN DE GÉNEROS LITERARI... 59

Descripción [Opcional]
TU RETO PARA EL DÍA DE HOY, ES IDENTIFICAR DE CUÁL GÉNERO LITERARIO ESTAMOS HABLANDO. 193

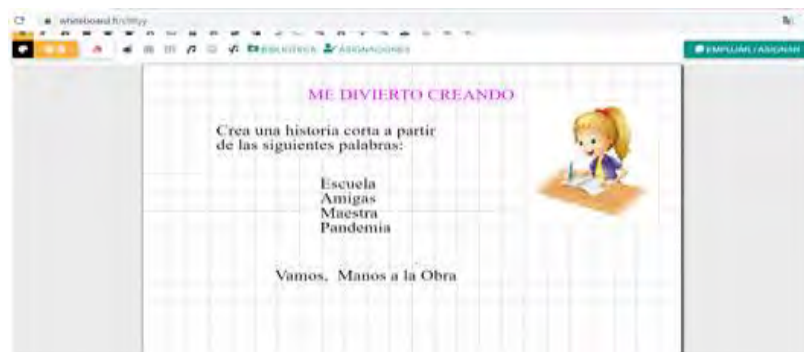


4- INTERPRETANDO TEXTOS: a través de los cuales las estudiantes tendrán la oportunidad de demostrar su grado de

comprensión lectora, respondiendo preguntas de selección múltiple.

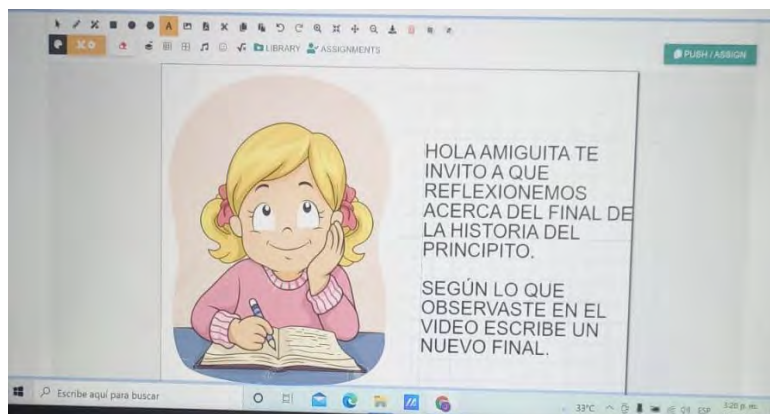


5- ME DIVIERTO CREANDO: La herramienta Kahoot nos permite desarrollar por medio de WhiteBoard.Fi, unas pizarras virtuales donde la estudiante tendrá la oportunidad de ir creando o narrando sus propias historias con las instrucciones de la maestra y así mismo la profesora podrá ir viendo su avance o desarrollo en cada pizarra digital.

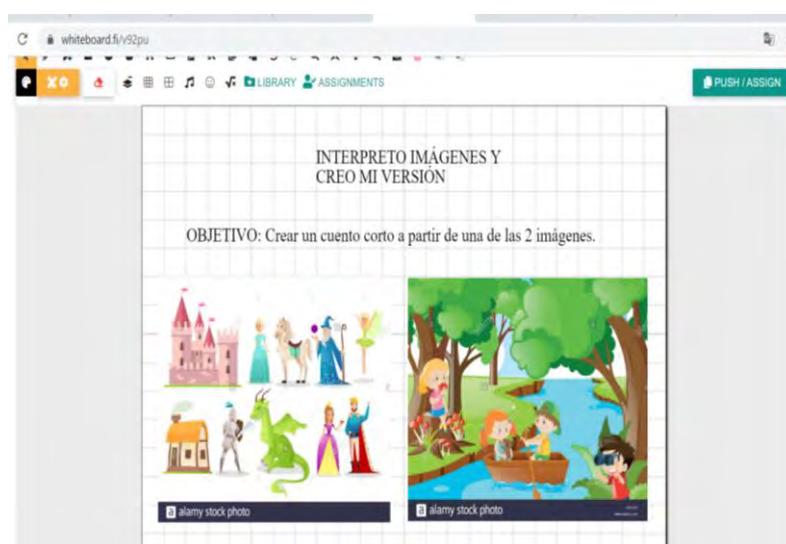


6- RECREANDO HISTORIAS: Usando la pizarra virtual se propondrá a las estudiantes que cambien un final de alguna


historia conocida por ellas, por ejemplo cambiar el final de blanca nieves y los siete enanitos, Los 3 cerditos entre otras.



7- INTERPRETO IMÁGENES Y CREO MI VERSIÓN: Por medio de esta actividad las estudiantes tendrán la oportunidad de analizar una imagen propuesta por la docente y crearán su propia versión de los hechos, con el fin de ir desarrollando su creatividad.



8- ME ENTUSIASMA ESCRIBIR RIMAS: A Partir de un poema propuesto las estudiantes buscarán nuevas palabras que rimen con el final de cada verso.



whiteboard.fi/e53v3

LIBRARY ASSIGNMENTS

ME ENTUSIASMA ESCRIBIR RIMAS

Observa el ejemplo y crea tus propias rimas. Vamos, atrevete a escribir tus propios poemas.

Caballito Blanco
Caballito blanco
lévame de aquí
lévame a la tierra
donde yo nací.
Caballito blanco
dime la verdad
yo te la diré
si vienes aquí.

www.justformami.com

Objetivo general	Objetivos específicos	Actividades/experiencias
<p>Determinar el efecto que tienen estrategias de gamificación, generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia</p>	<p>Establecer el estado actual del proceso lectoescritor de las estudiantes sujeto de estudio por medio de un instrumento en Kahoot</p>	<p>Implementación del Pre-test (Diagnóstico). a través del cuestionario en un formulario de Google Drive.</p>
<p>lectoescritora de las estudiantes de segundo y tercer grado de la I. E. Politécnico de Soledad.</p>	<p>Diseñar estrategias de gamificación para incentivar el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de 2º y 3º de la I. E. Politécnico de Soledad</p>	<p>Planificación de la UDD, a través del uso de estrategias de gamificación.</p>

	<p>Implementar las estrategias de gamificación, diseñadas con el fin de incentivar el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de 2° y 3° de la I.E Politécnico de Soledad</p>	<p>Desarrollo de las actividades planificadas con la herramienta digital Kahoot, con el fin de fortalecer las competencias lectora y de producción textual.</p>
	<p>Evaluar el efecto de las estrategias generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de segundo y tercer grado.</p>	<p>Ejecutar la prueba Post-test, con el fin de verificar el efecto de las actividades desarrolladas por medio de Kahoot, sobre las competencias de lectura y producción textual.</p>

<p>¿Con qué lo vamos a hacer? (recursos educativos digitales o materiales educativos)</p>	<p>Teniendo en cuenta que la manera de desarrollar dicha UDD, será de forma virtual, debido a que la institución aún no presenta las condiciones mínimas necesarias para el retorno a clases presenciales, debido a la pandemia del COVID-19 y que a su vez ésta se encuentra en adecuación de cada uno de sus espacios, se utilizarán específicamente los siguientes recursos.</p> <p>Recursos digitales: Herramienta Kahoot, Formulario de Google, Plataforma virtual Meet.</p> <p>Recursos Humanos: dos docentes autoras de la propuesta de innovación pedagógica, 54 estudiantes objeto de estudio (27 de 2° y 27 de 3°), participación de los padres de familia.</p>
<p>Evaluación de las actividades o experiencias desarrolladas. ¿De qué manera voy a evaluar o valorar los desempeños y desarrollos</p>	<p>Con el fin de realizar una valoración de tipo formativa con las estudiantes, se tendrá en cuenta el desarrollo de todo el proceso, inicialmente se realizará un Pre-test o instrumento diagnóstico por medio de un cuestionario preguntas abiertas y cerradas, elaborado en un formulario de Google Drive, diseñado para verificar el actual estado de las estudiantes en cuanto a su comprensión lectora y la producción textual, que se valorará por medio de una rúbrica. Este mismo tipo de</p>

<p>efectuados? (técnicas o estrategias evaluativas)</p>	<p>preguntas serán aplicadas al finalizar la experiencia Post-test, tanto con el grupo control como con el grupo experimental.</p> <p>Durante la experiencia se evaluará el desempeño de las estudiantes con el mismo instrumento de Kahoot, el cual a medida que las estudiantes van desarrollando cada actividad les da la oportunidad de ir conociendo su desempeño y postulando a las ganadoras en un podio con puntajes de 1, 2 y 3 lugar. así mismo se puede ir desarrollando la retroalimentación inmediata para que cada niña pueda corregir sus dificultades.</p> <p>Al final de cada actividad el mismo instrumento de Kahoot les permite a las estudiantes que se autoevalúen según el desempeño que demostraron durante la actividad.</p>
<p>Referencias bibliográficas empleadas</p>	<p>Csabaa, R., Damsab, A. & Kristófc, G. (2017). <i>Gamification on the edge of educational sciences and pedagogical methodologies. Journal of Applied Technical and Educational Sciences</i> Vol. 7(4).</p> <p>Hernández, S. (2008). <i>El Modelo Constructivista con las nuevas tecnologías: Aplicado en el Proceso de Aprendizaje</i>. Artículo Monográfico, revista de universidad y sociedad del</p>

conocimiento. Vol.5, núm 2. Barcelona, España.

<https://www.redalyc.org/pdf/780/78011201008.pdf>

Ortiz-Salazar, M. & Peña, J. (2019). *La lectura en la infancia y niñez: incidencia en la construcción del sujeto lector.*

Editorial Sophia Vol 15 Núm 2.

<https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/952/1541>

Sinchi Barbecho, W. A., Torres Pineda, J. C., & Alvarado

Salinas, Y. C. (2017). *Impacto de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el ámbito educativo.*

Revista Conrado, 13(59), 199-205.

<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Viñas, M. (2017). *La importancia del uso de plataformas educativas.* Repositorio Institucional de la UNLP.

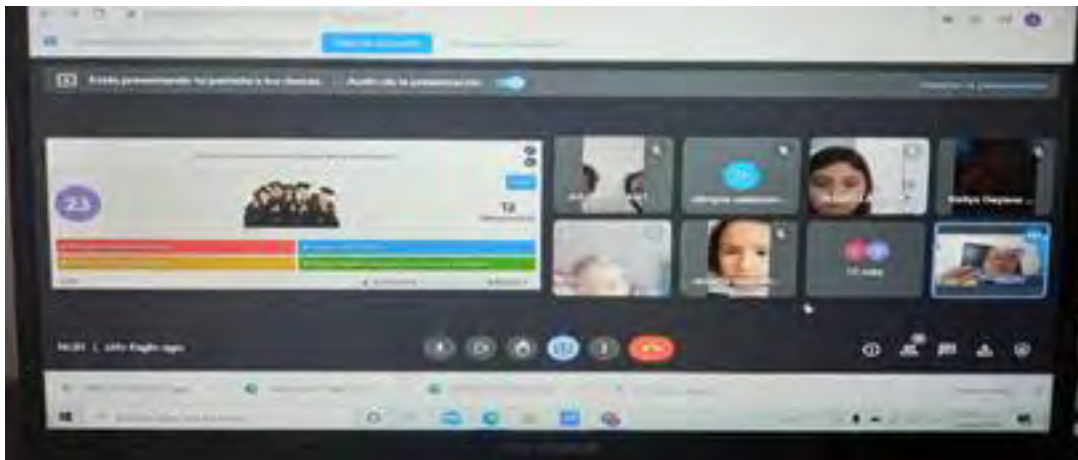
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61390>

Evidencias

Evidencias de la aplicación de la propuesta con las estudiantes de 2ºD y 3ºF (grupo experimental) en cuanto a la Comprensión e Interpretación Textual.

Figura 2

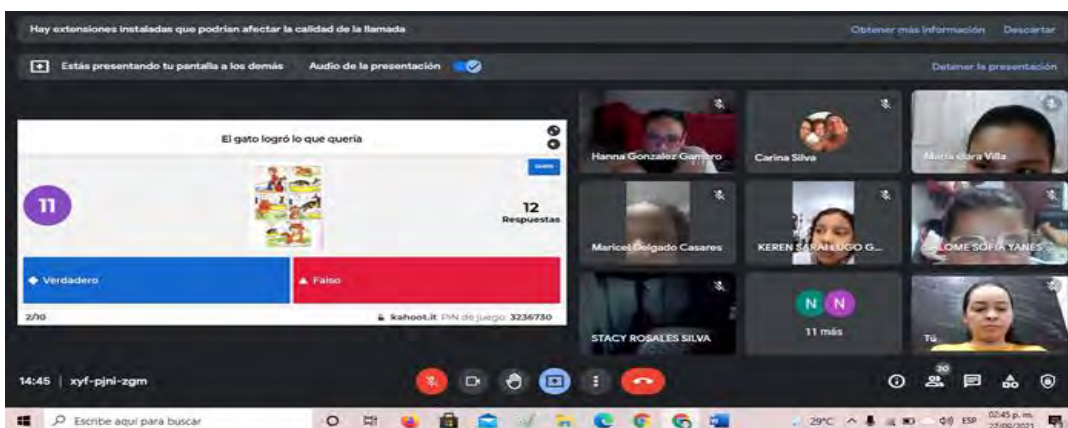
Encuentro Sincrónico: Infiriendo Sucesos, Grupo Experimental 2º



Nota. La figura muestra el encuentro sincrónico con las estudiantes de 2° del grupo experimental, realizando la actividad Infiriendo Sucesos.

Figura 3

Encuentro Sincrónico: Infiriendo Sucesos, Grupo Experimental 3°



Nota. La figura muestra el encuentro sincrónico con las estudiantes de 3° del grupo experimental, realizando la actividad Infiriendo Sucesos.

En las figuras 2 y 3 se pueden evidenciar a las estudiantes realizando la actividad “Infiriendo en cada suceso”, actividad desarrollada con la herramienta gamificadora Kahoot, en ésta se les presentan diferentes imágenes y las estudiantes deben inferir lo que sucede en cada caso.

Figura 4

Encuentro Sincrónico: Ingreso, Grupo Experimental 2°

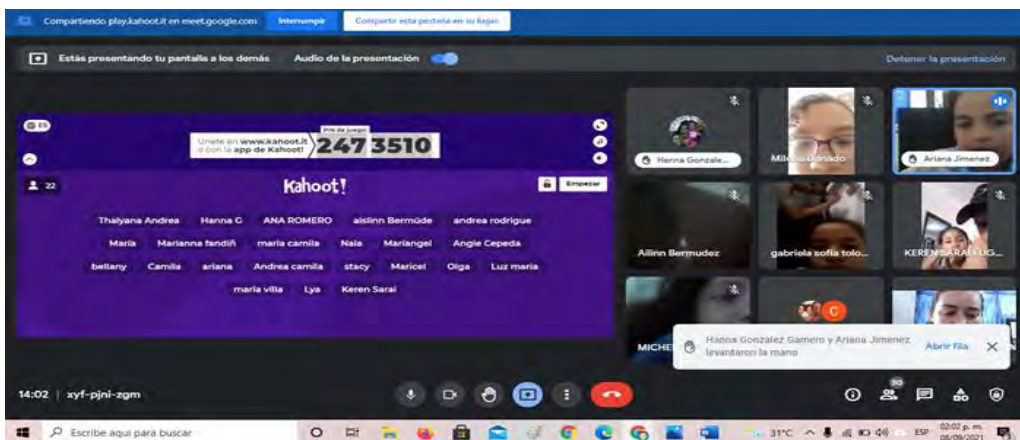


Nota. La figura muestra la manera de ingresar a la plataforma Kahoot con el grupo experimental de 2°.

Esta imagen nos muestra el procedimiento de ingreso a la herramienta de gamificación Kahoot, las estudiantes de 2°D recibiendo su inducción.

Figura 5

Encuentro Sincrónico: Tablero, Grupo Experimental 3°



Nota. La figura muestra la manera de ingresar a la plataforma Kahoot con el grupo experimental de 2°.

Y la figura 5, con las estudiantes de 3°F, ya va mostrando quienes han logrado colocar el código de acceso y su nombre; de modo que sus nombres se pueden ver en el tablero para dar inicio al juego.

Figura 6

Encuentro Sincrónico: Marcador, Grupo Experimental 3°



Nota. La figura muestra el marcador con los mejores puntajes realizado con el grupo experimental de 3°.

Figura 7

Encuentro Sincrónico: Podio, Grupo Experimental 2°

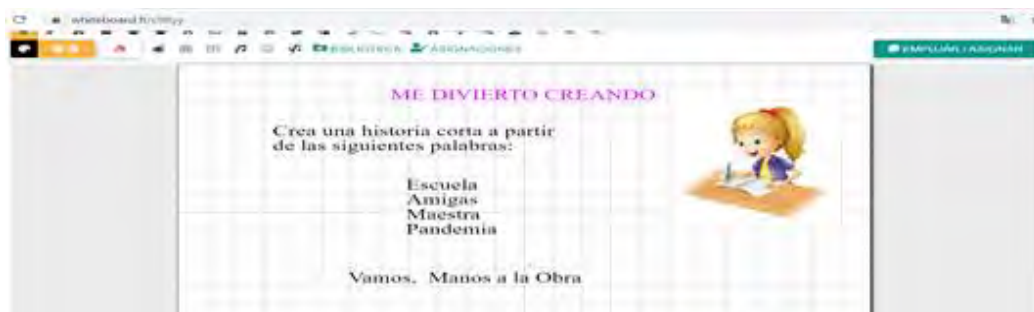


Nota. La figura muestra el podio con los tres primeros puntajes con el grupo experimental de 2°.

La figura 6 muestra el marcador, éste va colocando arriba las que responden acertadamente y con más rapidez, en ocasiones sale un icono de fuego, significa que el participante arde por ser tan veloz y acertado en su respuesta o ha tenido una racha larga de aciertos consecutivos. De igual modo, en la figura 7, se encuentra el podio de ganadoras al terminar cada actividad, una estrategia muy importante ya que estimula a las estudiantes a participar con entusiasmo en cada “concurso”, generando en ellas la competencia sana, y a su vez a aprender jugando.

Figura 8

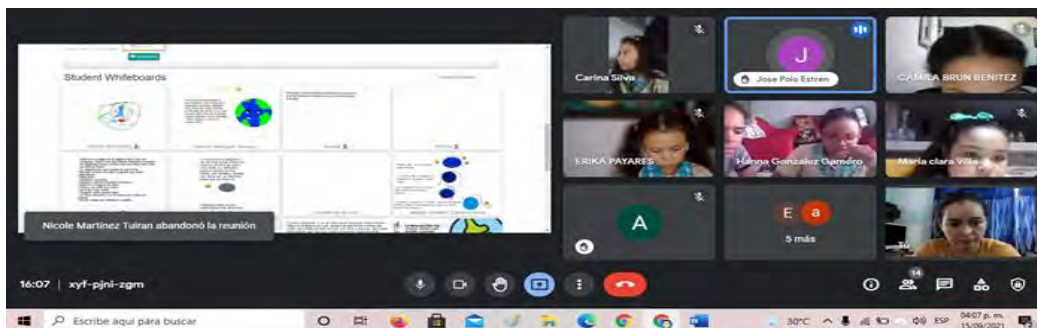
Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 2°



Nota. La figura muestra cómo se ve el tablero para trabajar la producción textual, realizado con el grupo experimental de 2°.

Figura 9

Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 3°



Nota. La figura muestra cómo se ve el tablero ya con redacciones de las estudiantes del grupo experimental de 3°.

Teniendo en cuenta que la misma herramienta Kahoot ofrece unas pizarras digitales interactivas (Whiteboard) se pudo desarrollar actividades dirigidas hacia la producción textual con las estudiantes. En las figuras 8 y 9 se evidencian la actividad “Me Divierto Creando”, donde la maestra les pide que a partir de las palabras dadas creen una historia corta. En esa actividad las niñas lograron desplegar toda su creatividad e imaginación.

Figura 10

Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 2°



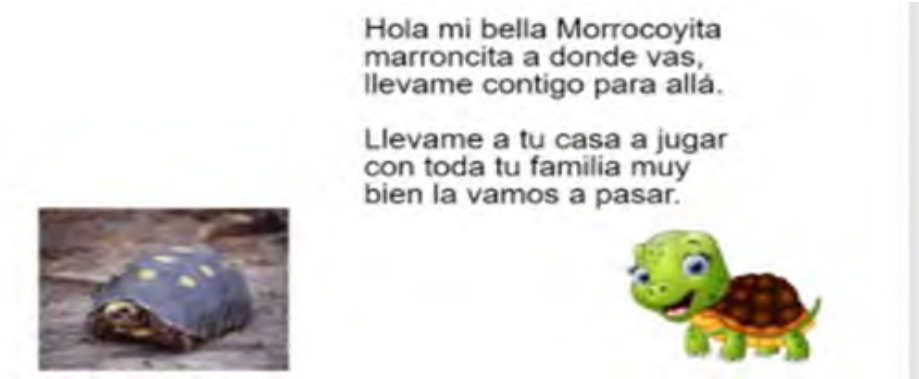
Nota. La figura muestra una actividad escrita por una estudiante del grupo experimental de 2°.

En la figura 10, se puede evidenciar como una de las estudiantes de 2°D, incluye dentro de su historia las palabras sugeridas por la docente, y a partir de ellas pudo desarrollar una historia, que, según la misma niña, fue una anécdota personal.

Otra de las actividades propuestas es la denominada “Me entusiasma escribir rimas”, donde a partir de un poema sugerido, el cual evidenciaba rimas, las estudiantes crearían su propio poema y sus rimas, abajo podemos observar dos de las creaciones de las estudiantes en dicha actividad.

Figura 11

Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 2°



Nota. La figura muestra una actividad escrita por una estudiante del grupo experimental de 2°.

Figura 12

Encuentro Sincrónico: Producción Textual, Grupo Experimental 3°



Nota. La figura muestra una actividad escrita por una estudiante del grupo experimental de 3°.

Resultados

En los siguientes párrafos se dará a conocer cada uno de los resultados obtenidos en este proyecto de investigación, se iniciará con los obtenidos en la encuesta, se continúa con la aplicación de la UDD y finaliza en el post test, todo enfocado en el cumplimiento de los objetivos de la propuesta.

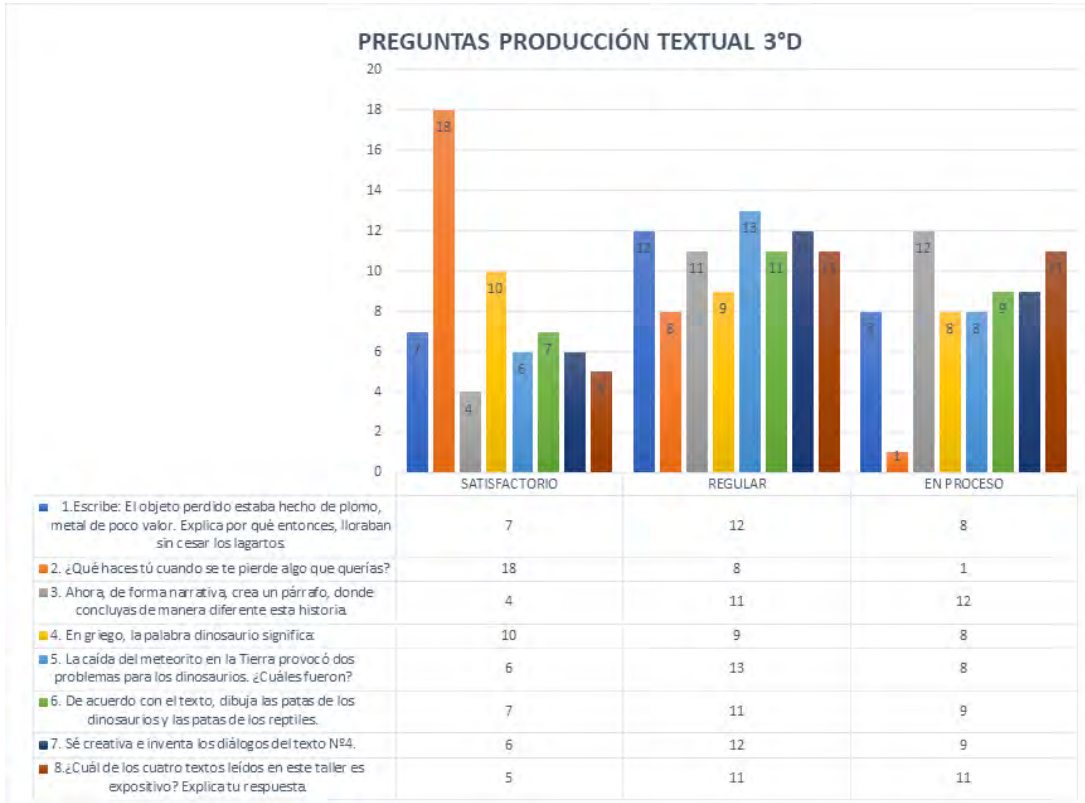
Pre-Test. La encuesta elaborada en la herramienta Google Forms se realizó con el fin de indagar y evidenciar el nivel en que se encuentra cada estudiante, tanto del grupo experimental como el de control, frente a la comprensión y redacción de textos.

Producción Textual. En lo concerniente a la redacción, las estudiantes debieron adjuntar la imagen de su escrito por la plataforma, de tal manera, que las docentes pudieran leer con detenimiento cada uno de sus aportes.

En tercer grado 8 de las 20 preguntas fueron acerca de conseguir una respuesta por parte de ellas escrita, saber lo que creían o sabían del texto leído.

Figura 13

Preguntas Producción Textual 3ºD



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el pre test con el grupo control de 3°.

Figura 14

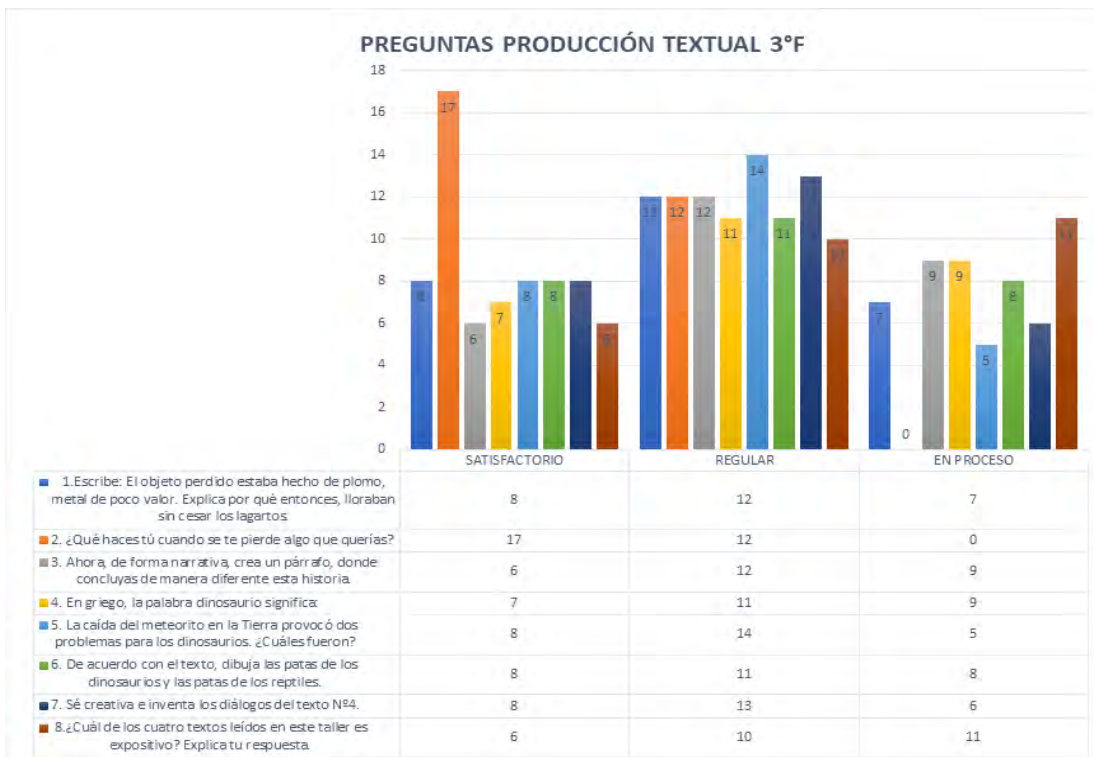
Resultado Producción Textual 3°D



Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el pre test obtenido por el grupo control de 3º.

Figura 15

Preguntas Producción Textual 3ºF



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 16

Resultados Producción Textual 3°F



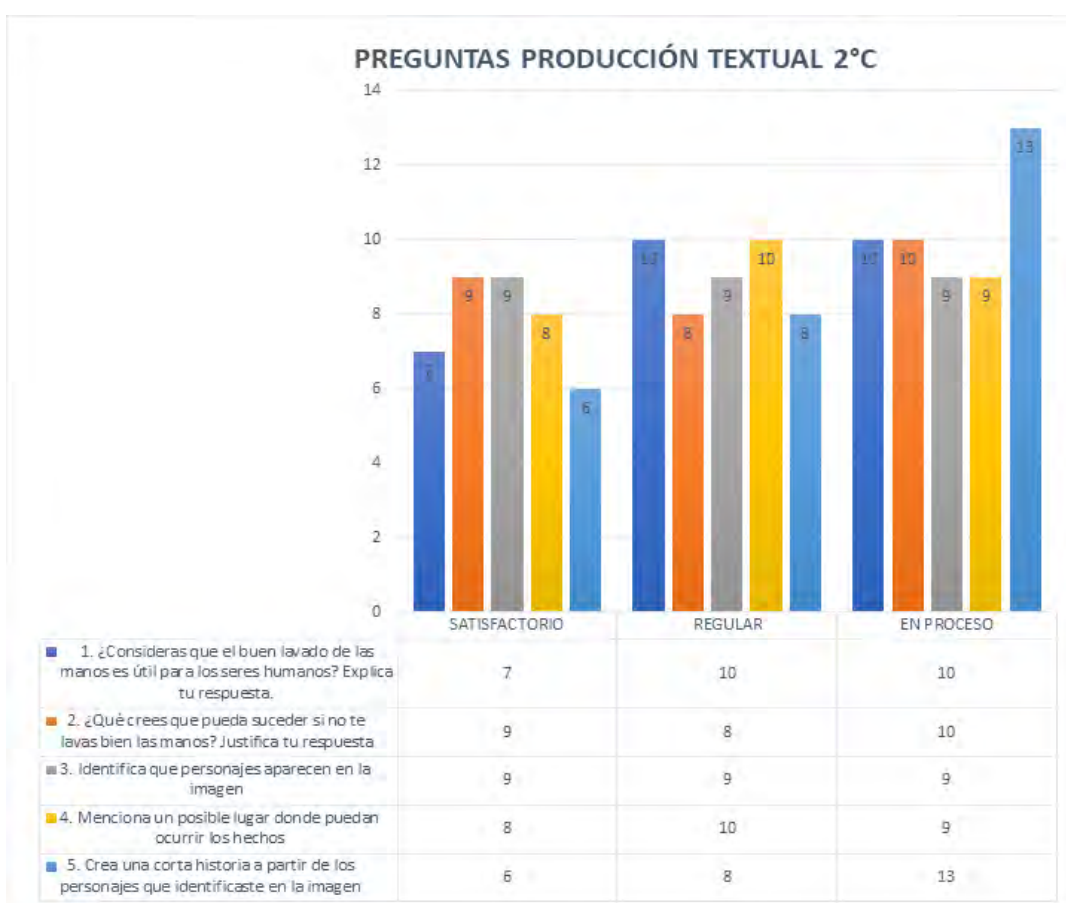
Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el pre test obtenido por el grupo experimental de 3°.

Después de analizar la rúbrica con los resultados obtenidos en el desempeño de redacción textual, se puede apreciar que tanto en el grupo control como en el grupo experimental, el rango más alto es el regular; es decir, que las estudiantes en cuanto a la coherencia, están presentando oraciones con algunas discordancias que impiden comprender el texto completamente. De igual manera en sus hipótesis, los conceptos, ideas o situaciones que manifiestan no se encuentran en su totalidad organizados en orden jerárquico. Y finalmente, con relación a la creatividad, aunque sí responden a lo solicitado; sus párrafos u oraciones se encuentran incompletos y con poco ingenio.

De igual manera, en segundo grado 5 de las 10 preguntas se trataron acerca de la obtención, por parte de las estudiantes de una respuesta escrita, conocer lo que creían o sabían del texto propuesto.

Figura 17

Preguntas Producción Textual 2°C



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el pre test con el grupo control de 2°.

Figura 18

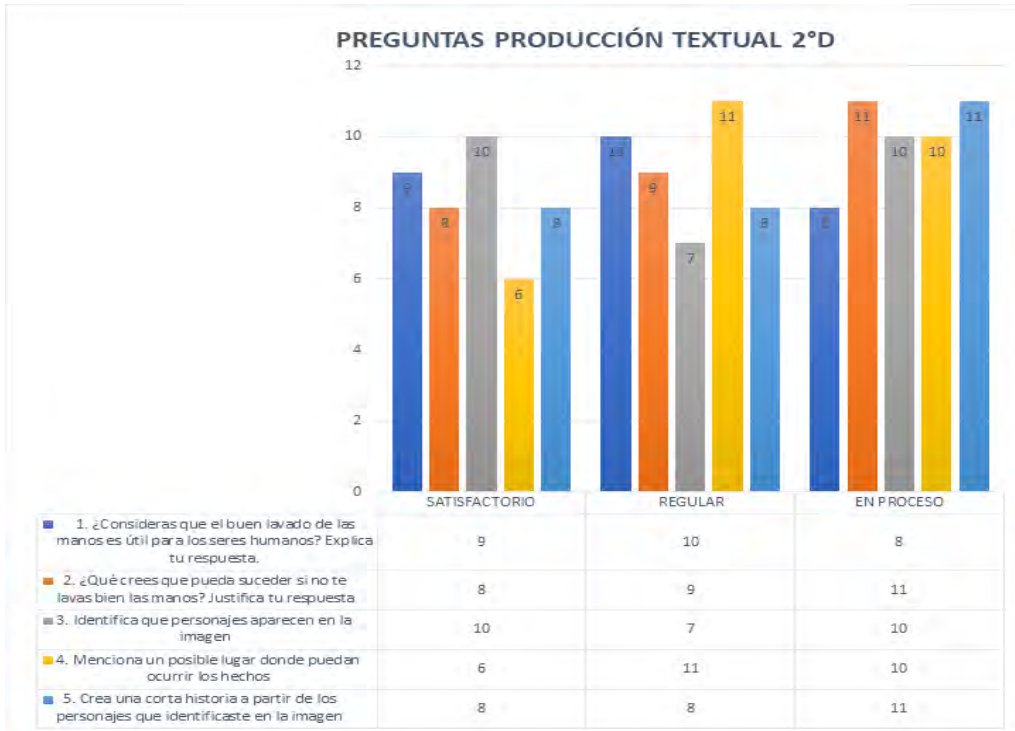
Resultados Producción Textual 2°C



Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el pre test obtenido por el grupo control de 2°.

Figura 19

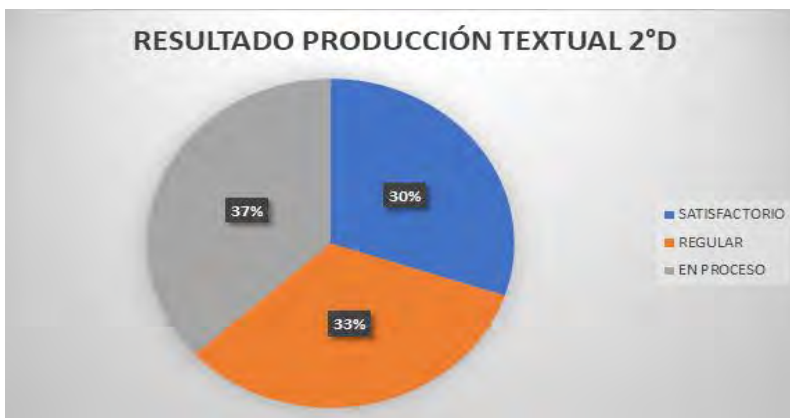
Preguntas Producción Textual 2°D



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el pre test con el grupo experimental de 2º.

Figura 20

Resultados Producción Textual 2ºD



Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el pre test obtenido por el grupo experimental de 2°.

Al igual que con tercer grado, se analizó la rúbrica con los grupos de segundo y los resultados obtenidos en el desempeño de redacción textual en estos dos grupos evidencian un mayor porcentaje en el criterio: *en proceso*; es decir, que las estudiantes en cuanto a la coherencia, están presentando oraciones sin relación entre ellas. El texto es confuso e incoherente. Además, en sus hipótesis, los conceptos, ideas o situaciones presentados se encuentran muy desorganizados o no van acorde con lo solicitado. Por último, en lo que tiene que ver a la creatividad, las oraciones se encuentran incompletas, sin sentido y con poco ingenio.

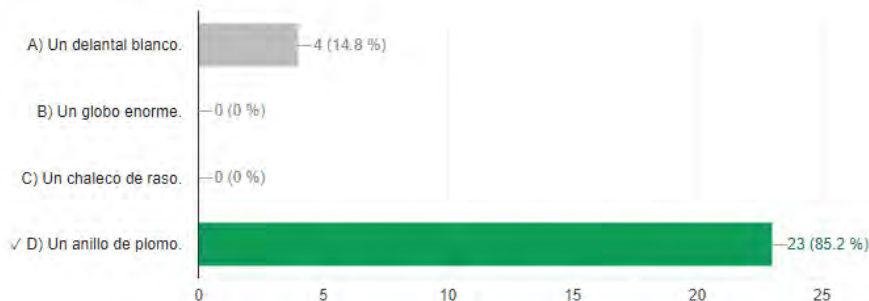
Comprensión de Textos. En cuanto a la comprensión de textos, en tercer grado 12 de 20 preguntas fueron de selección múltiple y la herramienta Google Forms, arrojó cada estadística de los resultados. A continuación, el análisis de cada una de esas preguntas.

Figura 21

Pregunta 1 Grupo Experimental 3°F

Lee el texto N° 1 y contesta las preguntas desde la 1 a la 12. 1) ¿Qué buscan el lagarto y la lagarta?

23/27 respuestas correctas



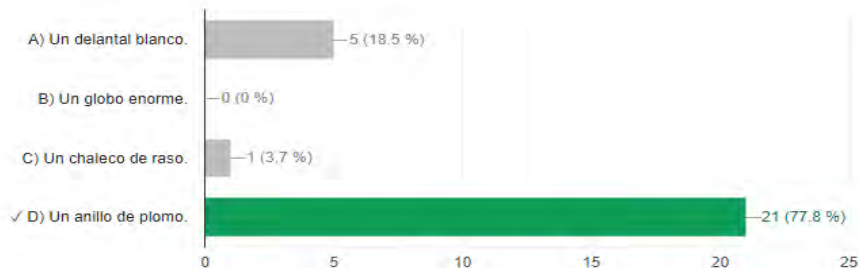
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 22

Pregunta 1 Grupo Control 3°D

Lee el texto N° 1 y contesta las preguntas desde la 1 a la 12. 1) ¿Qué buscan el lagarto y la lagarta?

21/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

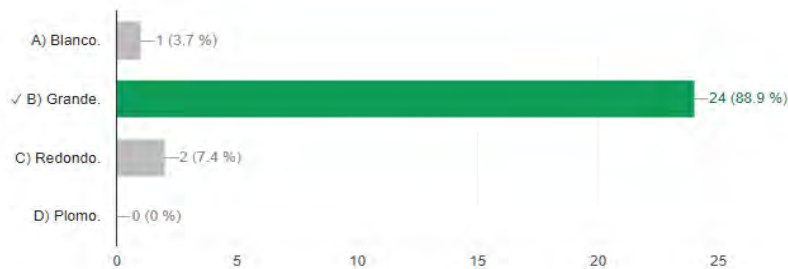
La mayoría de las estudiantes tienen facilidad para responder preguntas de tipo literal o textual. En esta primera pregunta se evidencia en el grupo experimental que solo 4

y en el grupo control 5 niñas se equivocaron en esta pregunta acerca de lo que buscan los lagartos.

Figura 23

Pregunta 2 Grupo Experimental 3°F

2. ¿Cómo es el cielo, según el poema?
24/27 respuestas correctas

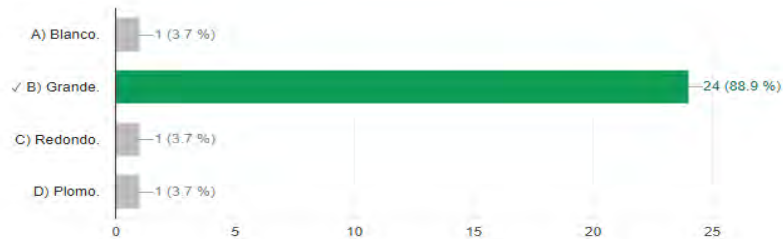


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 24

Pregunta 2 Grupo Control 3°D

2. ¿Cómo es el cielo, según el poema?
24/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

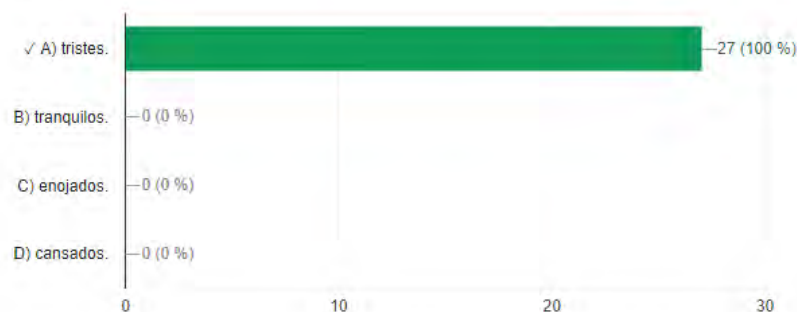
Nuevamente en el interrogante número 2, las estudiantes aciertan en su mayoría con la respuesta. Solo 3 niñas en ambos grupos no lograron responder acertadamente a la cuestión de tipo literal de cómo es el cielo en el poema.

Figura 25

Pregunta 3 Grupo Experimental 3°F

3. Los lagartos, frente a su pérdida, se sienten

27/27 respuestas correctas



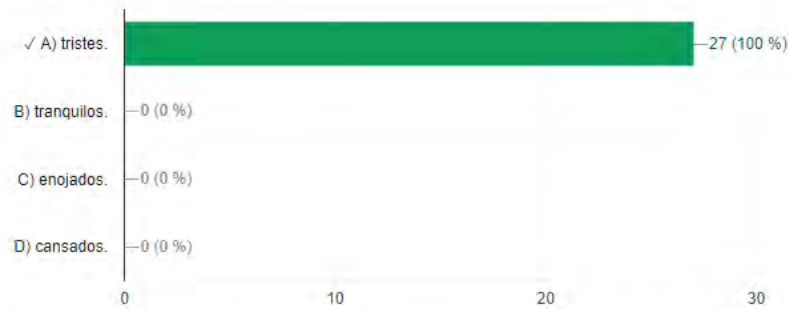
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 26

Pregunta 3 Grupo Control 3°D

3. Los lagartos, frente a su pérdida, se sienten

27/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

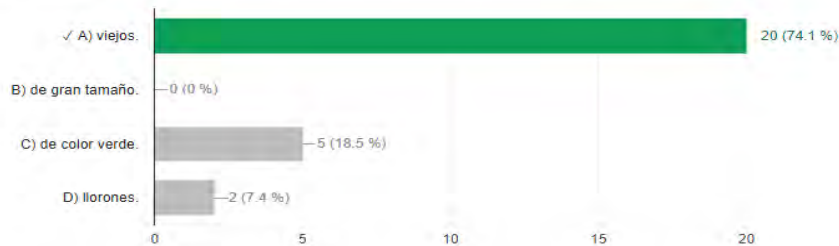
En esta tercera pregunta de tipo inferencial, el 100% de las estudiantes de los dos grupos respondieron adecuadamente. Dedujeron que por la pérdida de los lagartos el único sentimiento válido era la tristeza.

Figura 27

Pregunta 4 Grupo Experimental 3°F

4. Según lo que dice el texto, podemos caracterizar físicamente a los lagartos como:

20/27 respuestas correctas

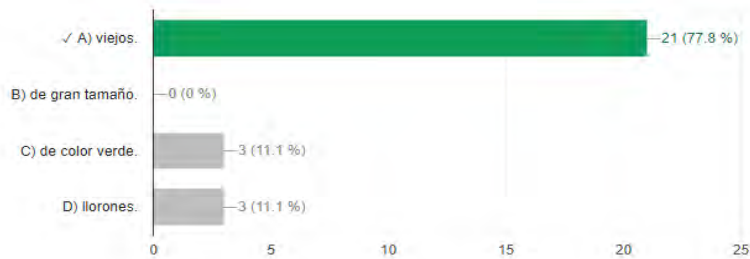


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 28

Pregunta 4 Grupo Control 3ºD

4. Según lo que dice el texto, podemos caracterizar físicamente a los lagartos como:
21/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3º.

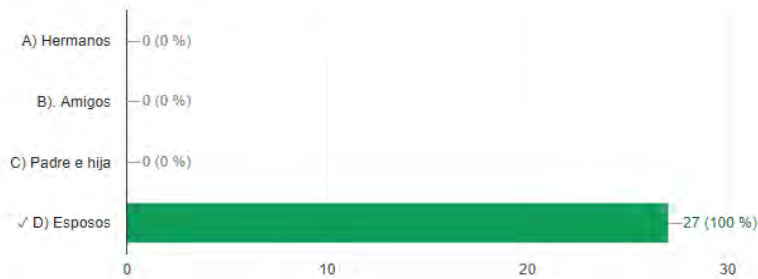
Ya en la cuarta pregunta, hubo más fallas en la selección de la respuesta correcta. Sin embargo, aún son más las estudiantes que responden bien. Se puede analizar en esta pregunta que las estudiantes intentaron responder a lo que ya conocen y no a lo que leyeron del texto, acerca de cómo caracterizar a los lagartos.

Figura 29

Pregunta 5 Grupo Experimental 3ºF

5) ¿Qué parentesco tienen los lagartos?

27/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 30

Pregunta 5 Grupo Control 3°D

5) ¿Qué parentesco tienen los lagartos?

27/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

La pregunta 5 fue literal, acerca del parentesco de los personajes, respondida por todas las estudiantes de manera correcta.

Figura 31

Pregunta 6 Grupo Experimental 3°F

6) ¿A qué género literario pertenece el anterior texto?

8/27 respuestas correctas



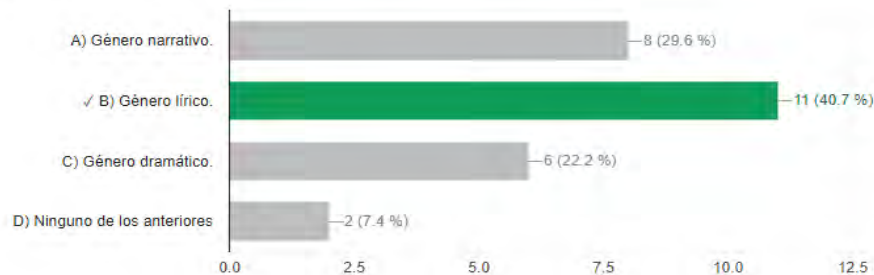
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 32

Pregunta 6 Grupo Control 3°D

6) ¿A qué género literario pertenece el anterior texto?

11/27 respuestas correctas

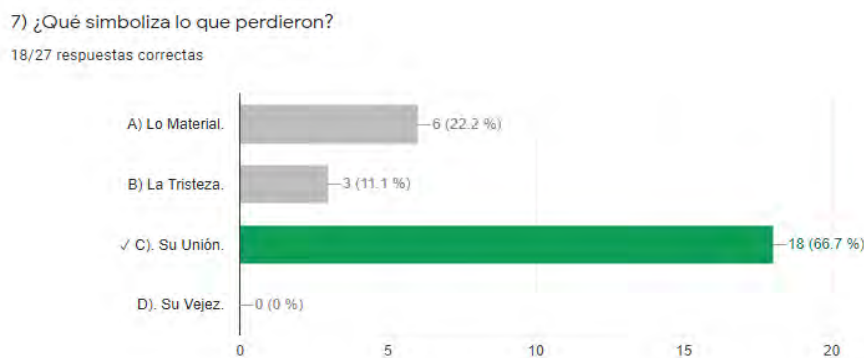


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

En la pregunta 6, se nota la dificultad de las estudiantes en reconocer los diferentes géneros literarios e identificarlos. En el grupo experimental solo 8 estudiantes respondieron adecuadamente, mientras que en el grupo control 11. En ambos grupos más de la mitad fallaron en la identificación del tipo de texto leído.

Figura 33

Pregunta 7 Grupo Experimental 3°F



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 34

Pregunta 7 grupo control 3°D

7) ¿Qué simboliza lo que perdieron?

22/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

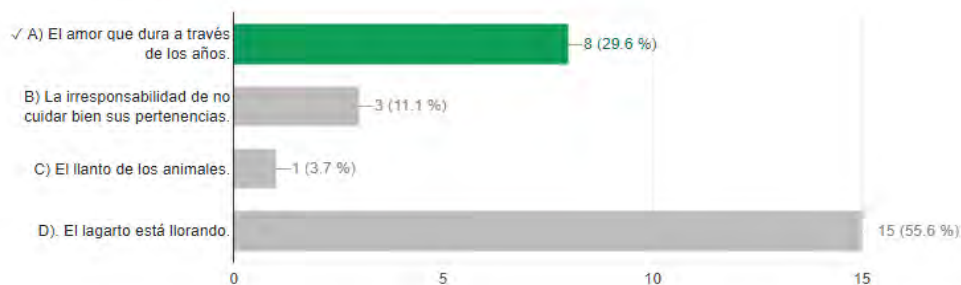
Nuevamente en la pregunta 7 acerca de lo que simboliza lo que perdieron, en ambos grupos escogieron en su mayoría la respuesta correcta. Comprendieron que el anillo perdido representaba la unión de los personajes.

Figura 35

Pregunta 8 Grupo Experimental 3°F

8) ¿Cuál es el tema del texto?

8/27 respuestas correctas



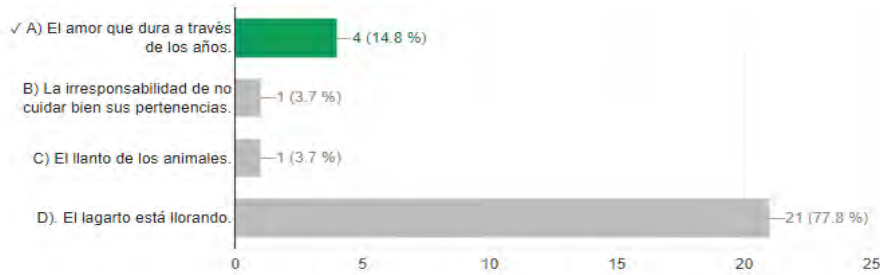
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 36

Pregunta 8 Grupo Control 3°D

8) ¿Cuál es el tema del texto?

4/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

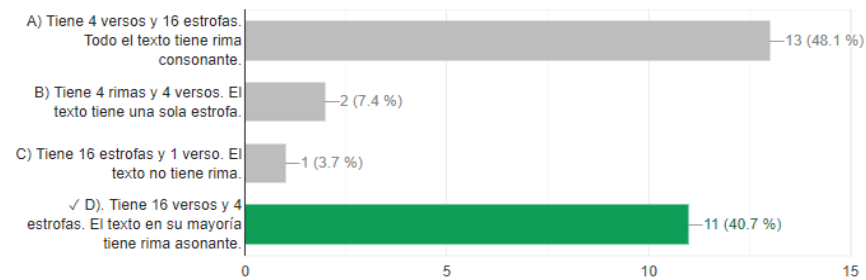
En esta pregunta 8, se nota claramente la dificultad que tienen las niñas en reconocer el tema del texto, confundiendo el tema con el título. Ambos grupos cometieron ese error, seleccionando en su mayoría el título.

Figura 37

Pregunta 9 Grupo Experimental 3°F

9) Escoge las características del texto:

11/27 respuestas correctas



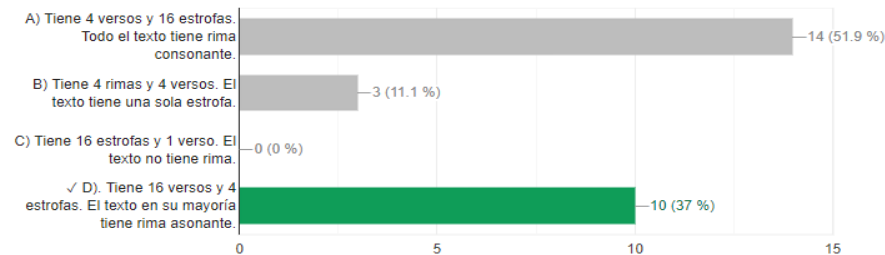
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 38

Pregunta 9 Grupo Control 3°D

9) Escoge las características del texto:

10/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

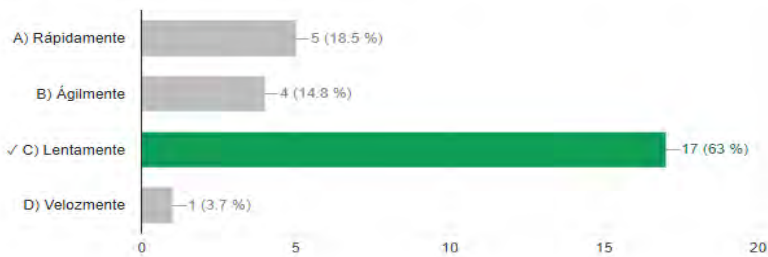
Las características de los textos es otro punto que confunde a las estudiantes, en este caso específico las características del género lírico. Tanto en el grupo control como en el

experimental solo 10 y 11 respectivamente, acertaron con lo que correspondía a este poema.

Figura 39

Pregunta 10 Grupo Experimental 3°F

15) Los dinosaurios de gran tamaño debían moverse:
17/27 respuestas correctas

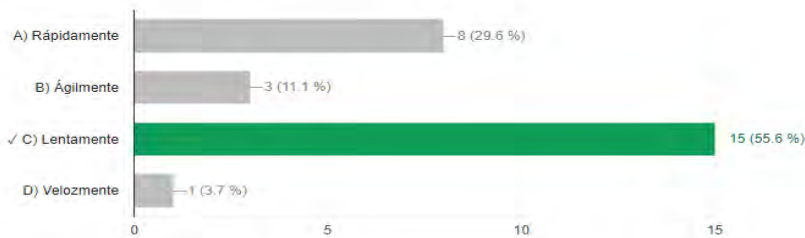


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 40

Pregunta 10 Grupo Control 3°D

15) Los dinosaurios de gran tamaño debían moverse:
15/27 respuestas correctas

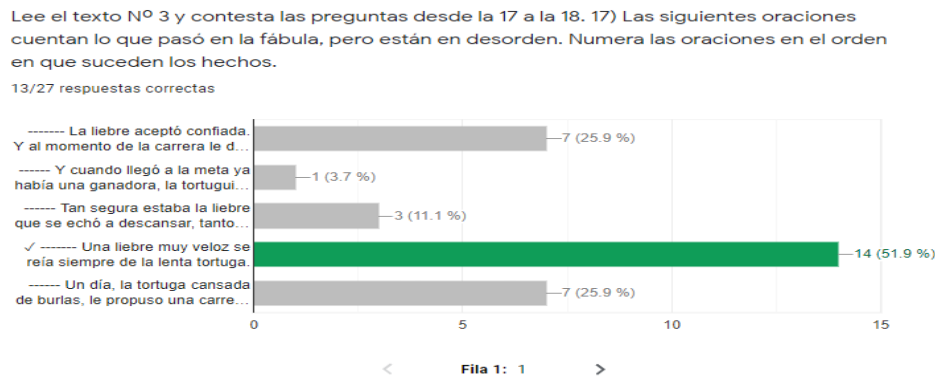


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

La pregunta 15 siguiendo el orden del formulario, corresponde a una segunda lectura de tipo expositiva o informativa, donde debían buscar en el texto literalmente esa respuesta. Ambos grupos evidencian que esta clase de preguntas pueden manejarlas adecuadamente. En su mayoría escogieron la respuesta correcta.

Figura 41

Pregunta 11 Primera Oración Grupo Experimental 3°F



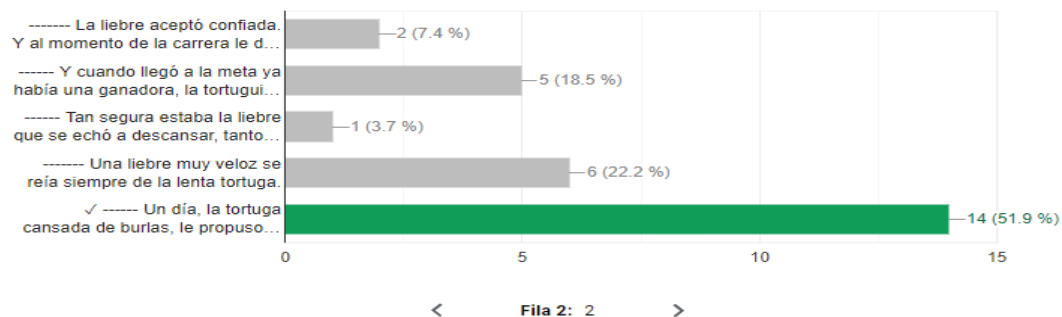
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 42

Pregunta 11 Segunda Oración Grupo Experimental 3°F

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

14/27 respuestas correctas



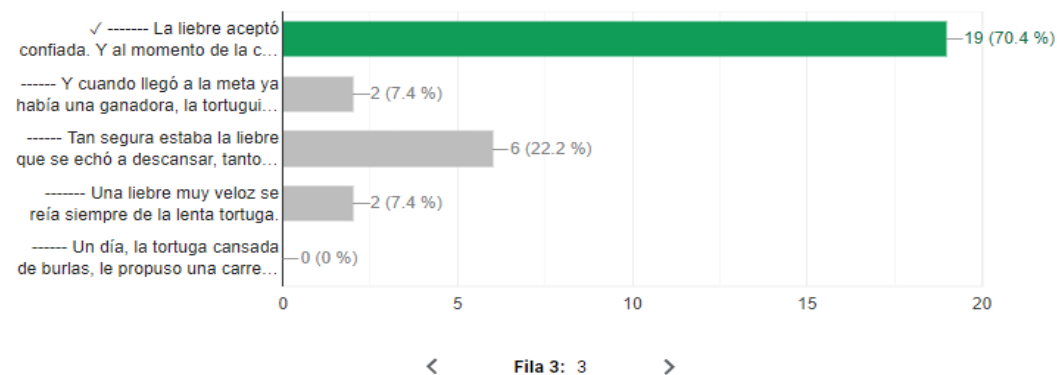
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 43

Pregunta 11 Tercera Oración Grupo Experimental 3°F

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

17/27 respuestas correctas



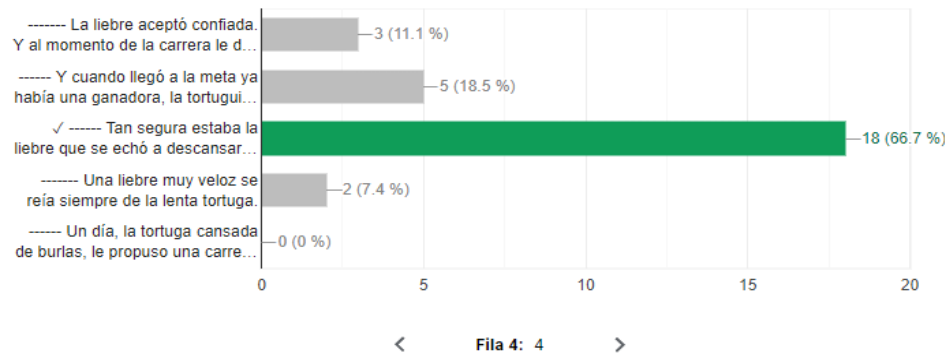
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 44

Pregunta 11 Cuarta Oración Grupo Experimental 3°F

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

17/27 respuestas correctas



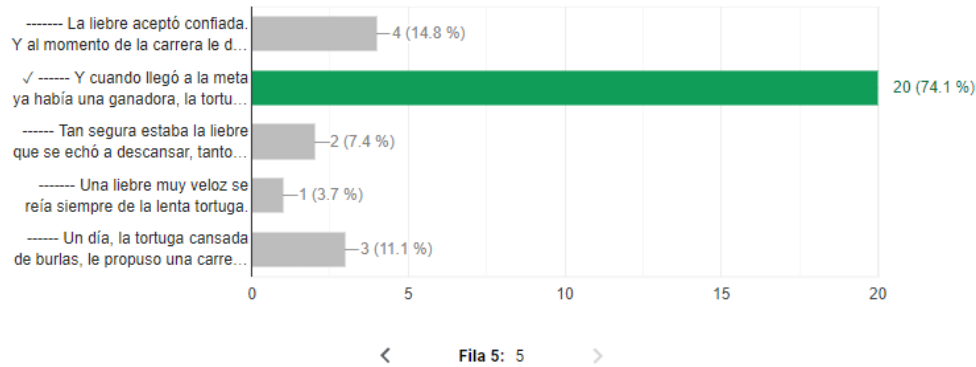
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 45

Pregunta 11 Quinta Oración Grupo Experimental 3°F

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

19/27 respuestas correctas



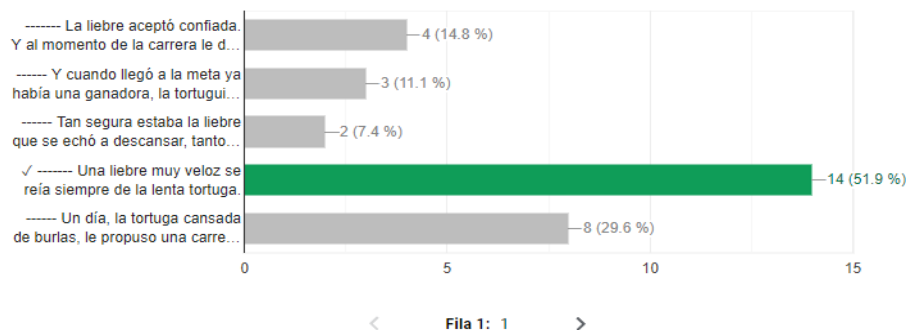
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 46

Pregunta 11 Primera Oración Grupo Control 3°D

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

13/27 respuestas correctas



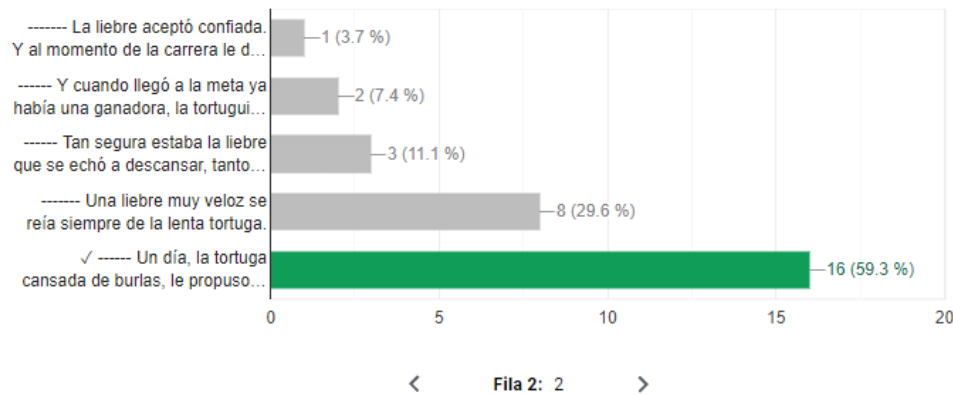
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

Figura 47

Pregunta 11 Segunda Oración Grupo Control 3°D

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

15/27 respuestas correctas



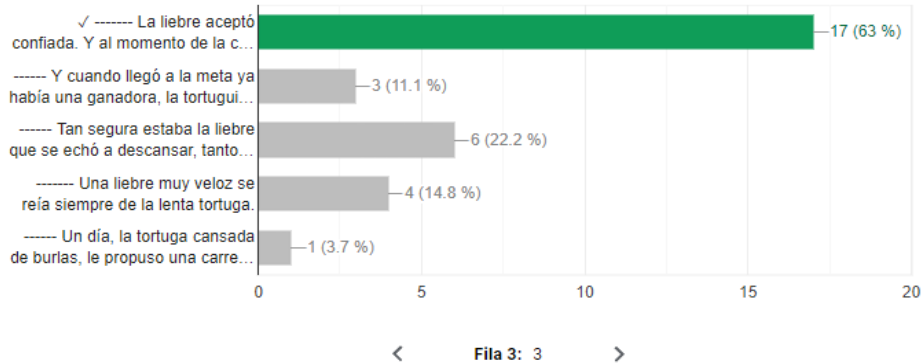
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

Figura 48

Pregunta 11 Tercera Oración Grupo Control 3°D

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

16/27 respuestas correctas



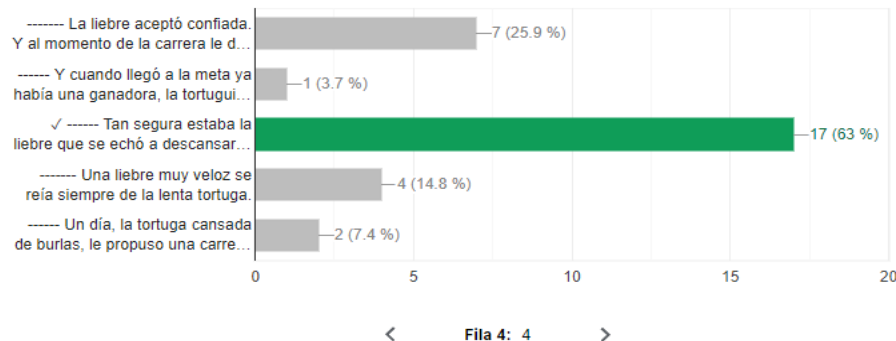
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

Figura 49

Pregunta 11 Cuarta Oración Grupo Control 3°D

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

16/27 respuestas correctas



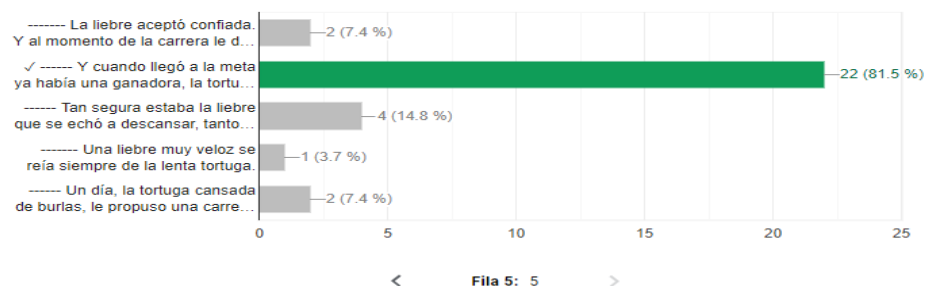
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

Figura 50

Pregunta 11 Quinta Oración Grupo Control 3°D

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

21/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

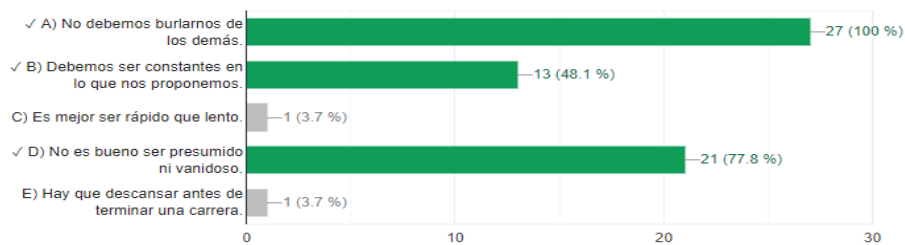
Esta pregunta 17, según formulario, consiste en ordenar 5 filas con oraciones de una fábula ya conocida por ellas. Tanto en el grupo experimental como en el control sus promedios de acierto fueron mayor a la mitad de las participantes en cada oración, de modo, que lograran ordenar de manera adecuada la fábula suministrada.

Figura 51

Pregunta 12 Grupo Experimental 3°F

18) Este tipo de textos, siempre nos deja una moraleja, coloca un chulito en TODAS las enseñanzas que dejó:

11/27 respuestas correctas



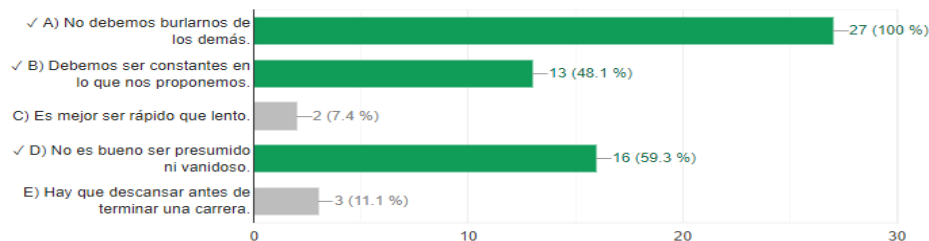
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 3°.

Figura 52

Pregunta 12 Grupo Control 3°D

18) Este tipo de textos, siempre nos deja una moraleja, coloca un chulito en TODAS las enseñanzas que dejó:

10/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 3°.

Esta última pregunta de selección múltiple es de esas llamadas, “cascaritas”, ya que pocas fueron las estudiantes que escogieron en su totalidad las tres opciones de respuesta correcta. Todas las 27 niñas, tanto del grupo control como del experimental, escogieron la

primera opción. Esa era una de las tres alternativas adecuadas que debían seleccionar. Evidentemente, las estudiantes, obviaron la palabra en mayúscula TODAS, que se encontraba en la orden.

Continuando con el análisis de las preguntas, a nivel de comprensión de textos, en segundo grado 7 de 10 preguntas fueron de selección múltiple y la herramienta Google Forms, arrojó cada gráfico de barras con los resultados.

Figura 53

Pregunta 1 Grupo Control 2°C



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 2°.

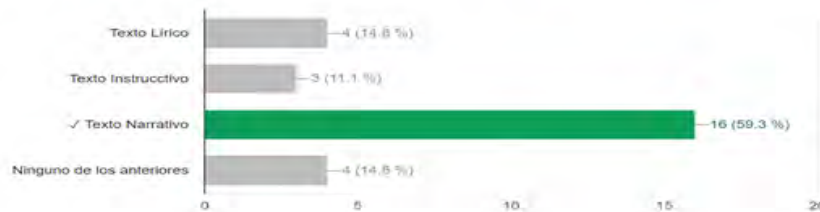
Figura 54

Pregunta 1 Grupo Experimental 2ºD

Lee detenidamente el texto 1 "Las Gallinas gordas y las Flacas" y basado en tú lectura responde las preguntas 1 y 2

1) La siguiente lectura, corresponde a un texto de tipo:

16/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 2º.

De acuerdo con las gráficas anteriores se puede observar que en ambos grupos más del 50% logran identificar a qué género pertenece el texto sugerido. Se equivocaron 10 y 11 estudiantes de los grupos control y experimental, respectivamente, es probable que tengan claro este tipo de géneros ya que a esta edad son los textos más comunes.

Figura 55

Pregunta 2 Grupo Control 2ºC

2) En el texto anterior el mensaje principal es:

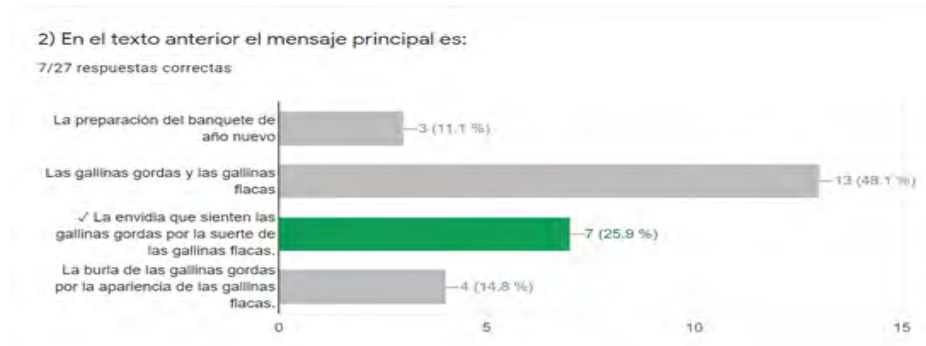
6/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 2°.

Figura 56

Pregunta 2 Grupo Experimental 2°D



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 2°.

Solo el 25,9 % del grupo experimental logra identificar el mensaje principal del texto. Sin embargo, el porcentaje del grupo control, fue aún más bajo, solamente el 22,2%. Es decir, que las niñas están presentando mucha dificultad en reconocer la importancia de los textos leídos.

Figura 57

Pregunta 3 Grupo Control 2°C

Lee detenidamente el texto 2 "Mis amigos superhéroes" y basado en tú lectura responde de la pregunta 3 a la 5

3) ¿Cómo se hacian llamar los amigos en el texto ?
5/27 respuestas correctas



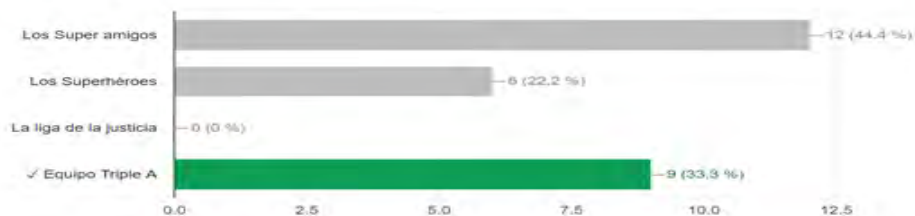
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 2°.

Figura 58

Pregunta 3 Grupo Experimental 2°D

Lee detenidamente el texto 2 "Mis amigos superhéroes" y basado en tú lectura responde de la pregunta 3 a la 5

3) ¿Cómo se hacian llamar los amigos en el texto ?
9/27 respuestas correctas



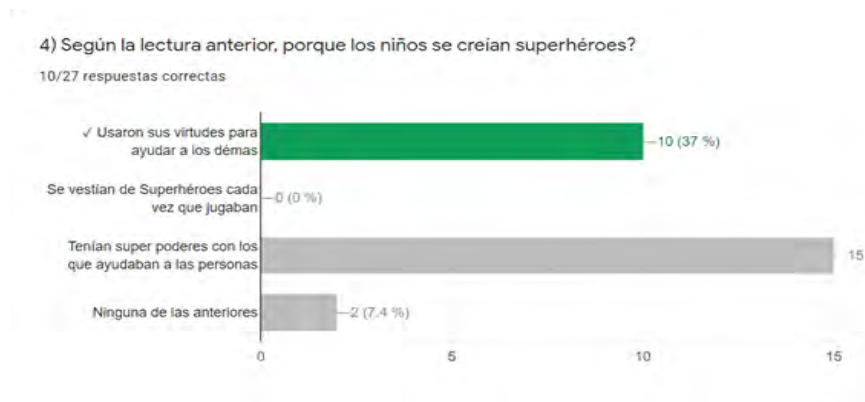
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 2°.

En la pregunta 3 se puede observar que solo 5 niñas del grupo control y 9 del grupo experimental lograron identificar a los personajes y cómo se hacían llamar en el texto. Se

dejaron llevar por otros elementos como el título, al saber que eran amigos, ya que esta fue la opción más seleccionada.

Figura 59

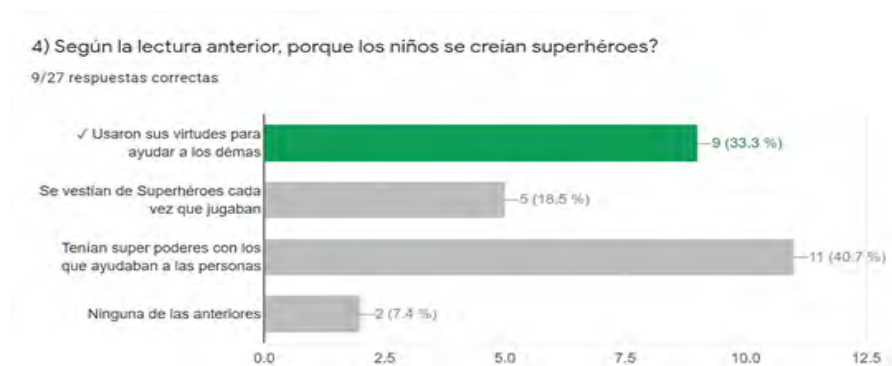
Pregunta 4 Grupo Control 2°C



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 2°.

Figura 60

Pregunta 4 Grupo Experimental 2°D

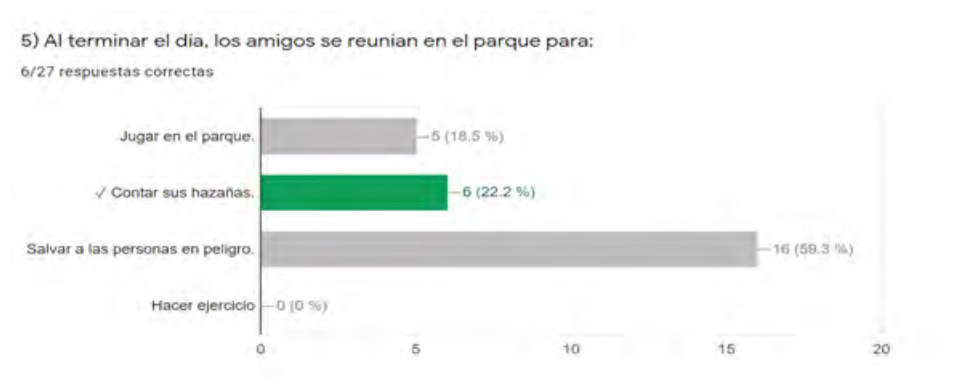


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 2°.

Nuevamente, se nota en la pregunta 4 cómo las estudiantes se dejan llevar por otros elementos de la narración, como títulos o imágenes; es decir, en ambos grupos menos del 38% de las estudiantes acertaron, debido a tener en cuenta más cómo lucen los amigos que lo que en realidad dice la lectura.

Figura 61

Pregunta 5 Grupo Control 2°C



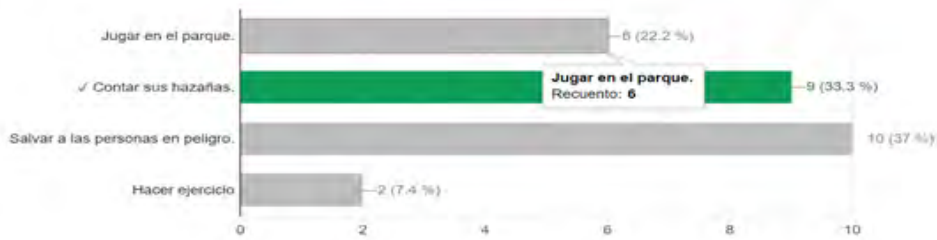
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 2°.

Figura 62

Pregunta 5 Grupo Experimental 2°D

5) Al terminar el día, los amigos se reunían en el parque para:

9/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 2°.

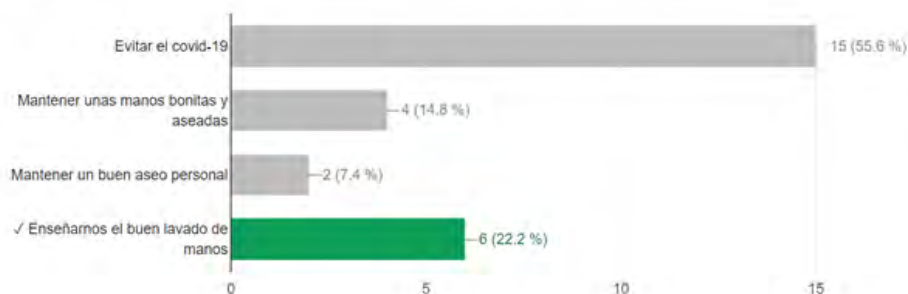
A pesar de que en la pregunta 5, la respuesta está literal en la narración, fueron muchas estudiantes que fallaron, la mayoría incluso escogió *salvar a las personas en peligro*. 6 del grupo control y 9 del grupo experimental comprendieron después de leer, no se basaron en la imagen del texto.

Figura 63

Pregunta 6 Grupo Control 2°C

6) Teniendo en cuenta la imagen anterior, podemos creer que la intención de la misma es?:

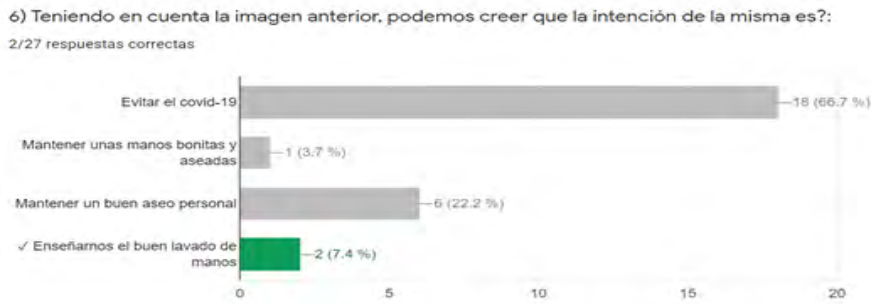
6/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 2°.

Figura 64

Pregunta 6 Grupo Experimental 2°D



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 2°.

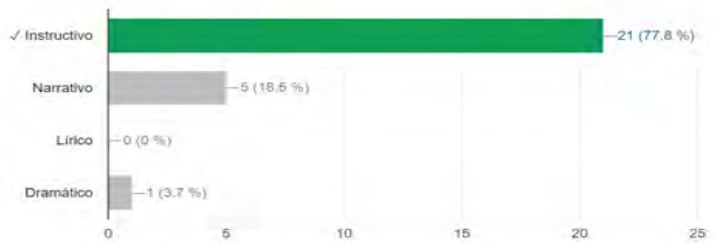
En la pregunta 6 sobre textos gráficos, se evidencia la poca lectura y comprensión de éstos por parte de las estudiantes de ambos grupos. Obviaron cada instrucción y el objetivo final, se centraron solamente en la norma actual y obligatoria de lavarse las manos constantemente para evitar el Covid - 19.

Figura 65

Pregunta 7 Grupo Control 2°C

7) De la imagen "procedimiento lavado de manos", podemos decir que es un texto?:

21/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo control de 2°.

Figura 66

Pregunta 7 Grupo Experimental 2°D

7) De la imagen "procedimiento lavado de manos", podemos decir que es un texto?:

14/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en comprensión textual en el pre test con el grupo experimental de 2°.

En la última pregunta de comprensión textual y selección múltiple, las estudiantes en ambos grupos superaron el 50%, es decir que este tipo de textos la mayoría lo reconoce visualmente; sin embargo, aún tiene dificultades en comprender su intención.

Como conclusión, se pudo notar a lo largo del análisis de cada pregunta, que las estudiantes tienen mayor dominio en las preguntas de tipo literal, aquellas que están en el texto y pueden hallar sin complicaciones. Sin embargo, cuando se refiere a tipología, enseñanza, característica o temática textual, ya es un asunto que a las estudiantes les causa mucha confusión. Aunque en segundo grado, en varias ocasiones obviaron lo literal y se basaron en otros elementos como las imágenes o los títulos.

De modo que, con este resultado, más el pobre desempeño en redacción, se evidencia la problemática manifestada desde el comienzo. Es prioritario trabajar y fortalecer la comprensión y producción textual con el fin de entregar personas independientes, críticas, con capacidad de responder y decidir a los problemas que se enfrentan día a día.

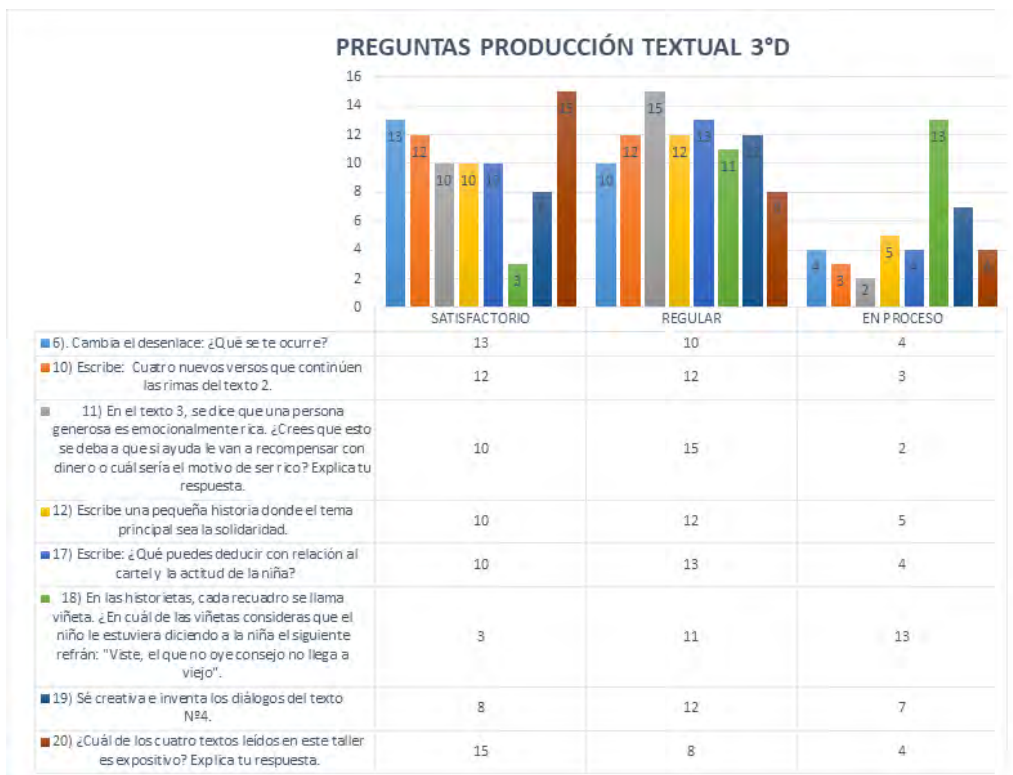
Post-Test. Nuevamente se utilizó una encuesta realizada en la herramienta Google Forms, en esta ocasión la intención fue comparar el trabajo realizado en comprensión y redacción de textos con el grupo experimental y el dejado de hacer con el grupo control. Se manejaron diferentes historias, y por ende diferentes preguntas; sin embargo, la cantidad de preguntas y el estilo fueron los mismos, aunque en este segundo con un poco más de complejidad.

Producción Textual. Al igual que en el pre test, las estudiantes en el post test debieron adjuntar un par de imágenes de sus escritos por la plataforma, de tal manera, que las docentes pudieran leer atentamente cada uno de sus aportes.

En tercer grado, en 8 de las 20 preguntas, las estudiantes debieron dar su respuesta de manera escrita.

Figura 67

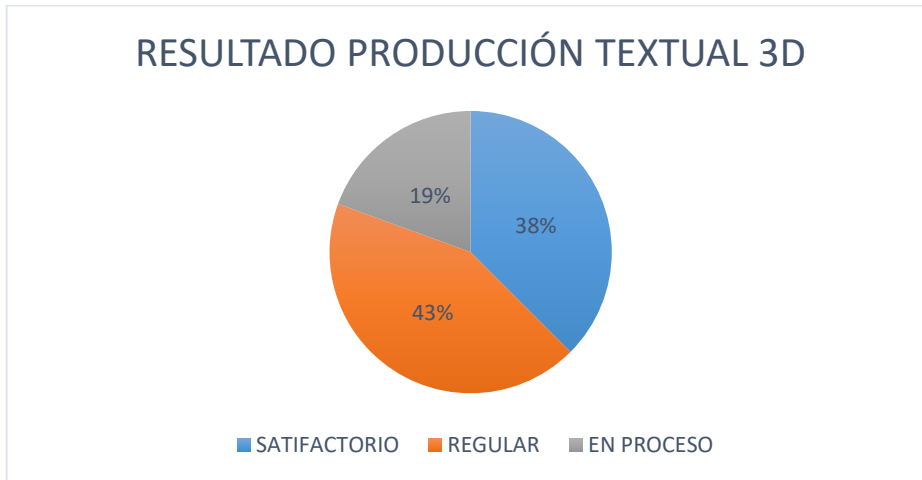
Preguntas Producción Textual 3ºD



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el post test con el grupo control de 3º.

Figura 68

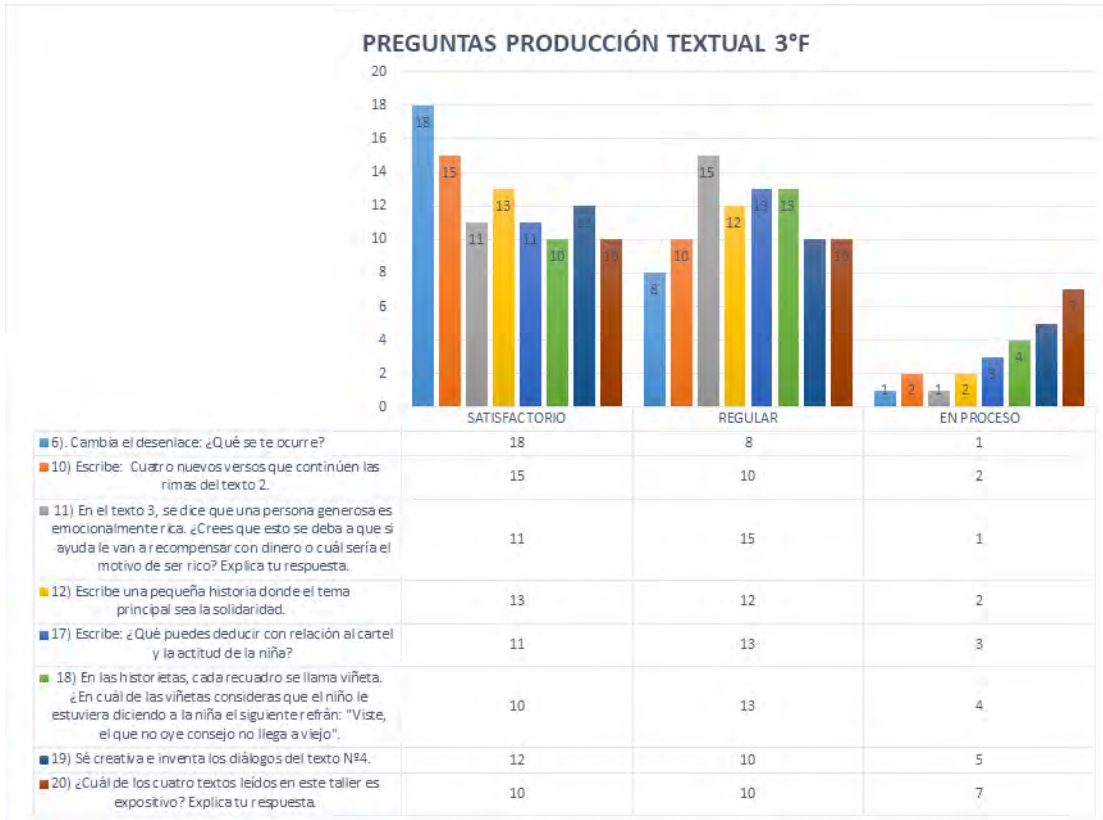
Resultado Producción Textual 3ºD



Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el post test obtenido por el grupo control de 3º.

Figura 69

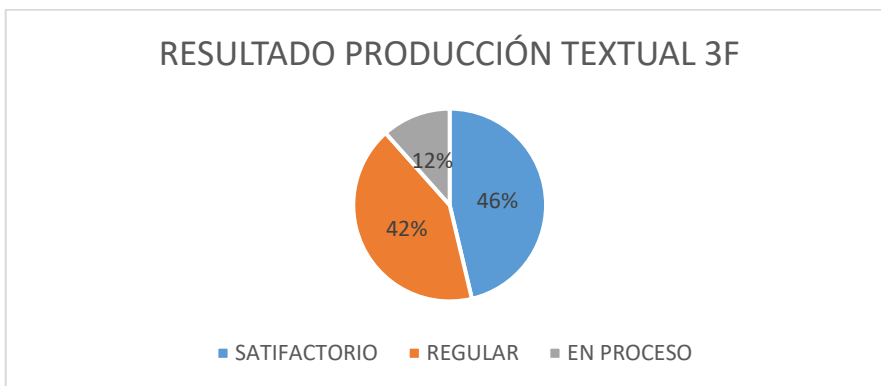
Preguntas Producción Textual 3ºF



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el post test con el grupo experimental de 3º.

Figura 70

Resultado Producción Textual 3ºF



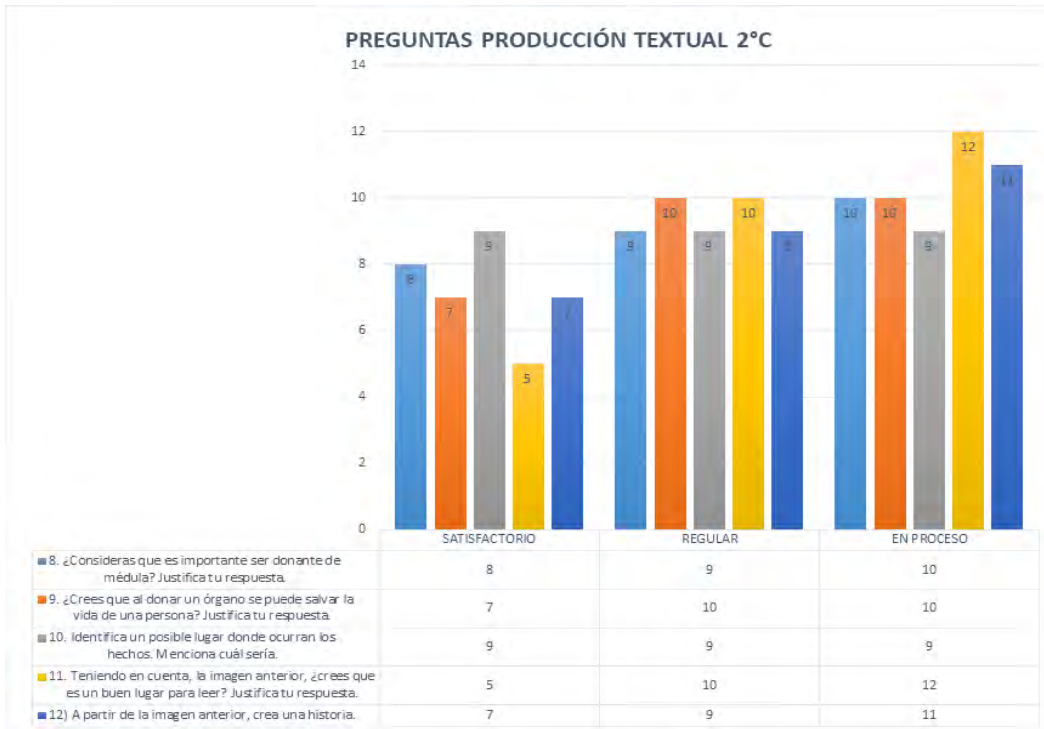
Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el post test obtenido por el grupo experimental de 3°.

Posteriormente, a la revisión del análisis de la rúbrica con los resultados obtenidos en el desempeño de producción textual, se evidenció en el grupo control un resultado similar al obtenido en el pre test, es decir, el rango más alto fue el regular, las estudiantes continúan presentando oraciones poco coherentes, lo cual ocasiona incomprensión al leerlas. Del mismo modo, sus hipótesis, no están organizadas secuencialmente y son poco creativas al realizar sus textos. Mientras que los resultados del grupo experimental, se logra ver una mejoría en los porcentajes, muchas se mantienen en el rango regular; sin embargo, vemos que encabeza el nivel satisfactorio. En la mayoría de las niñas, las oraciones están ordenadas de manera adecuada y coherente lo cual facilita su comprensión; los conceptos, ideas o situaciones los tienen más claros y organizados en orden jerárquico. También se pudo apreciar que sus párrafos u oraciones están escritos completos, acordes con lo solicitado y con mucha creatividad.

Continuando con el análisis de segundo grado, 5 de las 10 preguntas fueron en función de observar la redacción en las estudiantes.

Figura 71

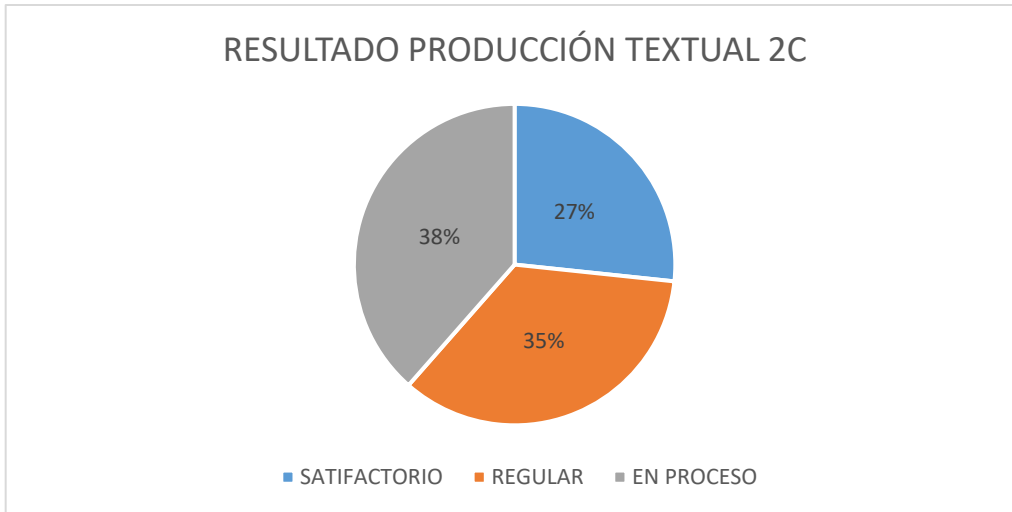
Preguntas Producción Textual 2°C



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el post test con el grupo control de 2°.

Figura 72

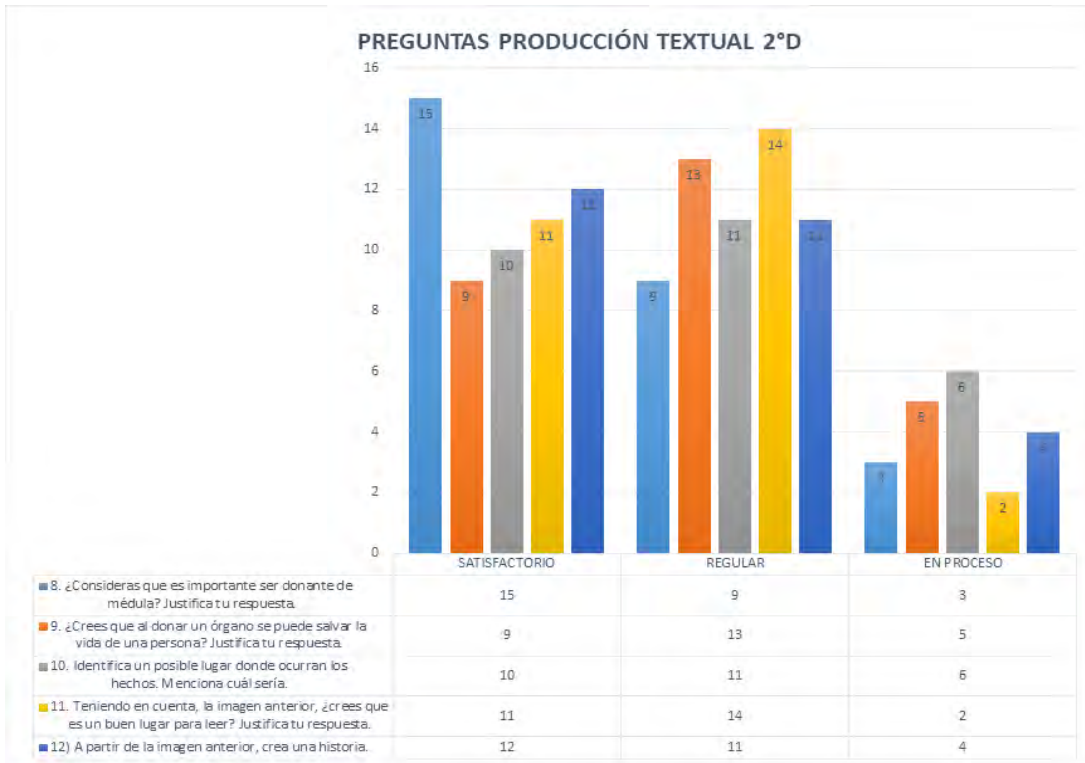
Resultados Producción Textual 2°C



Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el post test obtenido por el grupo control de 2°.

Figura 73

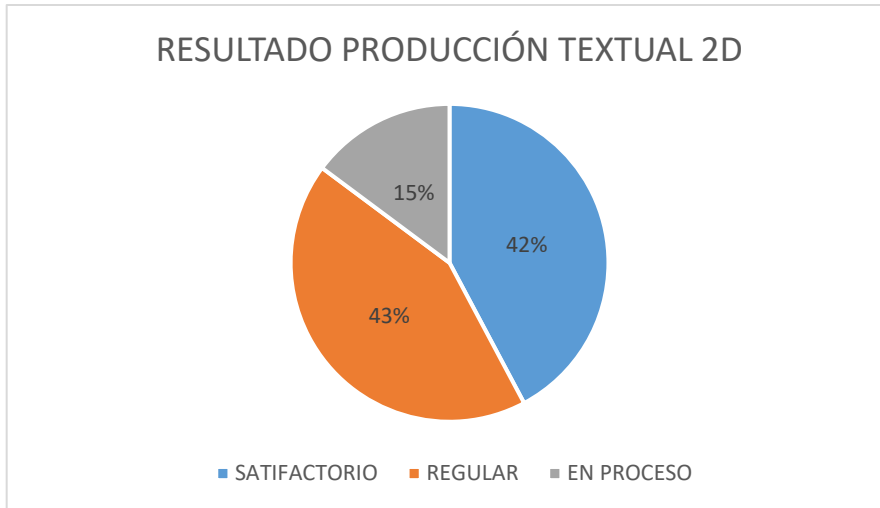
Preguntas Producción Textual 2°D



Nota. La figura muestra las cifras del nivel de producción textual en el post test con el grupo experimental de 2º.

Figura 74

Resultados Producción Textual 2ºD



Nota. La figura muestra el resultado de satisfacción en producción textual en el post test obtenido por el grupo control de 2°.

Para el post test de segundo grado, se analizó inicialmente, la rúbrica, obteniendo resultados satisfactorios en el grupo experimental. Se puede observar que en el grupo control continúan presentando dificultades en redacción, y por ende, el mayor porcentaje es en el criterio: *en proceso*; significa, que se debe trabajar con ellas la coherencia, ya que las oraciones no mantienen relación entre ellas. Sus textos no tienen coherencia y en sus hipótesis, los conceptos, ideas o situaciones se encuentran muy desorganizados o no van acorde con lo solicitado. Además, las oraciones son poco creativas.

Comprensión de Textos. Al igual que en el pre test, en comprensión de textos, en tercer grado 12 de 20 preguntas fueron de selección múltiple y la herramienta Google Forms, arrojó cada estadística de los resultados. A continuación, el análisis de cada una de esas preguntas.

Figura 75

Pregunta 1 Grupo Experimental 3°F

Lee el texto N° 1 y contesta las preguntas desde la 1 a la 6.

1) ¿Qué tipo de género es el Texto 1?

24/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

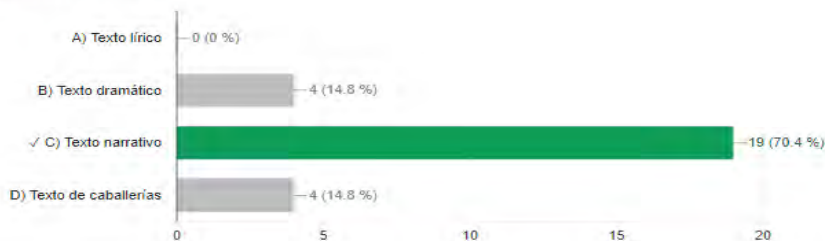
Figura 76

Pregunta 1 Grupo Control 3°D

Lee el texto N° 1 y contesta las preguntas desde la 1 a la 6.

1) ¿Qué tipo de género es el Texto 1?

19/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

La mayoría de las estudiantes del grupo experimental, 24 de 27, respondió acertadamente. A pesar de que en el grupo control el 70 % respondió de manera correcta, fueron más las estudiantes que fallaron con relación al grupo experimental. En esta primera pregunta, el grupo experimental ya da indicios del dominio de los tipos de géneros.

Figura 77

Pregunta 2 Grupo Experimental 3°F



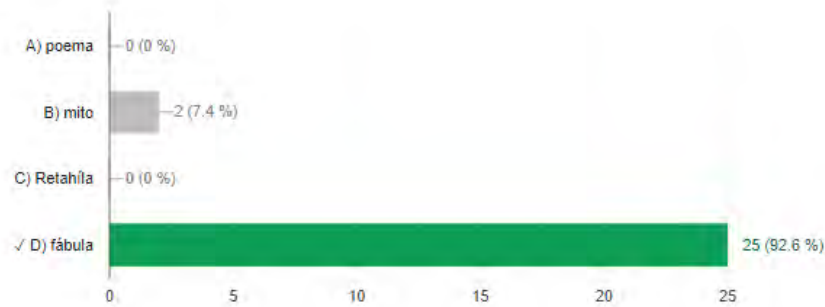
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 78

Pregunta 2 Grupo Control 3°D

2. ¿Qué tipo de subgénero es el anterior?

25/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

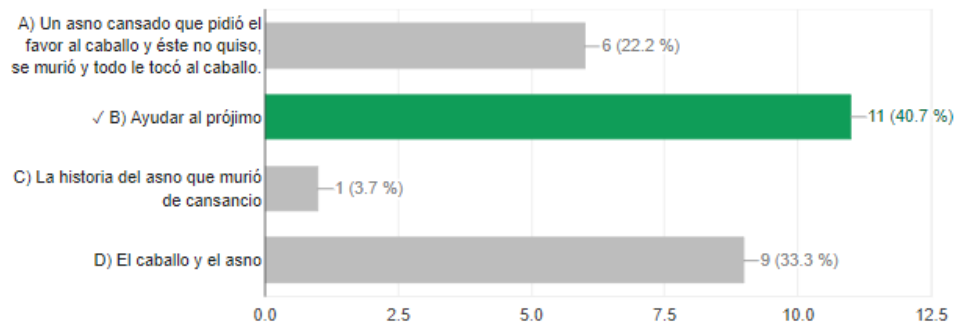
En la pregunta 2 ambos grupos aciertan en su mayoría, el experimental el 96% y el control 92%. Ambos grupos lograron identificar que el texto pertenecía a una fábula.

Figura 79

Pregunta 3 Grupo Experimental 3°F

3. ¿Cuál es el tema de la anterior lectura?

11/27 respuestas correctas



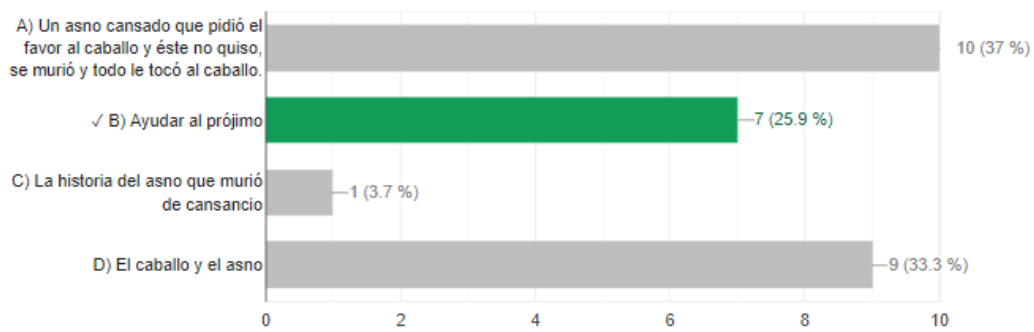
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 80

Pregunta 3 Grupo Control 3°D

3. ¿Cuál es el tema de la anterior lectura?

7/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

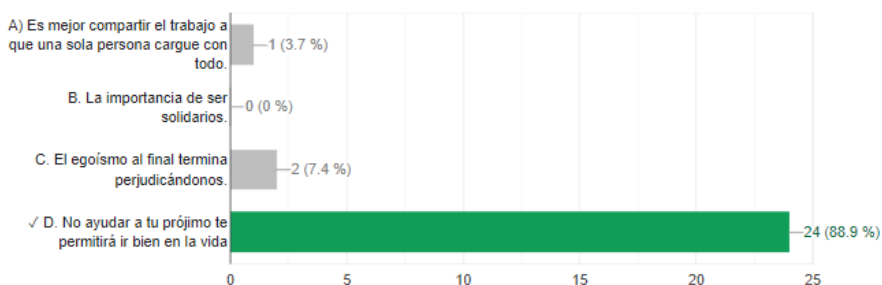
Esta tercera pregunta indagaba por el tema, aspecto que aún resulta difícil identificar para las niñas, 11 estudiantes del grupo experimental y 7 del grupo control respondieron adecuadamente.

Figura 81

Pregunta 4 Grupo Experimental 3°F

4. De las siguientes moralejas, solo una NO está acorde a la anterior lectura:

24/27 respuestas correctas



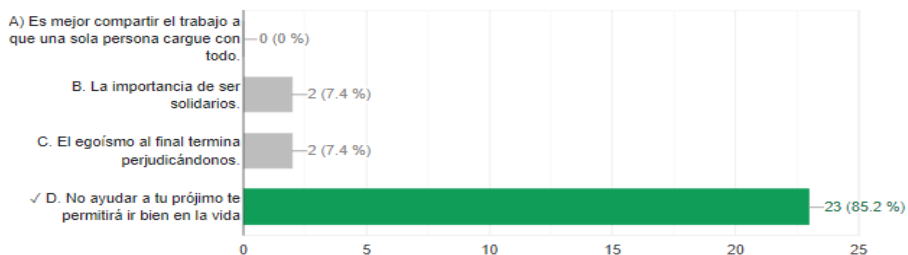
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 82

Pregunta 4 Grupo Control 3°D

4. De las siguientes moralejas, solo una NO está acorde a la anterior lectura:

23/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

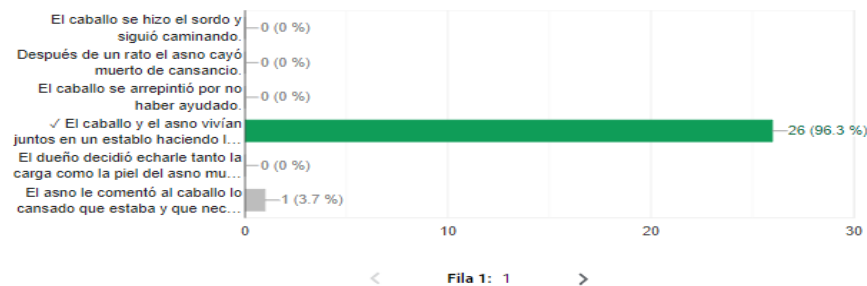
En la cuarta pregunta, en ambos grupos la mayoría respondió acertadamente. Sin embargo, se sigue evidenciando una leve mejoría en el grupo experimental. 24 y 23, grupo

experimental y control, respectivamente. Se puede analizar en esta pregunta que la mayoría de las estudiantes logran reconocer la enseñanza del texto.

Figura 83

Pregunta 5 Primera Oración Grupo Experimental 3°F

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.
26/27 respuestas correctas

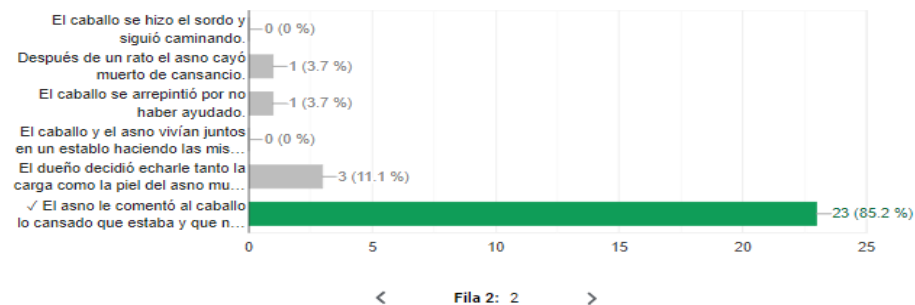


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 84

Pregunta 5 Segunda Oración Grupo Experimental 3°F

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.
22/27 respuestas correctas



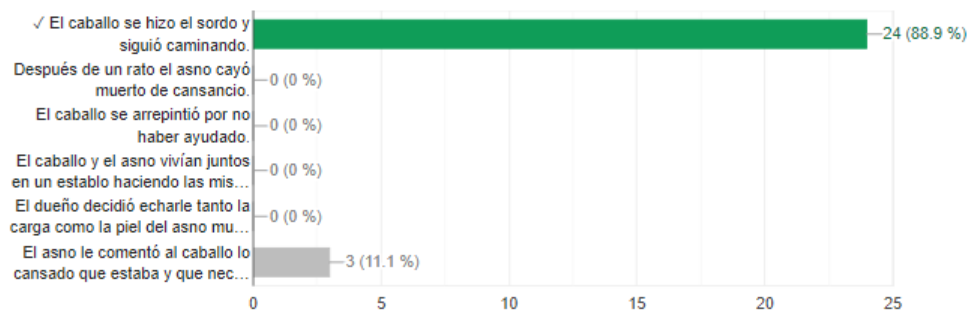
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 85

Pregunta 5 Tercera Oración Grupo Experimental 3°F

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

24/27 respuestas correctas



< Fila 3: 3 >

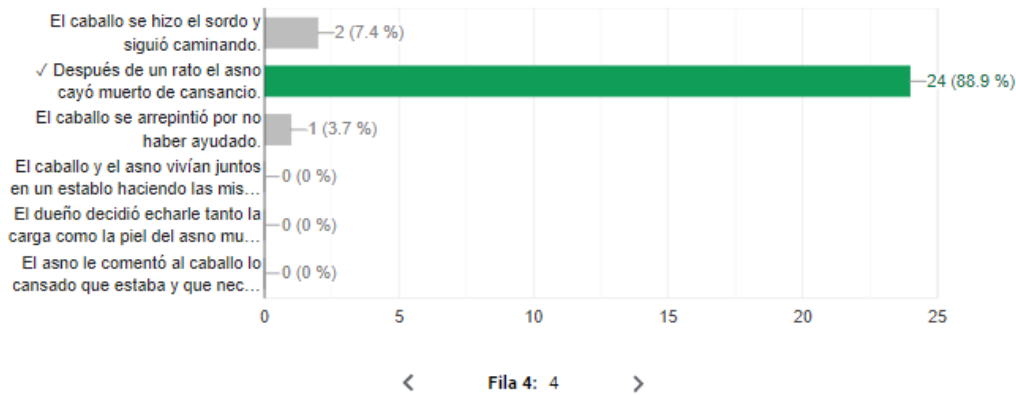
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 86

Pregunta 5 Cuarta Oración Grupo Experimental 3°F

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

24/27 respuestas correctas



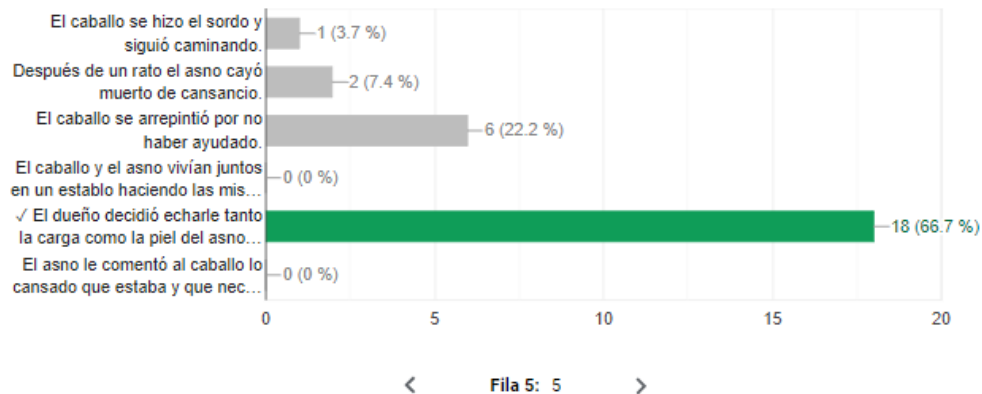
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 87

Pregunta 5 Quinta Oración Grupo Experimental 3°F

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

18/27 respuestas correctas



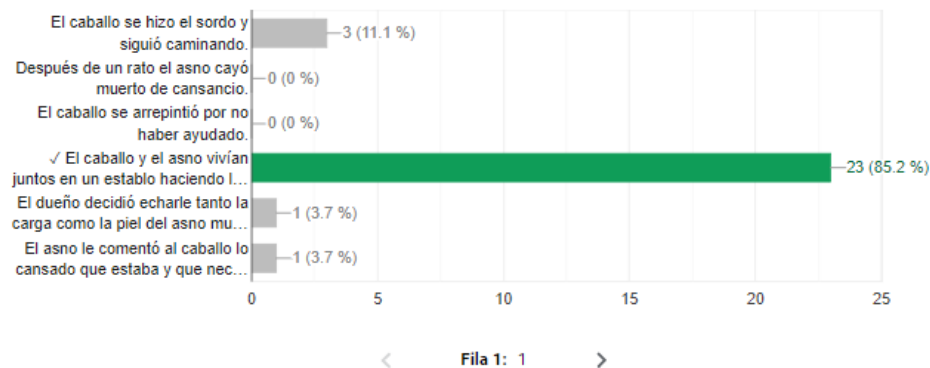
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 88

Pregunta 5 Primera Oración Grupo Control 3°D

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

22/27 respuestas correctas



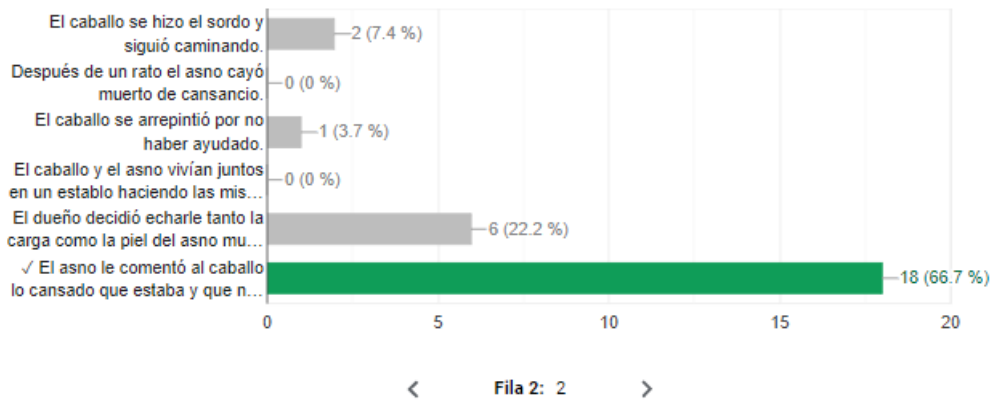
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

Figura 89

Pregunta 5 Segunda Oración Grupo Control 3°D

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

18/27 respuestas correctas



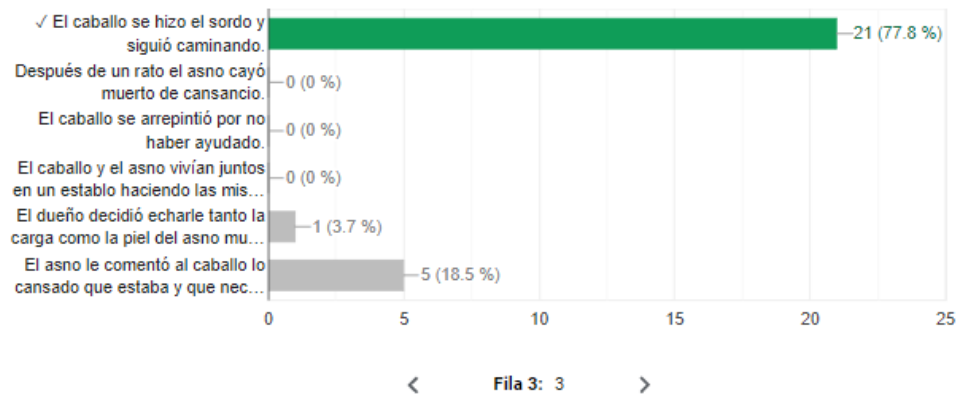
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

Figura 90

Pregunta 5 Tercera Oración Grupo Control 3°D

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

21/27 respuestas correctas



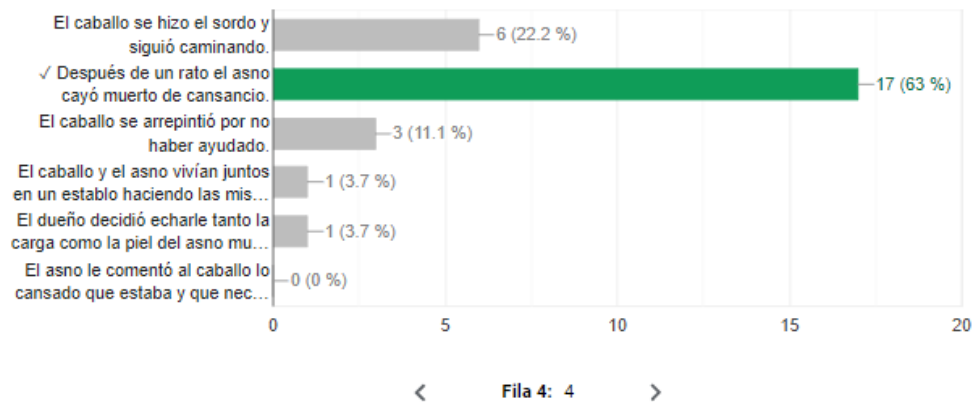
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

Figura 91

Pregunta 5 Cuarta Oración Grupo Control 3°D

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

17/27 respuestas correctas



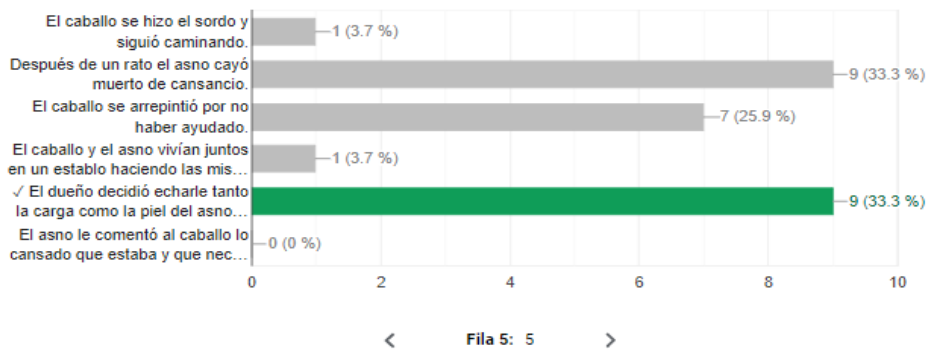
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

Figura 92

Pregunta 5 Quinta Oración Grupo Control 3°D

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1.

9/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

La pregunta 5, consiste en ordenar 5 filas con oraciones de la fábula trabajada en las preguntas anteriores. Nuevamente, se nota mayor análisis al ordenar las oraciones de parte del grupo experimental que del control.

Figura 93

Pregunta 6 Grupo Experimental 3°F

7) ¿Cuál es el tema del texto 2?

9/27 respuestas correctas



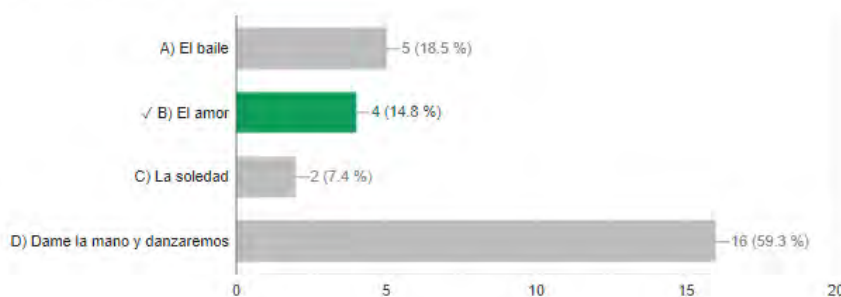
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 94

Pregunta 6 Grupo Control 3°D

7) ¿Cuál es el tema del texto 2?

4/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

En la pregunta 6, el grado de análisis de las niñas del grupo experimental fue muchísimo mayor que en el de control. En este último grupo, solo 4 estudiantes acertaron, mientras que en el experimental 9 lograron responder adecuadamente. Se sigue notando la dificultad de las estudiantes en reconocer el tema en los diferentes textos.

Figura 95

Pregunta 7 Grupo Experimental 3°F

8) Escoge las características del texto:

19/27 respuestas correctas



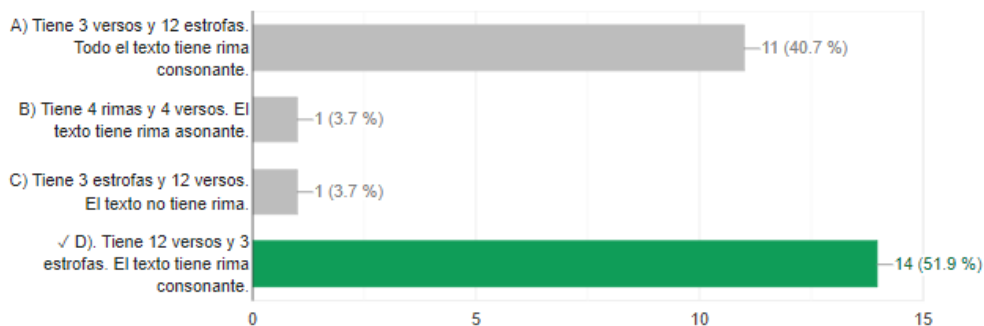
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 96

Pregunta 7 grupo control 3°D

8) Escoge las características del texto:

14/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

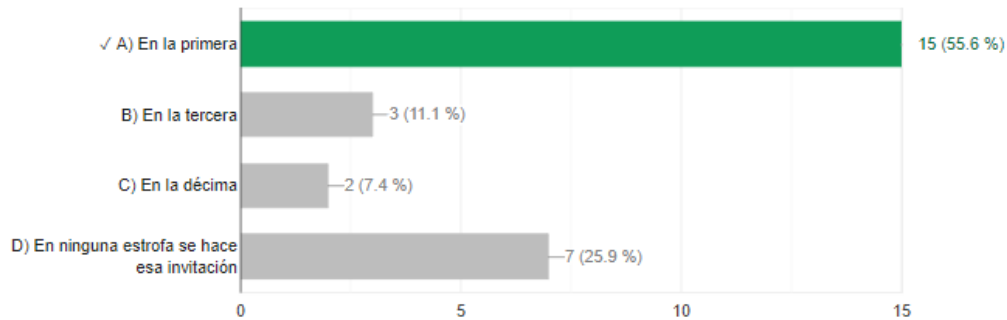
Nuevamente en la pregunta 7 acerca de las características del texto, el grupo experimental logró superar por 5 niñas el resultado del grupo control, 70.4% contra 51.9%.

Figura 97

Pregunta 8 Grupo Experimental 3°F

9) ¿En cuál de las estrofas la autora hace una llamada a la unión de todos los seres humanos a un mismo "baile", es decir, todos somos uno solo?

15/27 respuestas correctas



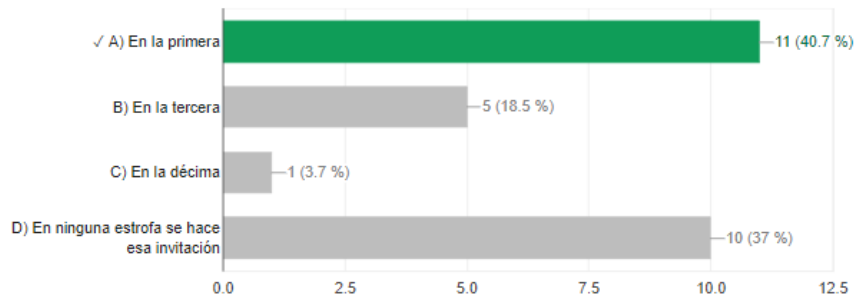
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 98

Pregunta 8 Grupo Control 3°D

9) ¿En cuál de las estrofas la autora hace una llamada a la unión de todos los seres humanos a un mismo "baile", es decir, todos somos uno solo?

11/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

En esta pregunta 8, se evidencia el gran avance de las niñas del grupo experimental, al poder analizar con mucha efectividad una pregunta de tipo inferencial. 15 estudiantes del grupo experimental y 11 del grupo control, ponen de manifiesto la mejoría en la comprensión lectora.

Figura 99

Pregunta 9 Grupo Experimental 3°F



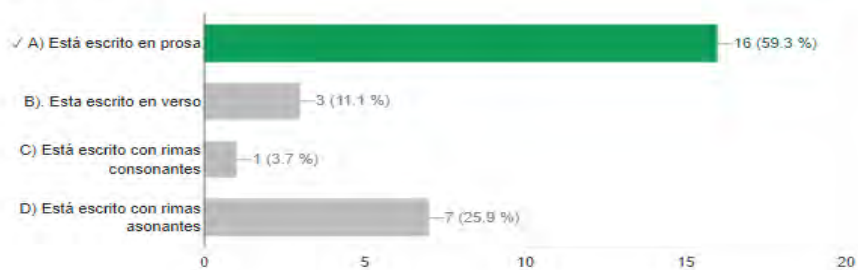
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 100

Pregunta 9 Grupo Control 3°D

13) ¿De qué manera está escrito el texto 3?

16/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

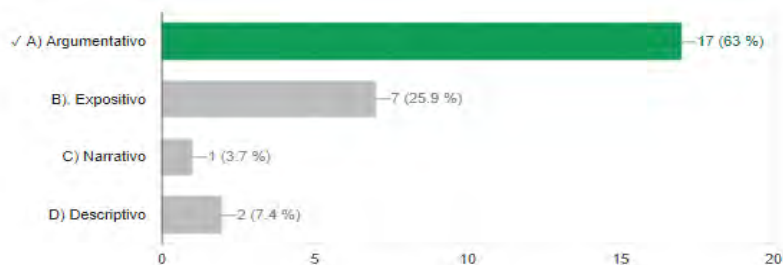
En esta pregunta se pedía la manera en que estaba escrito el texto, otro punto, que en el pre test confundía a las estudiantes. El grupo experimental muestra nuevamente el avance en el proceso realizado con él, 19 de ellos y 16 del grupo control, acertaron en esta pregunta.

Figura 101

Pregunta 10 Grupo Experimental 3°F

14) El texto 3 es de tipo:

17/27 respuestas correctas



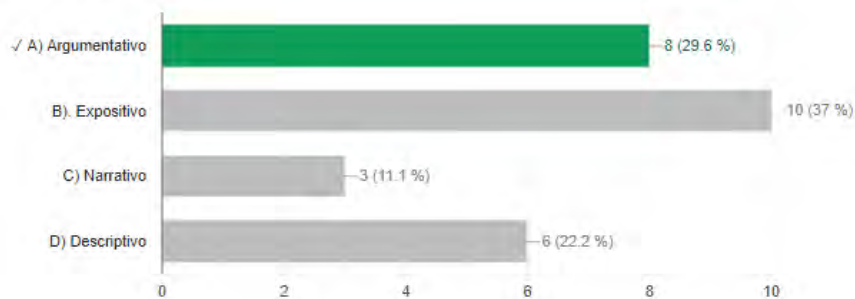
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 102

Pregunta 10 Grupo Control 3°D

14) El texto 3 es de tipo:

8/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

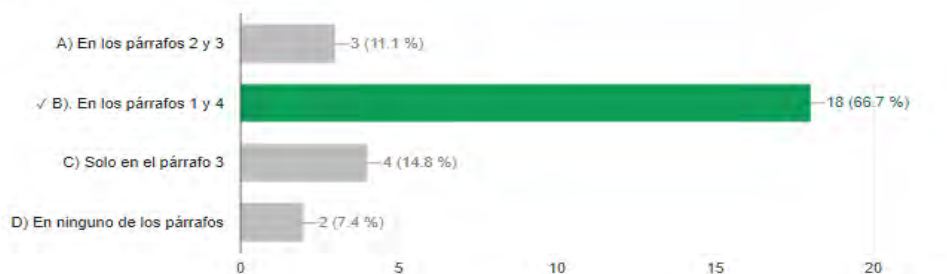
La pregunta 10 de escogencia, corresponde a una tercera lectura argumentativa, en ésta debían seleccionar el tipo de texto. El grupo experimental demuestra otra vez el buen proceso llevado en estas semanas. El resultado fue 17 grupo experimental y 8 grupo control.

Figura 103

Pregunta 11 Grupo Experimental 3°F

15) ¿En cuál de los párrafos se dice que hacer el bien al prójimo es hacerse bien a sí mismo?

18/27 respuestas correctas



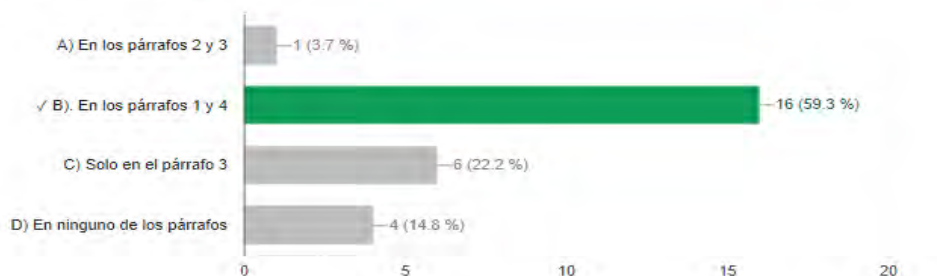
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 104

Pregunta 11 Grupo Control 3°D

15) ¿En cuál de los párrafos se dice que hacer el bien al prójimo es hacerse bien a sí mismo?

16/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

La undécima pregunta de tipo selección múltiple, se trataba de analizar los diferentes párrafos leídos e inferir en cuál o cuáles de ellos hablaban de hacer el bien al

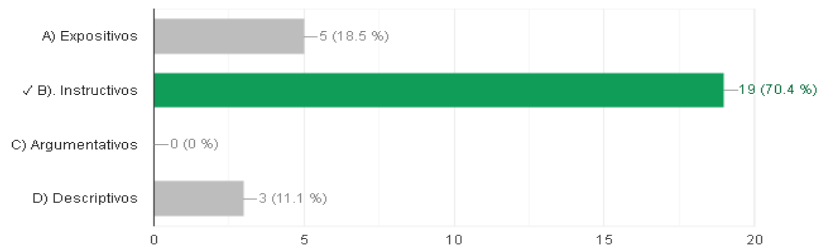
prójimo. Nuevamente, aunque no por mucha diferencia, es el grupo experimental quien tiene más aciertos, 18 y 16.

Figura 105

Pregunta 12 Grupo Experimental 3°F

16) En el texto 4, hay una imagen de una paloma y una mano pegada en uno de los árboles. Este tipo de imágenes corresponde a los textos:

19/27 respuestas correctas



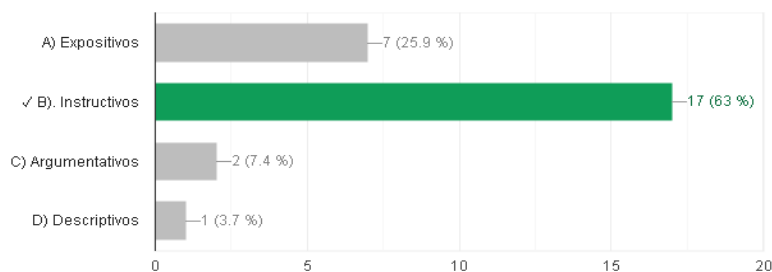
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 3°.

Figura 106

Pregunta 12 Grupo Control 3°D

16) En el texto 4, hay una imagen de una paloma y una mano pegada en uno de los árboles. Este tipo de imágenes corresponde a los textos:

17/27 respuestas correctas



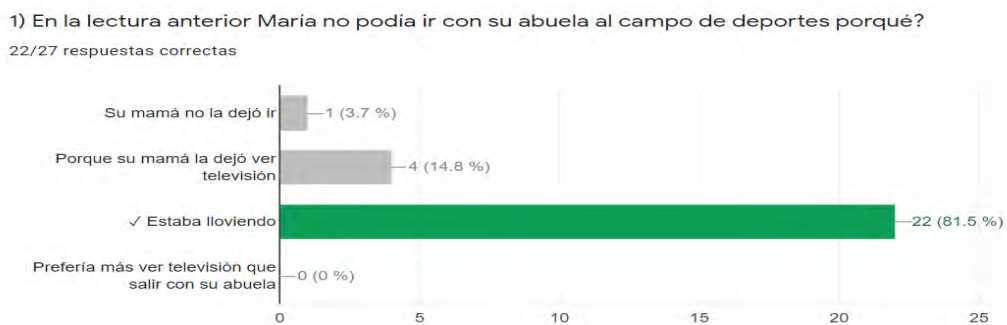
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 3°.

En la última pregunta de selección, las niñas del grupo control, pese a ser la mayoría que identifica e interpreta correctamente las imágenes, 17 estudiantes; continúa el grupo experimental liderando, 19 alumnas.

Para terminar con el análisis de las preguntas, a nivel de comprensión de textos, en segundo grado 7 de 10 interrogantes fueron de selección múltiple y la herramienta Google Forms, arrojó los siguientes gráficos de barras con los resultados.

Figura 107

Pregunta 1 Grupo Control 2°C



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 2°.

Figura 108

Pregunta 1 Grupo Experimental 2°D

1) En la lectura anterior María no podía ir con su abuela al campo de deportes por qué?
26/27 respuestas correctas



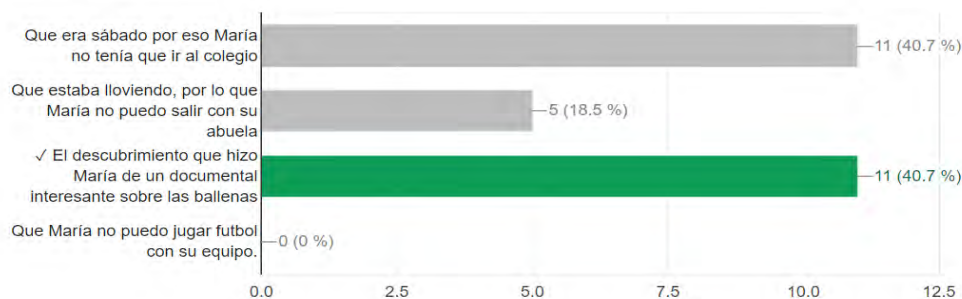
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 2°.

De acuerdo con las gráficas anteriores se puede observar que en ambos grupos más del 80% logran identificar la respuesta de tipo literal. Sin embargo, se puede notar como el grupo experimental logra sobrepasar en un 96.3% sobre el 81.5% al grupo control.

Figura 109

Pregunta 2 Grupo Control 2°C

2) En el texto anterior el mensaje principal es:
11/27 respuestas correctas



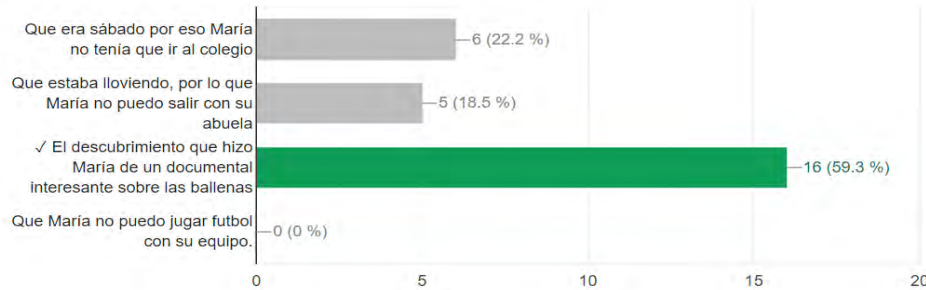
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 2°.

Figura 110

Pregunta 2 Grupo Experimental 2ºD

2) En el texto anterior el mensaje principal es:

16/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 2º.

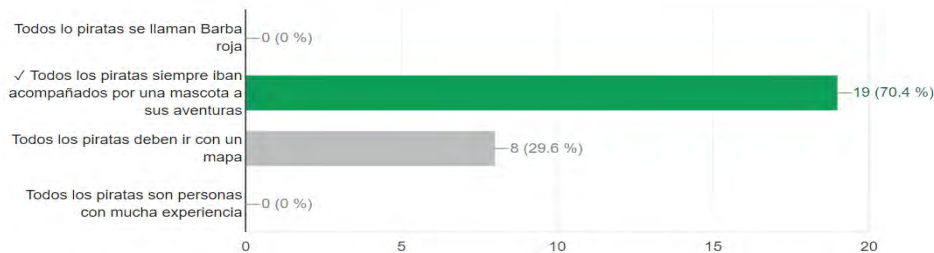
Nuevamente el grupo experimental supera en porcentaje, 59,3%, al grupo control con 40,7%. En el primer grupo mencionado hay más estudiantes que logran identificar la enseñanza del texto.

Figura 111

Pregunta 3 Grupo Control 2ºC

3) Teniendo en cuenta la lectura anterior se puede deducir que:

19/27 respuestas correctas



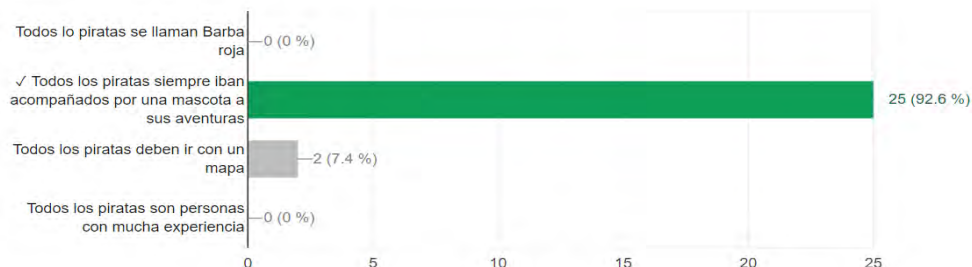
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 2°.

Figura 112

Pregunta 3 Grupo Experimental 2°D

3) Teniendo en cuenta la lectura anterior se puede deducir que:

25/27 respuestas correctas



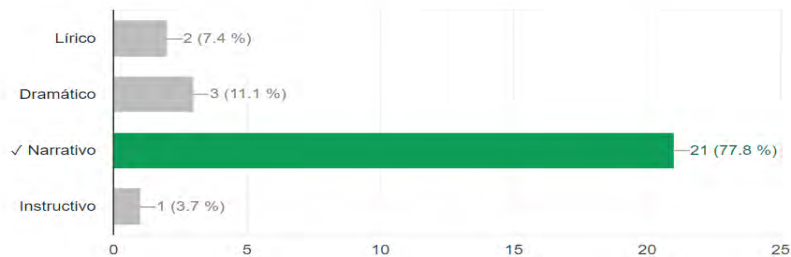
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 2°.

En la pregunta 3 se pudo observar la capacidad que tienen las estudiantes para inferir frente a una información dada, en la cual se evidencia que el grupo experimental ha podido reforzar esta habilidad en un 92,6% de las encuestadas, frente a un 70,4% de las estudiantes del grupo control que logró deducir la inferencia.

Figura 113

Pregunta 4 Grupo Control 2°C

4) La lectura anterior pertenece al género
21/27 respuestas correctas

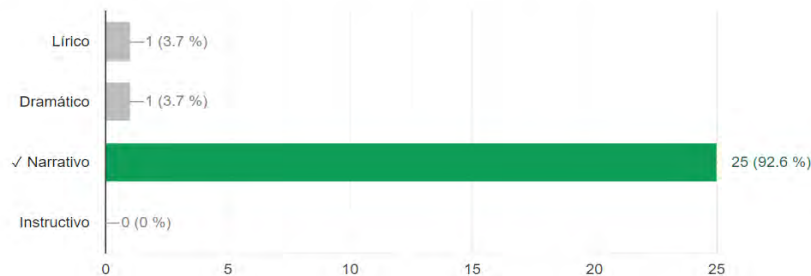


Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 2°.

Figura 114

Pregunta 4 Grupo Experimental 2°D

4) La lectura anterior pertenece al género
25/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 2°.

Nuevamente, se nota en la pregunta 4 cómo las estudiantes se dejan llevar por otros elementos de la narración, como títulos o imágenes; es decir, en ambos grupos menos del 38% de las estudiantes acertaron, debido a tener en cuenta más cómo lucen los amigos que lo que en realidad dice la lectura.

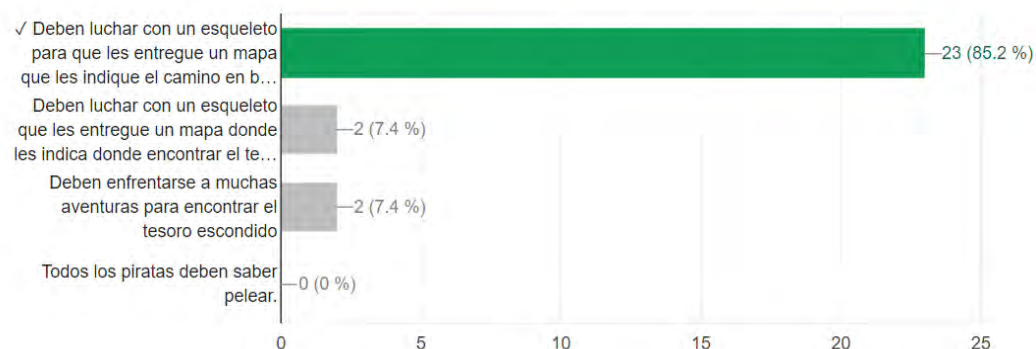
En cuanto a la identificación de los géneros literarios se observa que ambos grupos en su mayoría logran identificar al que pertenece el texto; sin embargo, sigue siendo el grupo experimental quien sobrepasa al grupo control en un 92,6%, sobre un 77.8%, tal como lo muestran las dos figuras anteriores.

Figura 115

Pregunta 5 Grupo Control 2°C

5) Según la lectura "La pirata Lorena" todos los piratas deben.

23/27 respuestas correctas



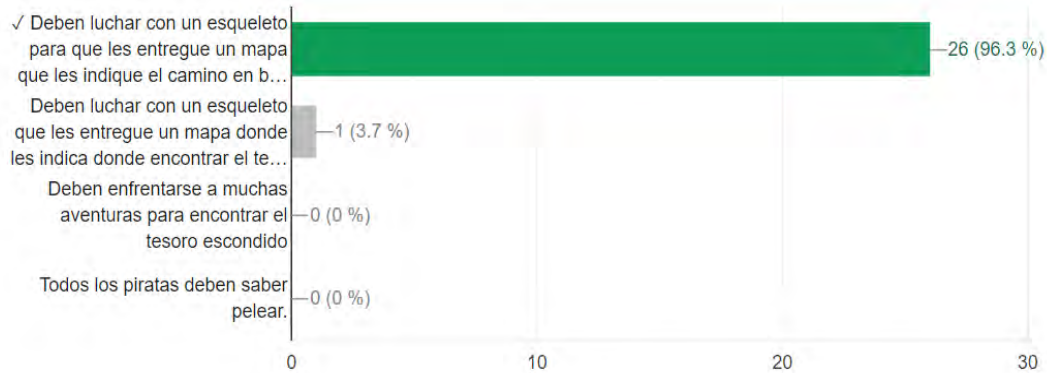
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 2°.

Figura 116

Pregunta 5 Grupo Experimental 2°D

5) Según la lectura "La pirata Lorena" todos los piratas deben.

26/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 2°.

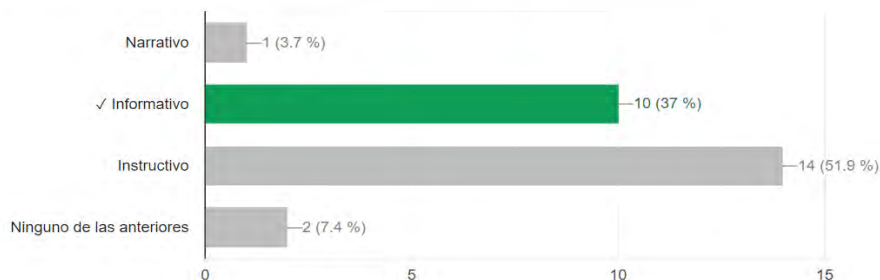
La pregunta 5 de tipo literal; las estudiantes deben analizar todos los datos y elementos que ofrece la lectura, no solo de sus conocimientos previos acerca de los piratas. En esta ocasión, nuevamente el grupo experimental logró sobrepasar en un 96,3% al grupo control que fue de un 85,2%.

Figura 117

Pregunta 6 Grupo Control 2°C

6) Teniendo en cuenta la imagen anterior, se puede deducir que el texto es de tipo

10/27 respuestas correctas



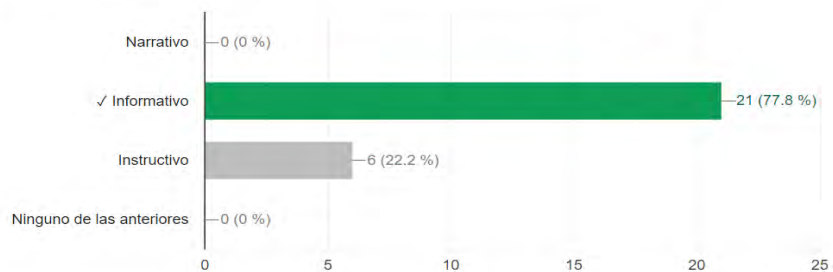
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 2°.

Figura 118

Pregunta 6 Grupo Experimental 2°D

6) Teniendo en cuenta la imagen anterior, se puede deducir que el texto es de tipo

21/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 2°.

La pregunta 6 es acerca de textos gráficos, interpretación de imágenes, el grupo experimental tuvo una actividad específicamente diseñada para esto en la unidad didáctica

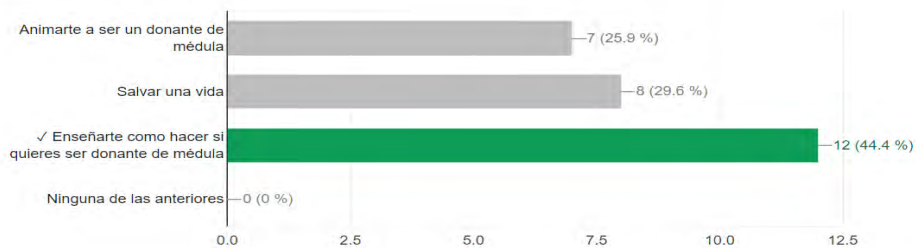
digital implementada, por ello, no es raro encontrarse con un porcentaje de 77,8% frente al grupo control que solo tiene el 37%.

Figura 119

Pregunta 7 Grupo Control 2°C

7) De la imagen "Cómo ser donante de médula" se puede concluir que la intención es:

12/27 respuestas correctas



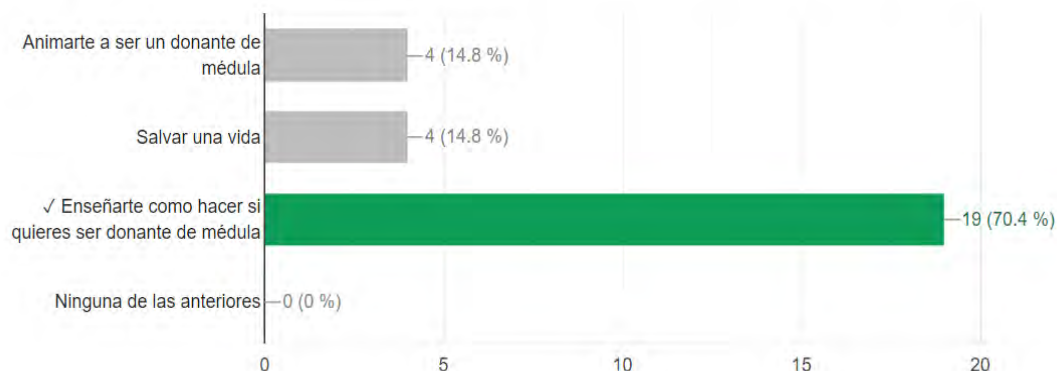
Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo control de 2°.

Figura 120

Pregunta 7 Grupo Experimental 2°D

7) De la imagen "Cómo ser donante de médula" se puede concluir que la intención es:

19/27 respuestas correctas



Nota. La figura muestra el porcentaje de aciertos en el post test para comprensión textual con el grupo experimental de 2°.

En esta última pregunta se solicita extraer la intención, en actividades anteriores, incluso en el pre test, ambos grupos, fallaban al seleccionar la respuesta correcta; sin embargo, el grupo experimental logra un 70,4%, mientras que el grupo control solo el 44,4% logró identificar acertadamente.

Los anteriores porcentajes reflejan el buen trabajo realizado con la aplicación de la experiencia de innovación digital. El aumento de análisis, comprensión e interpretación de los diferentes textos por parte de las estudiantes del grupo experimental tanto en tercero como en segundo grado es notorio y ha generado un impacto positivo, no solo en los evidentes resultados, sino también en sus actitudes frente a las competencias lecto – escritoras. Es un proceso que debe ser continuo para alcanzar el 100%, aún falta mucho trabajo por realizar; no obstante, los avances manifestados son muy satisfactorios.

Reflexión

Teniendo en cuenta la experiencia adquirida a través de la práctica realizada con esta propuesta de innovación pedagógica se puede evidenciar como cada día más las TIC ejercen una gran influencia en cada área del conocimiento, en especial en este tiempo de pandemia, debido al Covid 19 que tocó vivenciar y enfrentar durante la planeación, ejecución y evaluación de esta investigación. No obstante, a pesar de muchos obstáculos que se presentaron, debido al trabajo desde casa (Educación remota), y frente a las llamadas brechas digitales que se evidenciaron, ya que muchas de las estudiantes manifestaban su problemática de cero conectividad o ausencia de aparatos tecnológicos para poder trabajar, éstos se fueron subsanando, brindando alternativas que permitieran la participación de cada una de las estudiantes.

Es así como esta propuesta de innovación pedagógica, dada a través de un ambiente virtual, fue muy favorable, ya que se logró aplicar la gamificación como estrategia de fortalecimiento de la competencia lectoescritora en las estudiantes de 2° y 3° de la I. E. Politécnico de Soledad, por medio de la herramienta digital Kahoot, la cual no solo fue una estrategia de juego, sino de aprendizaje en gran medida y de forma divertida y lúdica. Se contó con la participación de todas las estudiantes, puesto que lo mínimo que necesitaban en casa era un dispositivo móvil, tableta o computador para poder conectarse y entrar a los espacios de juego.

Una de las mayores dificultades que se presentó al momento de aplicar la UDD, fue la falta de conectividad para algunas estudiantes; sin embargo y ante la socialización con los padres de familia donde se les explicó la importancia de esta propuesta, éstos se vieron

motivados a buscar los medios para conectar un rato a las estudiantes, de tal manera que en cada sesión las niñas pudieran demostrar su interés, motivación y deseo de continuar con cada actividad diseñada.

Conclusiones

Partiendo de los objetivos trazados al inicio del proyecto de investigación, se realiza una valoración acerca del efecto que tienen estrategias de gamificación, generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora en estudiantes de primaria. De tal modo, que, con los resultados obtenidos al concluir la propuesta de innovación, se da respuesta a la finalidad de esta investigación.

Por consiguiente, para lograr lo que se planteó al inicio de este estudio, se procedió con el primer objetivo específico, se estableció el estado en el que se encontraban las estudiantes de segundo y tercer grado en el proceso lectoescritor mediante una prueba diagnóstica (pre test), realizada en la plataforma Google Forms. En ella, se logró observar después del análisis de cada pregunta, que las estudiantes tanto del grupo control como del experimental, tenían mayor destreza en las preguntas de tipo literal, aquellas que están en el texto y pueden encontrar fácilmente.

No obstante, cuando se refiere a tipología, enseñanza, característica o temática textual, se confunden grandemente, haciendo que fallen en las respuestas. Además de esto, las estudiantes de segundo grado se fijaban más que todo en el título o imagen presentada, obviando lo literal. De igual manera, en la parte de producción textual, las niñas aún no logran enlazar sus ideas, e incluso las oraciones son muy cortas e incoherentes.

Para el segundo y tercer objetivos específicos se diseñaron e implementaron estrategias de gamificación para incentivar el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de segundo y tercer grado. Estas estrategias buscaban despertar el interés, participación y entusiasmo de las estudiantes por la lectura y escritura.

Para abordar el último objetivo específico, que consistía en evaluar el efecto de las estrategias generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de segundo y tercer grado, se aplicó una prueba final (post test), realizada nuevamente en la plataforma Google Forms. En ésta se pudo evidenciar con el análisis de todas las preguntas, tanto de comprensión como de producción textual, el buen trabajo realizado con la aplicación de la experiencia de innovación digital. Las estudiantes del grupo experimental, tanto de segundo como de tercer grado, fortalecieron su habilidad lectora, capacidad de análisis, comprensión e interpretación de los diferentes textos, autoconfianza, interés y entusiasmo en las actividades de lectura y escritura.

Evidentemente, la herramienta Kahoot fue de gran provecho para el desarrollo de la investigación, logrando con ello despertar en las estudiantes el afecto hacia estas competencias; de igual modo, incrementó su creatividad e ingenio para escribir, consiguiendo mayor participación en cada una de las actividades.

Por último, se destaca la importancia de la aplicación de la herramienta Kahoot para el mejoramiento de la comprensión lecto escritora, con ella se logró el propósito del proyecto de investigación, los resultados evidencian la efectividad del uso de la gamificación en los procesos educativos, y específicamente el aumento de la comprensión lectora y producción textual con la utilización de la herramienta Kahoot.

Sin duda, es un proceso continuo que no debe quedar solo en unos meses, se debe seguir explorando otras herramientas de gamificación similares que estimulen el interés y deseos de aprender de las estudiantes.

Recomendaciones

Después de la debida planeación, aplicación y evaluación realizados en este proyecto de innovación pedagógica, se reafirma la gran importancia que tienen las TIC en la educación en cualquier ambiente pedagógico, ya sea a distancia, mixto o en el aula. Al implementar la gamificación para mejorar la comprensión lectora y la producción textual, se evidenció una gran mejoría en estas competencias utilizando la plataforma Kahoot. Sin embargo, se deben considerar una serie de recomendaciones para fortalecer aún más la aplicación de esta investigación.

1. Mayor tiempo al implementar la unidad didáctica digital, de modo que se puedan desarrollar más actividades de gamificación, y de igual forma, los resultados que se extraigan sean mayores.
2. A pesar de que la aplicación de este proyecto fue en su totalidad virtual, y se pudo evidenciar un aumento positivo en las habilidades de las estudiantes en comprensión de textos y redacción, se recomienda también, realizarlo de manera presencial, de modo que se pueda constatar la veracidad de las respuestas por parte de las estudiantes, sin ningún tipo de ayuda de terceros.
3. Los beneficios que ofrece la herramienta Kahoot en la competencia lectora son altamente conocidos; sin embargo, en producción textual no es muy utilizado; es una lástima, puesto que con su pizarra virtual se puede trabajar en línea con los estudiantes, leyendo, revisando y retroalimentando inmediatamente.
4. Reconocer la gamificación como una estrategia pedagógica de gran utilidad tanto para el docente como para los estudiantes quienes encuentran en ella una manera de

aprender más relevante y divertida, permitiendo así mismo al docente realizar una evaluación integral permanente del proceso y a su vez ir retroalimentando con los estudiantes inmediatamente termina cada juego e ir corrigiendo las dificultades presentadas.

5. Para utilizar la herramienta gamificadora Kahoot, es necesario simplemente un dispositivo móvil con internet o cualquier equipo tecnológico disponible, no tienen que descargar la aplicación, y si el docente lo desea, también es posible realizar la actividad innovadora y elaborar un enlace para que el estudiante pueda divertirse y aprender en cualquier momento.
6. Integrar a la familia como eje fundamental en el desarrollo del proceso, pueden presentarse dudas en los estudiantes desde sus casas, y es allí donde se necesitará la colaboración del padre de familia. De igual manera, para los niños sentirse acompañados y apoyados, les da mayor seguridad, confianza y los motiva a destacarse en las diferentes pruebas.
7. Motivar a los docentes en general a seguir capacitándose en el uso de las TIC para desarrollar clases más dinámicas, que motiven a los estudiantes a aprender de una forma fácil y divertida, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia verdaderamente significativa.

Bibliografía

- Agustina, E., Kuspiyah, H.R & Marsa, C.S. (2021). *The Effect of Kahoot! Game to Teaching Reading Comprehension Achievement*. Journal of English teaching, 7(2), 133-149. <https://doi.org/10.33541/jet.v7i2.2738>
- Álvarez, N. (2016). *Habilidades en el uso de las TIC y la comprensión lectora en estudiantes universitarios de Barranquilla*. Trabajo de grado para optar al título de magíster en educación con énfasis en TIC. Uninorte. Barranquilla.
<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/8051/131749.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M.& Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Revista Alergia México.
- Benavides, C. y Tovar, N. (2017). *Estrategias Didácticas para Fortalecer la Enseñanza de la Comprensión Lectora en los Estudiantes del Grado Tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto*. Universidad Santo Tomás.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9533/BenavidesCristian2017.pdf?sequence=1>
- Bono, R. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Universidad de Barcelona.
<https://core.ac.uk/download/pdf/16207194.pdf>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de Gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

- Cardona, D y Sanchez, J. (2011). *La educación a distancia y el e-learning en la sociedad de la información: una revisión conceptual*. Universidad Nacional de Colombia.
https://catalogoweb.uninorte.edu.co/bbcswebdav/pid-234332-dt-content-rid-1538543_1/courses/202010_1446_BK/202010_1446_ImportedContent_20200311090612/Tema2-201330/la%20educacion%20a%20distancia%20y%20el%20elearning.pdf
- Castillo, S y Cabrerizo, J (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. PEARSON EDUCACIÓN, S.A. Madrid.
[/L_evaluac3b3n_educativa_de_aprendizajes_y_competencias.pdf](#)
- Castillo, W. (s.f). *Educación virtual: Una innovación constante*. u-learning, b-learning, t-learning, m-learning, e- Training. prod. de material educativo e interactivo UNAB.
https://catalogoweb.uninorte.edu.co/bbcswebdav/pid-234334-dt-content-rid-1538279_1/courses/202010_1446_BK/202010_1446_ImportedContent_20200311090612/Tema1-01330/Educaci%C2%A2n%20virtual%20una%20innovacion%20constante.pdf
- Castro, J. J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/3184>.
- Cetin, H. (2018). *Implementation of the Digital Assessment Tool 'Kahoot!' in Elementary School*. International Technology and Education Journal. Vol. 2 No. 1.

- Chávez, D. (2008). *Conceptos y técnicas de recolección de datos en la investigación jurídico social*. <http://www.geocities.ws/jusbaniz/faseI/tesis/tecnicas1.pdf>
- Clavijo, S. & Sánchez, L. (2018). *La competencia lectora en el nivel literal a través de una estrategia pedagógica apoyada por un objeto virtual de aprendizaje, en los estudiantes del curso 302, de la jornada de la mañana del colegio distrital Rodolfo Llinás*. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11613>
- Contreras, R y Eugia, J (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11
- Contreras, R y Euguia, J, (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Institut de la comunicació. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Cornejo, N & Cuzco, G. (2017). *Influencia de la lectura crítica en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la escuela fiscal “Gabriel García Moreno” Universidad de Guayaquil*. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/29964/1/BFILO-PD-LP8-3-031.pdf>
- Csabaa, R., Damsab, A. & Kristófc, G. (2017). *Gamification on the edge of educational sciences and pedagogical methodologies*. *Journal of Applied Technical and Educational Sciences* Vol. 7(4).

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L y Dixon, D (2011). *Gamification: Toward a definition*.

<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

Díez, A., Arguilaga, D., Arnabat, M. T., Colet, F., Farrera, N., Forns, R., De la Riera, M.,

Rovira, D., Sans, V., Secall, M & Sellarés, P. (2009). *El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. (Vol I.)*. Actividades para realizar en el aula: Textos funcionales y cuentos, Editorial GRAÓ.

https://books.google.com.co/books?id=hOL6Q4FpKrcC&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Ascensi%C3%B3n+D%C3%A9z+de+Ulzurrun%22&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Durán, I. & Ramírez, I. (2019). *Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos de los estudiantes del grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño de la Ciudad de Barranquilla, Colombia*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33560>

Educaweb, (2019). *PISA 2018: los estudiantes españoles por debajo de la media de la OCDE en matemáticas y ciencias*.

<https://www.educaweb.com/noticia/2019/12/03/pisa-2018-espana-debajo-media-ocde-matematicas-ciencias-19011/>

Emine Yağcı y Ahmet Güneçli (2018). *An Analysis of the Professional Competencies of Turkish Language and Literature Teachers on the Basis of the Ability of Using and Managing Technology*.

- Fernández, A. (2009). *La importancia de la lectoescritura en educación infantil, condiciones que debe reunir el alumnado y actividades a desarrollar*. revista digital Innovación y experiencias educativas (14).
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu-mero_14/ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_2.pdf
- Flotts, P., Manzi, J., Lobato, P., Durán, I., Diaz, M & Abarzúa, A. (2016). *Aportes para la enseñanza de la lectoescritura*. UNESCO. <https://www.ciec.edu.co/wp-content/uploads/2016/07/APORTES-DE-LA-UNESCO-PARA-LA-ENSEN%CC%83ANZA-DE-LA-ESCRITURA.pdf>
- Gaitán, V (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Galeano, J. D. & Rodríguez, L. E. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/20.500.12209/369>.
- Gil Álvarez, J. L., León González, J. L., & Morales Cruz, M. (2017). Los paradigmas de investigación educativa, desde una perspectiva crítica. *Revista Conrado*, 13(58), 72-74. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Giménez, G & Castro, R. (2019). *Dispositivos móviles en educación superior: la experiencia con Kahoot*. 70(2020), 5-18.
<https://www.revistadyo.es/DyO/index.php/dyo/article/view/565/587>

- González, C. (2013). *La gamificación como estrategias de diseño de materiales y actividades educativas*. Congreso internacional de Videojuegos y educación.
https://www.researchgate.net/publication/257983558_La_gamificacion_como_estrategia_de_diseño_de_materiales_y_actividades_educativas/link/0deec530a5d624733b000000/download
- González, M. (2020). *Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria*. Revista estudios en educación, 3(4), 45-68.
<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83/63>
- Hamari, J., Koivisto, J. & Majuri, J. (2018). *Gamification of education and learning: A review of empirical literature*. Proceedings of the 2nd International Gami FIN conference (pp.11–19).
- Hernández, D., Meyer, E. & Moreno, L. (2016). *Estrategias cognitivas para la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de segundo grado de educación básica primaria en una institución educativa de la ciudad de Barranquilla*. Universidad del Norte. <http://hdl.handle.net/10584/7545>
- Hernández, F. y Maquilón, J.J. (2010): El proceso de investigación. Del problema al informe de investigación. En F. Hernández; M.P. Colás y L. Buendía (Coords.). Competencias científicas para la realización de una tesis doctoral. La Coruña: Davinci Continental. 31-55 p.
- Hernández, S. (2008). *El Modelo Constructivista con las nuevas tecnologías: Aplicado en el Proceso de Aprendizaje*. Artículo Monográfico, revista de universidad y sociedad

del conocimiento. Vol.5, núm 2. Barcelona, España.

<https://www.redalyc.org/pdf/780/78011201008.pdf>

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *Metodología de la investigación* (págs. 2-21). México: McGraw Hill Education.

Hodges, Ch., Moore, S., Lockee, B., Trust, T y Bond, A. (2020). *The difference Between emergency remote teaching and Online learning*.

<https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>

Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para conocer progresos en el aprendizaje*.

Universidad de Almería.

http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5865/14208_Kahoot%20como%20herramienta%20para%20reconocer%20progresos%20en%20el%20aprendizaje%20-%20Gregorio%20Hoyo%20S%C3%A1nchez.pdf?sequence=1

Icfes. (2018). *Informe Nacional de Resultados para Colombia. PISA*. _____

<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1529295/Informe%20nacional%20de%20resultados%20PISA%202018.pdf>

Icfes, (2018). *Resultados Nacionales, Saber 3°, 5° y 9°. 2012-2017*.

<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1627438/Resultado+nacionales+saber+359+2012-2018.pdf>

Justice, L. (2010). *Desarrollo del lenguaje y de la lectoescritura*. University of Virginia.

EE.UU. <http://www.enclase.com.mx/desarrollo-del-lenguaje-la-lectoescritura/>

Linares, J. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria*. Universidad distrital Francisco José de Caldas.

[https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22686/LinaresMurilloJhoanSebasti%
c3%a1n2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22686/LinaresMurilloJhoanSebasti%c3%a1n2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Llorens, R. (2015). *La comprensión lectora en la Educación Primaria: importancia e influencia en los resultados académicos*. Resumen. Re-Unir. Repositorio Digital.

Maldonado, A. & Bethsy, E. (2019). *La Plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la Institución Educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019*. Red de repositorios latinoamericanos.

Maldonado, B. (2019). *La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa No. 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurichango 2019*. Universidad César Vallejo.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_A
BE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Marqués, P. (2006). *El papel de las TIC en el proceso de lecto-escritura. Leer y escribir en la escuela... a golpe de clic*. Edit. Planeta.

<https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/02/revista-ticok-cast.pdf>

- Martínez, E. y Martínez, M. (2021) *Estrategia didáctica mediada por las TIC para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Trabajo de Maestría.*
<https://hdl.handle.net/11323/8178>
- Martínez, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot.* 33(83), 252-277.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/310/31053772009/html/index.html>
- Médicis, J. (2018) *Implementación de las TIC en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de grado cuarto del instituto Champagnat de pasto.*
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10585/M%C3%A9dicistaticuan2018.pdf?sequence=>
- Mineducación, (2016). *Ministra de Educación lanzó campaña para que los colombianos se enamoren más de la lectura.* https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-357653.html?_noredirect=1
- Molina, L. (s.f.). *Teoría del aprendizaje significativo.* Academia. Accelerating the world 's research.
- Montealegre, R & Forero, L. (2006). *Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio.* Acta colombiana de psicología. 9(1): 25-40.
<https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/17423/1/410-1247-1-SM.pdf>
- Moo Dzib, T. (2018). *Dinámica de Grupo como Estrategia para Mejorar la Comprensión Lectora en la Comunidad de Poeboc, Campeche, México.*
https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_22_35.pdf

Morales, R. (2019). *Las 10 características de una encuesta más importantes*. Liferder.

<https://www.liferder.com/caracteristicas-una-encuesta/>

Mosquera, V., Palacio, J., Restrepo, A y Salazar, M. (2012) *La comprensión e interpretación textual de los estudiantes de primeros y últimos periodos de las diferentes facultades de la universidad libre seccional Pereira*.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17207/LA%20COMPRESION%20INTERPRETACION%20TEXTUAL.pdf?sequence=1>

Naranjo, G & Gutiérrez, E. (2018). *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños*. Vol 3(2) 39-44

<https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97/67>

Narváez, G. (2013). *Programa de refuerzo de lectoescritura para los niños/as de la escuela 14 de octubre de la comunidad de Amanta Bayopungo*. Cuenca

Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5545/1/UPS-CT002772.pdf>

Núñez, M. P & Santamaría, M. (2014). *Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua*.

Lengua y Habla (18), 72-92, universidad de los Andes.

<https://www.redalyc.org/pdf/5119/511951374006.pdf>

O'Connor, R. (2018). *Reading Fluency and Students with Reading Disabilities: How Fast Is Fast Enough to Promote Reading Comprehension?* Journal of Learning Disabilities, Vol. 51(2) 124–136.

- Olson, D. (1998). *El mundo sobre el papel. Impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento*. Editorial Gedisa.
<https://lecturayescrituraunrn.files.wordpress.com/2016/02/olson-el-mundo-sobre-el-papel.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Vol. (44).
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es>
- Ortiz-Salazar, M. & Peña, J. (2019). *La lectura en la infancia y niñez: incidencia en la construcción del sujeto lector*. Editorial Sophia Vol 15 Núm 2.
<https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/952/1541>
- Pérez, L. & Regino, B. (2019). *Objetos Virtuales de Aprendizaje para el Mejoramiento de la Comprensión Lectora en la Educación Básica Primaria*. Universidad de la Costa, CUC. <http://hdl.handle.net/11323/5573>
- Pinto, L. (2019). *Guía didáctica para el aprendizaje de instrumentación electrónica para técnicos en plantas de generación eléctricas*. Universidad tecnológica Israel, escuela de postgrados.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2341/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-072.pdf>
- PISA, (2018). *Informe español*. Versión preliminar.
https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5943_d_InformePISA2018-Espana1.pdf

PNLE. (2017). *Plan nacional de lectura y escritura*. Actualizado el 17 de octubre de 2017,

https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-325393.html?_noredirect=1#recuadros_articulo_30839_0

Qiufeng Gao, Huan Wang, Fang Chang, Qi An, Hongmei Yi, Kaleigh Kenny & Yaojiang

Shi (2020). *Feeling bad and doing bad: student confidence in reading in rural China, Compare: A Journal of Comparative and International Education*.

Ramírez, I. (2018) *Kahoot: qué es, para qué sirve y cómo funciona*.

<https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Ricardo, C. (s.f). *Educación Virtual y a distancia*. Uninorte. Colombia.

https://catalogoweb.uninorte.edu.co/bbcswebdav/pid-234332-dt-content-rid-1538543_1/courses/202010_1446_BK/202010_1446_ImportedContent_20200311090612/Tema2-201330/Educacion_Virtual.pdf

Rios, D. (2012). *Comprensión y producción de textos escritos a través del aprendizaje colaborativo en estudiantes*. Universidad Manizales.

[file:///C:/Users/jimena/Downloads/937-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4282-1-10-20150909%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/jimena/Downloads/937-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4282-1-10-20150909%20(2).pdf)

Rodriguez, J. (2010). *De las programaciones didácticas a la unidad didáctica:*

incorporación de competencias básicas y la concreción de tareas. Universidad de Castilla.

<https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/8299/De%20las%20programaciones%20did%ca1cticas%20a%20la%20unidad%20did%ca1ctica%2c%20in>

[corporaci%3%b3n%20de%20competencias%20b%3%a1sicas%20y%20la%20concreci%3%b3n%20de%20tarear.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Rodriguez, S. Y., Rodriguez, P. O & García, N. X. (2018). *La lectura globalizada de la lectoescritura en niños con trastorno del espectro autismo, una alternativa para la inclusión*. Revista Conrado, 14(63), 274-278.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n63/1990-8644-rc-14-63-274.pdf>

Rojas, G. Vargas. O. & Medina, N. (2016). *Comprensión lectora: un proceso permanente*. Educación y Ciencia - Núm 19.

Romero, L., Torres, A & Aguaded, I. (2017). *Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas*. Educar 53(1), 109-128.

https://www.researchgate.net/publication/311880957_Ludificacion_y_educacion_para_la_ciudadania_Revision_de_las_experiencias_significativas

Romero, L, (2019). *El aprendizaje de la lectoescritura*. Fe y alegría. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2019/06/DOC1-Lectoescritura.pdf>

Salamanca, O. (2016). *Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico en los estudiantes de grado segundo, aula inclusiva del colegio Villamar*. Universidad Libre.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9584/TFM%20Olga%20Salamanca%20septiembre2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, E y Parejo, D. (2015). *La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar*. Edit. Innovaciones con tecnologías emergentes. Universidad de Málaga.

<http://www.enriquesanchezrivas.es/img/gami2.pdf>

Santana, S. (2020). *El proceso de lectoescritura en niños preescolares*. Revista pintando escuelas. 2711(3353). 35-59. [https://normaldesaboya.edu.co/wp-](https://normaldesaboya.edu.co/wp-content/uploads/2020/11/Pintando_Escuelas_Entre_colores_y_maestros_en_formacion_issn.pdf#page=35)

[content/uploads/2020/11/Pintando_Escuelas_Entre_colores_y_maestros_en_formacion_issn.pdf#page=35](https://normaldesaboya.edu.co/wp-content/uploads/2020/11/Pintando_Escuelas_Entre_colores_y_maestros_en_formacion_issn.pdf#page=35)

Serrano, S. (2014). *La lectura, la escritura y el pensamiento. Función epistémica e implicaciones pedagógicas*. Universidad de los Andes, Mérida,

Venezuela. <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n1/v42n1a05.pdf>

Sinchi Barbecho, W. A., Torres Pineda, J. C., & Alvarado Salinas, Y. C. (2017). *Impacto de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el ámbito educativo*.

Revista Conrado, 13(59), 199-205. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Barcelona: GRAÓ.

Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M y Alférez, V. (2015). *Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos*. Apertura, Revista de innovación educativa Vol, 7, Núm 1. (2015).

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/595/412>

Tenesaca, M & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe*. Universidad

Nacional de Educación.

<http://201.159.222.12/bitstream/123456789/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%20c3%b3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>

Thompson, S. (2013). *La importancia del desarrollo de la lectoescritura: de la cuna a la escuela*. Reforma educativa en el aula.

http://www.funsepa.net/guatemala/docs/sylvia_linan_2013_mineduc.pdf

Uribe, O & Carrillo, S. (2017). *Relación entre la lectoescritura, el desempeño académico y la deserción estudiantil*. *Revistas unilibre*. 10(2), 272-285.

<https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/entramado/article/view/3509>

Valencia, A. & Obregón, R. (2020). *Estrategias didácticas lúdicas mediadas por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. *Repositorio CUC*

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7418/Estrategias%20did%C3%A1cticas%20l%C3%BAdicas%20mediada%20por%20la%20WEB%202.0%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vall, A. (2019). *El poder transformador de la lectura: leer para cambiar la sociedad*.

Universitat de Barcelona. <http://www.ub.edu/blokdebid/es/content/el-poder-transformador-de-la-lectura-leer-para-cambiar-la-sociedad>

Villavicencio, N. (2013). *Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños del primer año de educación básica de la escuela Nicolas Copernico de la ciudad de Quito*. Universidad Central del Ecuador.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1843/1/T-UCE-0010-281.pdf>

Viñas, M. (2017). *La importancia del uso de plataformas educativas*. Repositorio Institucional de la UNLP. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61390>

White, H & Sabarwa, S. (2014). *Diseño y métodos cuasi experimentales*. Unicef. <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/MB8ES.pdf>

Zagarra, C & García, J. (2016.). *Pensamiento y Lenguaje: Piaget y Vygotsky*. Trabajo final del seminario sobre Piaget. Academia.

Zamora, M. (2018). *Mejorar el nivel de comprensión lectora, aplicando la estrategia de “Gamificación” en los estudiantes del nivel primario de la I.E N°50277 San Pedro, Distrito Santa Ana, Provincia La Convención, Región del Cusco*. <http://repositorio.uarm.edu.pe/handle/UNIARM/133>

Anexos

Anexo 1: Rúbrica para Evaluar la Producción de Textos en 2° y 3°

RÚBRICA PARA EVALUAR PRODUCCIÓN DE TEXTOS			
CRITERIOS	SATISFACTORIO	REGULAR	EN PROCESO
Coherencia	Las oraciones están ordenadas de manera adecuada y coherente que facilita su comprensión.	Las oraciones presentan algunas incoherencias que impiden comprender el texto completamente.	Las oraciones no tienen relación entre ellas. El texto es confuso e incoherente.
Elaboración de Hipótesis	Organiza los conceptos, ideas o situaciones presentados en orden jerárquico.	Los conceptos, ideas o situaciones presentados no se encuentran totalmente organizados en orden jerárquico.	Los conceptos, ideas o situaciones presentados se encuentran totalmente desorganizados o no van acorde con lo solicitado.
Desarrollo de la Creatividad	Escribe párrafos u oraciones completas, acordes con lo solicitado y con mucha creatividad.	Responde a lo solicitado; sin embargo, los párrafos u oraciones se encuentran incompletos y con poca creatividad.	Oraciones incompletas, sin sentido y sin creatividad.

Anexo 2: Pre test Segundo Grado

NOMBRE Y APELLIDO DE LA ESTUDIANTE: _____

Texto de respuesta breve: _____

Sigue con atención cada una de las instrucciones.

A TRAVÉS DE LOS SIGUIENTES TEXTOS SE BUSCA CONOCER EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LECTURA Y ESCRITURA DE CADA ESTUDIANTE, POR LO CUAL TE INVITO A RESOLVER LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES CON MUCHO ENTUSIASMO.

Lee detenidamente el texto 1 "Las Gallinas gordas y las Fiecas" y basado en tu lectura responde las preguntas 1 y 2

Identificación (opcional): _____

texto 1



Las gallinas gordas y las flacas

Vivían en cierto corral varias gallinas; unas gordas y bien cebadas, y otras, por lo contrario, flacas y desmedradas.

Las gallinas gordas, orgullosas de su buena fechora, se burlaban de las flacas, llamándolas esqueléticas vivientes, muertas de hambre, etc.

Más he aquí que el cocinero, debiendo preparar algunos platos para el banquete de Año Nuevo, bajó al gallinero y eligió las mejores que allí habitaban.

La elección, lector, no fue difícil. Las gallinas gordas, viendo su fatal destino, envidiaron entonces la mejor suerte de sus compañeras flacas y esqueléticas.

**La suerte de la fina,
la burla la desea.**

1) La siguiente lectura, corresponde a un texto de tipo: *

- Texto Lírico
- Texto Instructivo
- Texto Narrativo
- Ninguno de los anteriores

2) En el texto anterior el mensaje principal es: *

- La preparación del banquete de año nuevo
- Las gallinas gordas y las gallinas flacas
- La envidia que sienten las gallinas gordas por la suerte de las gallinas flacas.
- La burla de las gallinas gordas por la apariencia de las gallinas flacas.

Lee detenidamente el texto 2 "Mis amigos superhéroes" y basado en tu lectura responde de la pregunta 3 a la 5

Desempeño (opcional)



3) ¿Cómo se hacían llamar los amigos en el texto ? *

- Los Super amigos
- Los Superhéroes
- La liga de la justicia
- Equipo Triple A

4) Según la lectura anterior, porque los niños se creían superhéroes? *

- Usaron sus virtudes para ayudar a los demás
- Se vestían de Superhéroes cada vez que jugaban
- Tenían super poderes con los que ayudaban a las personas
- Ninguna de las anteriores

5) Al terminar el día, los amigos se reunían en el parque para: *

- Jugar en el parque.
- Contar sus hazañas.
- Salvar a las personas en peligro.
- Hacer ejercicio.

En la siguiente imagen puedes apreciar cual es el procedimiento adecuado para el lavado de las manos. Basada en lo allí mostrado responde las preguntas de la 6 a la 9.



6) Teniendo en cuenta la imagen anterior, podemos creer que la intención de la misma es?: *

- Evitar el covid-19
- Mantener unas manos bonitas y aseadas
- Mantener un buen aseo personal
- Enseñarnos el buen lavado de manos

7) De la imagen "procedimiento lavado de manos", podemos decir que es un texto?: *

- Instructivo
- Narrativo
- Lírico
- Dramático

8) Consideras que el buen lavado de las manos es útil para los seres humanos? Explica tu respuesta en el cuaderno tómale una foto y súbela en agregar archivo.

[Agregar archivo](#)

[Ver carpeta](#)

9- ¿Qué crees que pueda suceder si no te lavas bien las manos? Justifica tu respuesta, tómale una foto y súbela en agregar archivo.

[Agregar archivo](#)

[Ver carpeta](#)

Observa con detenimiento la siguiente imagen y basada en ella responde las preguntas de la 10 a la 12



10) Identifica y escribe, ¿cuales personajes aparecen en ella?

Texto de respuesta breve

.....

11- Menciona un posible lugar donde pueden ocurrir los hechos

Texto de respuesta breve

.....

12- Crea una corta historia a partir de los personajes que identificaste en la imagen. Recuerda copiar en tu cuaderno con tu propia letra, tómale foto y sube en agregar archivo.

[Agregar archivo](#)

[Ver carpeta](#)



Sección 1 de 2

ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA DE LECTO-ESCRITURA

OBJETIVO: Determinar el nivel actual de comprensión lecto-escritora de las estudiantes de tercer grado.

A través de los siguientes textos buscamos conocer el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura de cada una de las estudiantes, por lo cual te invitamos a resolver las siguientes actividades con mucho entusiasmo.

Lee atentamente los textos a continuación, luego responde las preguntas.

Nombre completo de la estudiante:

Texto de respuesta breve

Lee el texto N° 1 y contesta las preguntas desde la 1 a la 12. 1) ¿Qué buscan el lagarto y la lagarta?

Texto N° 1

El lagarto está llorando.
La lagarta está llorando.
El lagarto y la lagarta
con delantalitos blancos.

Han perdido sin querer
su anillo de desposados.
¡Ay, su anillito de plomo,
ay, su anillito plomado!

Un cielo grande y sin gente
monta en su globo a los pájaros.
El sol, capitán redondo,
lleva un chaleco de raso.

¡Miradlos qué viejos son!
¡Qué viejos son los lagartos!
¡Ay cómo lloran y lloran,
¡ay!, ¡ay!, cómo están llorando!



Federico García Lorca, El lagarto está llorando.

- A) Un delantal blanco.
- B) Un globo enorme.
- C) Un chaleco de raso.
- D) Un anillo de plomo.

2. ¿Cómo es el cielo, según el poema? *

- A) Blanco.
- B) Grande.
- C) Redondo.
- D) Plomo.

3. Los lagartos, frente a su pérdida, se sienten *

- A) tristes.
- B) tranquilos.
- C) enojados.
- D) cansados.

4. Según lo que dice el texto, podemos caracterizar físicamente a los lagartos como: *

- A) viejos.
- B) de gran tamaño.
- C) de color verde.
- D) llorones.

5) ¿Qué parentesco tienen los lagartos? *

- A) Hermanos
- B). Amigos
- C) Padre e hija



6) ¿A qué género literario pertenece el anterior texto? *

- A) Género narrativo.
- B) Género lírico.
- C) Género dramático.
- D) Ninguno de los anteriores

7) ¿Qué simboliza lo que perdieron? *

- A) Lo Material.
- B) La Tristeza.
- C) Su Unión.
- D) Su Vejez.

8) ¿Cuál es el tema del texto? *

- A) El amor que dura a través de los años.
- B) La irresponsabilidad de no cuidar bien sus pertenencias.
- C) El llanto de los animales.
- D) El lagarto está llorando.

9) Escoge las características del texto: *

- A) Tiene 4 versos y 16 estrofas. Todo el texto tiene rima consonante.
- B) Tiene 4 rimas y 4 versos. El texto tiene una sola estrofa.
- C) Tiene 16 estrofas y 1 verso. El texto no tiene rima.
- D) Tiene 16 versos y 4 estrofas. El texto en su mayoría tiene rima asonante.

10) Escribe: El objeto perdido estaba hecho de plomo, metal de poco valor. Explica por qué entonces, lloraban sin cesar los lagartos. *

Texto de respuesta largo



Sección 2 de 2

Parte 2

Descripción (opcional)

11) ¿Qué haces tú cuando se te pierde algo que querías? *

Texto de respuesta largo

12) Ahora, de forma narrativa, crea un párrafo, donde concluyas de manera diferente esta historia. *

[Agregar archivo](#)

[Ver carpeta](#)

Lee el texto N° 2 y contesta las preguntas desde la 13 a la 16. 13) En griego, la palabra dinosaurio significa:

Texto N° 2

¿Sabías que los dinosaurios fueron una especie de lagartos?

Los dinosaurios son unos animales que dominaron la Tierra durante 160 millones de años. Algunas eran de tamaño gigantesco y otras más pequeños y ágiles. Las especies más grandes no podían moverse rápidamente, debido a que tenían que soportar su gran peso y tamaño. Algunos comían solo vegetales, como hierbas u hojas de los árboles, otros eran carnívoros y cazaban a sus presas para devorarlas.

En 1912, en el país de Tanzania, se desenterró un esqueleto completo de dinosaurio. Se trataba del *Brachiosaurus*. Medía 12 metros de altura y pesaba cerca de 50 toneladas.

Una de las principales características de los dinosaurios es que tienen las patas situadas en posición vertical por debajo del cuerpo, como los mamíferos, y no hacia los lados, como los reptiles.

La palabra dinosaurio viene del idioma griego y significa "lagarto terrible".

Estos grandes reptiles se extendieron por todo el planeta, pero desaparecieron sin que sepamos exactamente por qué. Se habla de un choque de un meteorito contra la Tierra, que habría causado un cambio en el clima, lo que hizo desaparecer a estos animales debido al frío y a la falta de alimentos.



Tomado de www.wikipedia.es

Texto de respuesta breve


14) La caída del meteorito en la Tierra provocó dos problemas para los dinosaurios. ¿Cuáles fueron?


Texto de respuesta largo

15) Los dinosaurios de gran tamaño debían moverse: *

- A) Rápidamente
- B) Ágilmente
- C) Lentamente
- D) Velozmente

16) De acuerdo al texto, dibuja las patas de los dinosaurios y las patas de los reptiles. *

 Agregar archivo

 Ver carpeta

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 17 a la 18. 17) Las siguientes oraciones cuentan lo que pasó en la fábula, pero están en desorden. Numera las oraciones en el orden en que suceden los hechos.

Texto N° 3



La liebre y la tortuga

Cierta día una liebre se burlaba de las cortas patas y lentitud al caminar de una tortuga. Pero ésta, con mucha calma, le replicó: -Puede que seas veloz como el viento, pero yo te ganaría en una competencia.

Y la liebre, totalmente segura de que aquello era imposible y orgullosa de su talento al correr, aceptó el reto, y propusieron a la zorra que señalara el camino y la meta.

Llegado el día de la carrera, arrancaron, pero la liebre dejó que empezara la tortuga. La tortuga nunca dejó de caminar y a su lento paso, pero constante, avanzaba tranquila hacia la meta. En cambio, la liebre, que a ratos se echaba a descansar en el camino, se quedó dormida. Cuando despertó, y moviéndose lo más veloz que pudo, vio como la tortuga había llegado de primera al final y obtenido la victoria.

----- La liebre a... ----- Y cuando ll... ----- Tan segura... ----- Una liebre ... ----- Un día, la t...

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18) Este tipo de textos, siempre nos deja una moraleja, coloca un chulito en TODAS las enseñanzas que dejó: *

- A) No debemos burlarnos de los demás.
- B) Debemos ser constantes en lo que nos proponemos.
- C) Es mejor ser rápido que lento.
- D) No es bueno ser presumido ni vanidoso.
- E) Hay que descansar antes de terminar una carrera.

Lee el texto N° 4 y contesta las preguntas desde la 19 a la 20. 19) Sé creativa e inventa los diálogos del texto N°4. *

Texto N° 4



Texto de respuesta largo

20) ¿Cuál de los cuatro textos leídos en este taller es expositivo? Explica tu respuesta. *

Texto de respuesta largo

Anexo 4: Aplicación UDD, Géneros Literarios Segundo Grado

¡Conviértete en el Kahoot definitivo con Premium +! Actualice antes del 30 de noviembre: ¡4 meses corren por nuestra cuenta! [Actualizar ahora](#)

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar Crear

Los Géneros Literarios

Género Dramático Género Narrativo Género Lírico

IDENTIFICACIÓN DE GÉNEROS LITERARIOS

0 favoritos 1 jugada 17 jugadores


[Jugar](#) [Editar](#)

Un kahoot público
TU RETO PARA EL DÍA DE HOY, ES IDENTIFICAR DE CUAL GÉNERO LITERARIO ESTAMOS HABLANDO.

alejalus32
Creado hace 1 mes

Preguntas (10) [Mostrar respuestas](#)


1 - Prueba
La imagen que ves, hace parte de la clasificación de uno de los géneros...



60 s

- Un cuento
- Una poesía
- Un mito
- Una obra de teatro


2 - Prueba
En la imagen se observa un texto muy hermoso que contiene un tipo ...



60 s

- Género dramático
- Género Lírico
- Género narrativo
- Texto instructivo


3 - Verdadero o falso
¿La historia del principito hace parte del género narrativo?



60 s

- True
- False

4 - Prueba
Una de las siguientes clasificaciones no hace parte del género narrati...




60 s

- La poesía
- El cuento
- La fábula
- La leyenda

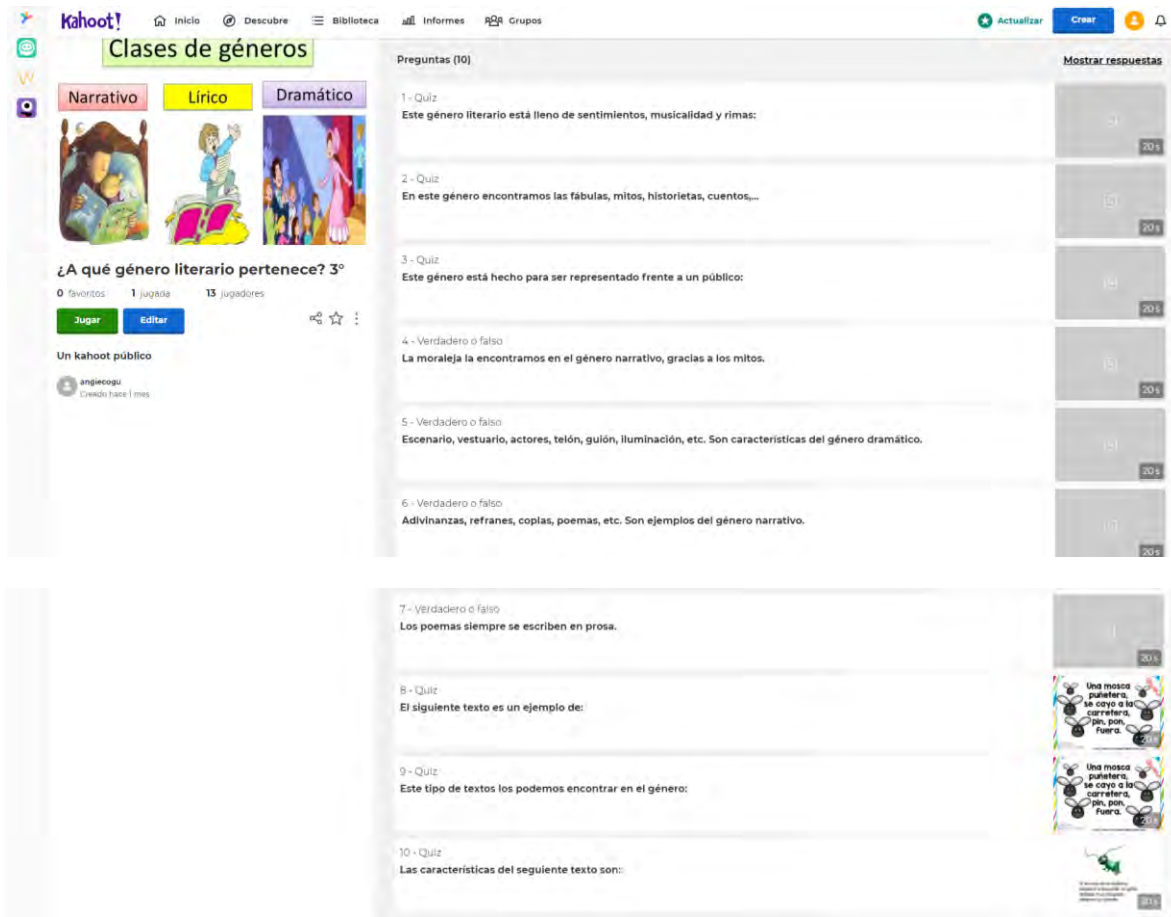
5 - Prueba
La rima es un elemento esencial en:

sa el jabón
ara lavar el jarrón
ue tiene el jazmín
ue recogí del



- La fábula
- El mito
- Un texto instructivo
- Una poesía

Anexo 5: Aplicación UDD, Géneros Literarios Tercer Grado



Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar Crear

Clases de géneros

Narrativo Lírico Dramático

¿A qué género literario pertenece? 3º

0 favoritos 1 jugada 13 jugadores

Jugar Editar

Un kahoot público

angiecoagu Creado hace 1 mes

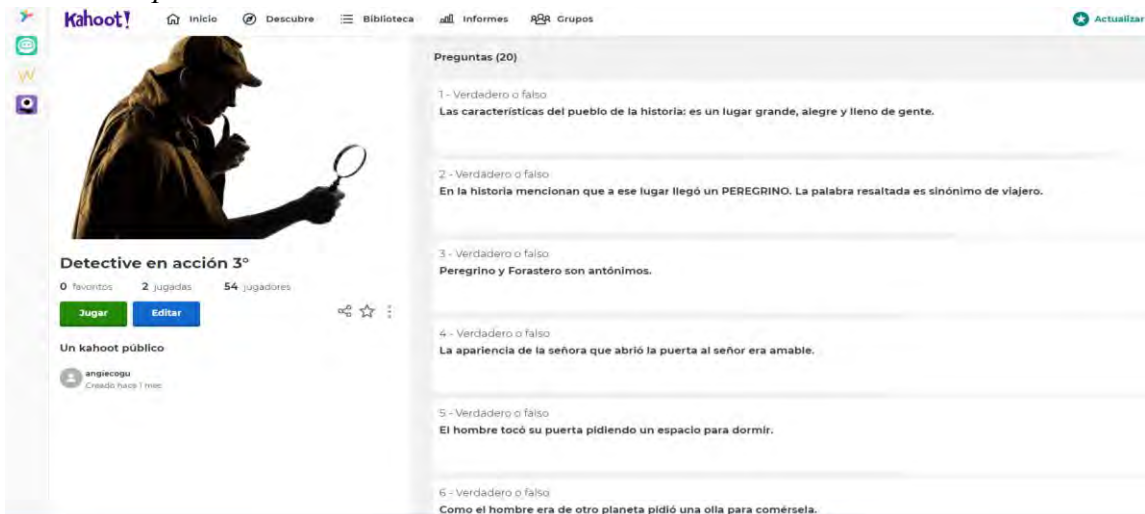
Preguntas (10) **Mostrar respuestas**

- 1 - Quiz
Este género literario está lleno de sentimientos, musicalidad y rimas:
- 2 - Quiz
En este género encontramos las fábulas, mitos, historietas, cuentos,...
- 3 - Quiz
Este género está hecho para ser representado frente a un público:
- 4 - Verdadero o falso
La moraleja la encontramos en el género narrativo, gracias a los mitos.
- 5 - Verdadero o falso
Escenario, vestuario, actores, telón, guión, iluminación, etc. Son características del género dramático.
- 6 - Verdadero o falso
Adivinanzas, refranes, coplas, poemas, etc. Son ejemplos del género narrativo.
- 7 - Verdadero o falso
Los poemas siempre se escriben en prosa.
- 8 - Quiz
El siguiente texto es un ejemplo de:
- 9 - Quiz
Este tipo de textos los podemos encontrar en el género:
- 10 - Quiz
Las características del siguiente texto son:

Una mosca
guiteras,
se cayo a la
carretera,
¡ay, son
Fuera.

Una mosca
guiteras,
se cayo a la
carretera,
¡ay, son
Fuera.

Anexo 6: Aplicación UDD, Detective en Acción, Tercer Grado



Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar

Detective en acción

0 favoritos 2 jugadas 54 jugadores

Jugar Editar

Un kahoot público

angiecoagu Creado hace 1 mes

Preguntas (20)

- 1 - Verdadero o falso
Las características del pueblo de la historia: es un lugar grande, alegre y lleno de gente.
- 2 - Verdadero o falso
En la historia mencionan que a ese lugar llegó un PEREGRINO. La palabra resaltada es sinónimo de viajero.
- 3 - Verdadero o falso
Peregrino y Forastero son antónimos.
- 4 - Verdadero o falso
La apariencia de la señora que abrió la puerta al señor era amable.
- 5 - Verdadero o falso
El hombre tocó su puerta pidiendo un espacio para dormir.
- 6 - Verdadero o falso
Como el hombre era de otro planeta pidió una olla para comérsela.

7 - Verdadero o falso
El hombre estaba tan loco que se puso a hacer una sopa de piedra para tomársela.

8 - Verdadero o falso
La señora era tan egoísta que no le prestó ninguna olla al señor.

9 - Verdadero o falso
El hombre cocinó en la cocina de la señora.

10 - Verdadero o falso
Una de las vecinas colaboró con papas.

11 - Verdadero o falso
Desde que el señor empezó a hacer la sopa le supo deliciosa.

12 - Verdadero o falso
A la sopa le echaron carne de res.

13 - Verdadero o falso
Los últimos ingredientes los dio una anciana.

14 - Verdadero o falso
La sopa la acompañaron con pan y frutas.

15 - Verdadero o falso
El hombre se tomó solo la sopa, ya que a él no le dieron nada cuando pidió.

16 - Verdadero o falso
Al final de la historia, el pueblo siguió siendo igual que al comienzo.

17 - Verdadero o falso
Esta historia deja una moraleja.

18 - Verdadero o falso
La enseñanza de esta historia es que es bueno compartir y cooperar para alcanzar resultados extraordinarios.

19 - Verdadero o falso
El personaje principal de esta historia es la piedra.

20 - Verdadero o falso
Todos los del pueblo disfrutaron de ese delicioso banquete. La anterior oración hace parte del desenlace.

Anexo 7: Aplicación UDD, Infiriendo Sucesos, Segundo Grado

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar Crear

Infiriendo en cada suceso
0 favoritos 2 jugadas 22 jugadores
Jugar Editar

Preguntas (10)

1 - Prueba
El uniforme que ves en la imagen pertenece a

2 - Prueba
La misión principal de las personas que usan este uniforme es

3 - Prueba
¿Qué están haciendo las personas de la imagen?

Mostrar respuestas

Un kahoot público

El objetivo de esta actividad es conocer la capacidad de hipótesis e inferencia que tienen los estudiantes de... [VER MÁS](#)

alejulus32
Creado hace 1 mes

4 - Prueba
¿Porqué usan ese vestuario las personas de la imagen?

5 - Prueba
¿Porqué las personas de la imagen dan el visto bueno?

6 - Prueba
En la imagen se muestra a un hombre

7 - Prueba
Crees que el hombre de la imagen es

8 - Prueba
¿Por qué crees que la niña de la imagen está llorando?

9 - Prueba
Si te encontraras en una situación como la niña donde estuvieras en ...

10 - Prueba
La imagen nos muestra a unas personas felices porqué

Anexo 8: Aplicación UDD, Infiriendo Sucesos, Tercer Grado

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar

Coordenadas: Infiriendo sucesos_ 3º
0 favoritos 2 jugadas 37 jugadores
Jugar Editar

Un kahoot público
angiecoyu
Creado hace 1 mes

Preguntas (10)

1 - Quiz
Según la página 27 del libro de Matemáticas, Camilo deja caer los alimentos en:

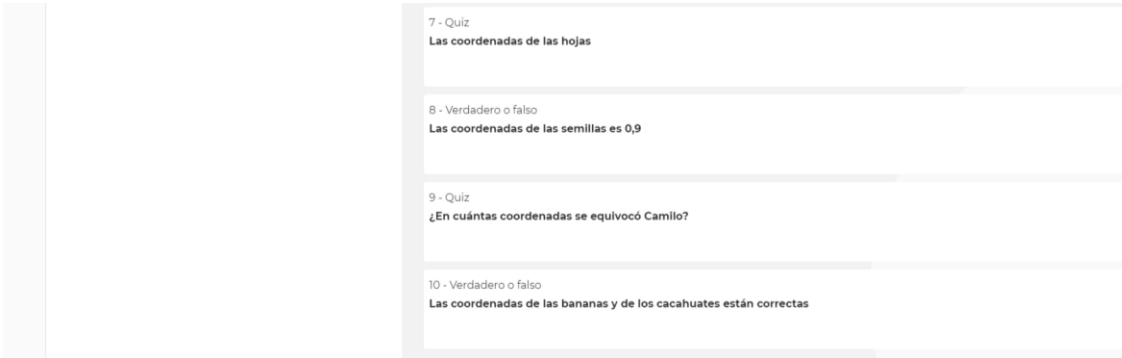
2 - Verdadero o falso
Camilo con esos alimentos va a alimentar a los leones

3 - Quiz
Uno de los siguientes alimentos no dejó caer Camilo

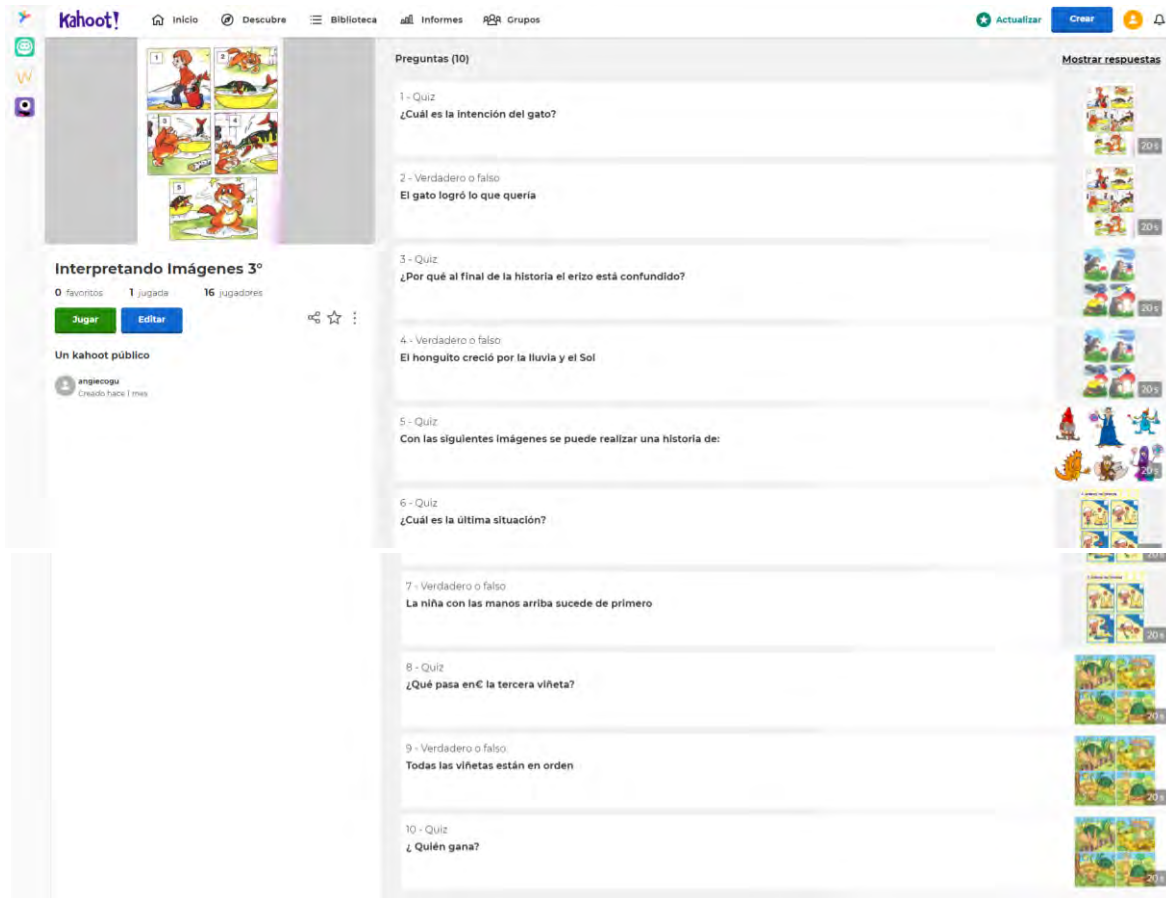
4 - Verdadero o falso
Camilo colocó correctamente en el tablero las coordenadas de las flores dulces

5 - Quiz
¿Cuál de los siguientes alimentos no colocó correctamente Camilo en el tablero de las coordenadas?

6 - Verdadero o falso
Camilo no colocó correctamente en el tablero las coordenadas de las semillas



Anexo 9: Aplicación UDD, Interpretando Imágenes, Tercer Grado



Anexo 10: Aplicación UDD, Interpretando Textos, Segundo Grado

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar Crear

INTERPRETANDO TEXTOS

0 favoritos 1 jugada 15 jugadores

Jugar **Editar**

Un kahoot público

Demuestra tu grado de comprensión lectora, por medio de la interpretación de los textos propuestos.

- 1 - Quiz
¿Cuál es el hábitat del tigre?
- 2 - Quiz
El tigre es un animal que está a punto de desaparecer por la caza de l...
- 3 - Quiz
El siguiente texto es un:
- 4 - Quiz
Según la siguiente lectura ¿Quién era Beto?
- 5 - Quiz
¿Con quién viaja la ballena a todas partes?
- 6 - Quiz
La imagen nos muestra una persona leyendo el periódico. Este tipo d...
- 7 - Quiz
¿En el siguiente poema quién robó el tesoro?
- 8 - Quiz
En el texto anterior a que se refiere el poeta con que se robó mi tesoro
- 9 - Quiz
¿El gusanito vivía en?
- 10 - Quiz
¿porqué se quedó sin casa el gusano?

Anexo 11: Aplicación UDD, Interpretando Textos, Tercer Grado

Become the ultimate Kahoot'er with Premium+! Upgrade before November 30 - 4 months are on us! Upgrade now

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar

Los Géneros Literarios

Género Dramático Género Narrativo Género Lírico

Preguntas (15)

- 1 - Quiz
¿Qué son las adivinanzas?
- 2 - Quiz
¿Cuáles son las características de las adivinanzas?

Comprensión de Textos_ Tercero primaria
0 favoritos 2 jugadas 64 jugadores

Jugar Editar

Un kahoot público

Lecturas

engiacogu Creado hace 1 mes

3 - Quiz
¿Qué son las fábulas?

4 - Verdadero o falso
Los personajes de fábulas son animales y objetos con características humanas

5 - Verdadero o falso
Las fábulas no transmiten una moraleja o enseñanza moral

6 - Verdadero o falso
Son ejemplos del género lírico las retahílas y las coplas

7 - Quiz
Las características del género lírico

8 - Verdadero o falso
Los poemas son textos escritos en prosa

9 - Verdadero o falso
Los poemas tienen ritmo y expresan emociones

10 - Verdadero o falso
La estructura de toda narración es Inicio, nudo y desenlace

11 - Verdadero o falso
En la imagen el paisaje que se observa es rural

12 - Quiz
Son clases de párrafo

13 - Verdadero o falso
Tengo agujas y no sé coser, tengo números y no sé leer. Responde sí es una adivinanza

14 - Verdadero o falso
"La lechera" es una fábula

15 - Verdadero o falso
Las adivinanzas no tienen un autor, sino que son de origen popular


Anexo 12: Aplicación UDD, Me Divierto Creando, Segundo Grado

ME DIVIERTO CREANDO

Crea una historia corta a partir de las siguientes palabras:

Escuela
Amigas
Maestra
Pandemia

Vamos. Manos a la Obra



Anexo 13: *Aplicación UDD, Me Divierto Creando, Tercer Grado*

WITTENBERG Saved classroom - 2021-09-15 16:11:01

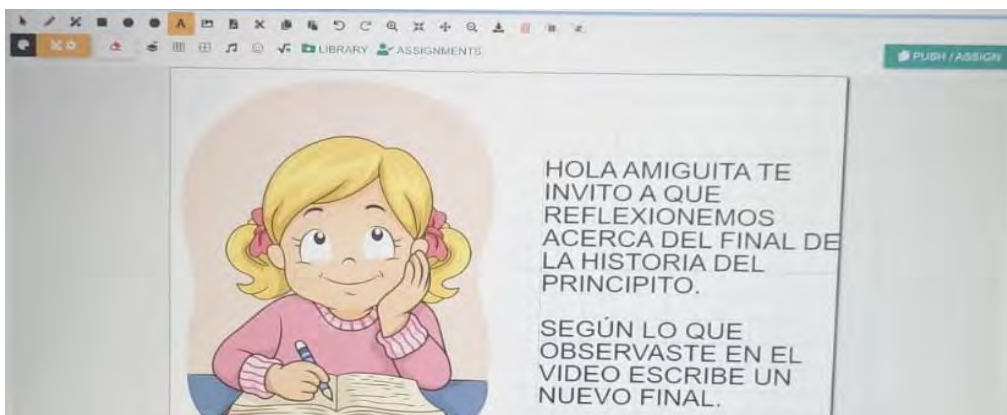
sept 15_ creando historias

Teacher Whiteboard:

Observa la imagen de la página 9 de tu libro de Lenguaje. Ahora crea una historia teniendo en cuenta las siguientes frases. Al final haz tres dibujos de cómo se sintió la Tierra.

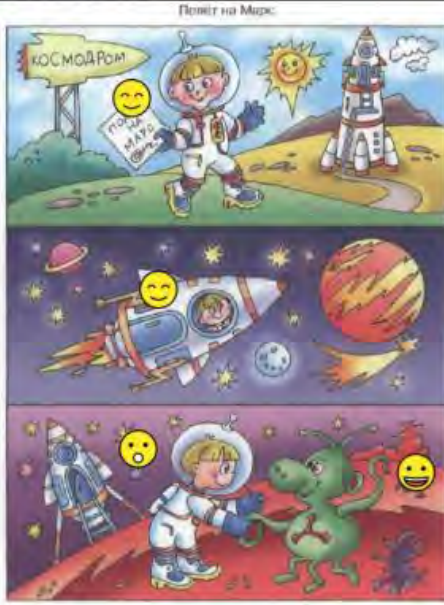
- *No entendía por qué estaba de esa forma.
- *Decidió convivir con ellos y esperar que todos entendieran.
- *Reflexionó.
- *Acabaría con todos.
- *Después sufrirían también los buenos.
- *Pensó en vengarse de ellos.
- *Primero se sintió muy triste.
- *No todos eran malos.
- *Después sintió mucha rabia.
- *La Tierra despertó y se vio toda sucia y llena de basura.
- *Se dio cuenta del verdadero culpable.

Anexo 14: *Aplicación UDD, Recreando Historias, Segundo Grado*



Anexo 15: Aplicación UDD, Recreando Historias, Tercer Grado

maria clara



el niño que viajó a marte

había una vez un niño que quería viajar por el espacio. un día construyó un cohete y decidió viajar por todo el espacio. estaba tan cansado que decidió quedarse en el planeta mas cercano y conoció a un extraterrestre que era amable con las personas y vivieron felices para siempre fin.

Anexo 16: Aplicación UDD, Interpreto Imágenes y creo mi versión, Segundo Grado

LIBRARY ASSIGNMENTS PUSH / ASSIGN

INTERPRETO IMÁGENES Y
CREO MI VERSIÓN

OBJETIVO: Crear un cuento corto a partir de una de las 2 imágenes.

alamy stock photo alamy stock photo

Anexo 17: Aplicación UDD, Me Entusiasma Escribir Rimas, Segundo Grado

ME ENTUSIASMA ESCRIBIR RIMAS

Observa el ejemplo y crea tus propias rimas. Vamos, atrevete a escribir tus propios poemas.



Caballito Blanco
Caballito blanco
llevame de aquí
llevame a la tierra
donde yo nací.
Caballito blanco
dime la verdad
yo te la diré
si vienes aquí.

www.justformami.com

Anexo 18: Aplicación UDD, Me Entusiasma Escribir Rimass, Tercer Grado

WHITEBOARD Pi Saved classroom - 2021-09-28 17:18:14

maria camila sinnig molina

TERCER GRADO

RIMAS Y POESIAS

Reconociendo palabras que riman
Lee el siguiente poema y subraya las palabras que riman.

COMUNICACIÓN

silvina mi gallina usa
zapatitos de bailarina se
peina y se alista igual que
un artista y con su copete
se hace un rodete

LA PRINCESA GATA
La princesa gata
sale de noche,
pasea en carroza
y no en un coche.

La princesa tortuga
va con sus vecinas
a jugar por las tardes
a las cuatro esquinas.

Mi princesa hormiga
se sienta en su banco,
cuando se aburre
pica a los insectos.



www.escuelainfantil.com/poner.html

Anexo 19: Post test Segundo Grado



POST TEST DE LECTO ESCRITURA

INSTRUCCIONES

- Gira la pantalla de tu celular.
- Debes colocar correctamente tu correo institucional.
- El siguiente cuestionario solo debes enviarlo una vez.
- No olvides apagar el móvil al finalizar la prueba.

Correo electrónico *

Correo electrónico válido *

Este formulario requiere correo electrónico. [Cambiar la configuración](#)

NOMBRE Y APELLIDO DE LA ESTUDIANTE:

Texto de respuesta breve

Sigue con atención cada una de las instrucciones.

A TRAVÉS DE LOS SIGUIENTES TEXTOS SE BUSCA CONOCER EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LECTURA Y ESCRITURA DE CADA ESTUDIANTE, POR LO CUAL TE INVITO A RESOLVER LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES CON MUCHO ENTUSIASMO.

Lee detenidamente el texto 1 "Las ballenas" y basado en tu lectura responde las preguntas 1 y 2

Distribución (codexx)

Texto 1.

Las ballenas

Era sábado. María se había levantado más tarde porque no tenía que ir al colegio. Al subir la persiana de su habitación, se dio cuenta de que estaba lloviendo, eso quería decir que no podría ir con su abuela al campo de deportes y jugar el partido de fútbol con su equipo.

María pensaba que ese sábado iba a ser un aburrimiento, pero su madre le dio permiso para ver un rato la televisión.

Pasando canales con el mando, descubrió un documental muy interesante sobre las ballenas.

1) En la lectura anterior María no podía ir con su abuela al campo de deportes porque? *

- Su mamá no la dejó ir
- Porque su mamá la dejó ver televisión
- Estaba lloviendo
- Prefería más ver televisión que salir con su abuela

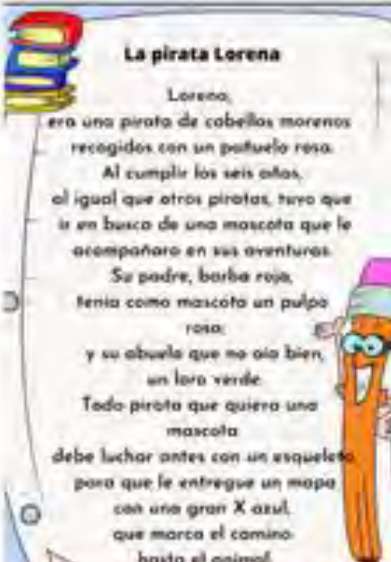
2) En el texto anterior el mensaje principal es: *

- Que era sábado por eso María no tenía que ir al colegio
- Que estaba lloviendo, por lo que María no pudo salir con su abuela
- El descubrimiento que hizo María de un documental interesante sobre las ballenas
- Que María no puede jugar fútbol con su equipo

Lee detenidamente el texto 2 "La pirata Lorena" y basado en tu lectura responde de la pregunta 3 a la 5.

Comprende (10 puntos)

Texto 2



La pirata Lorena

Lorena, era una pirata de cabellos morenos recogidos con un pañuelo rosa. Al cumplir los seis años, al igual que otros piratas, tuvo que ir en busca de una mascota que le acompañara en sus aventuras. Su padre, barba roja, tenía como mascota un pulpo rosa; y su abuelo que no oía bien, un loro verde. Todo pirata que quiera una mascota debe luchar antes con un esqueleto para que le entregue un mapa con una gran X azul, que marca el camino hasta el animal.

3) Teniendo en cuenta la lectura anterior se puede deducir que: *

- Todos lo piratas se llaman Barba-roja
- Todos los piratas siempre iban acompañados por una mascota a sus aventuras
- Todos los piratas deben ir con un mapa
- Todos los piratas son personas con mucha experiencia

4) La lectura anterior pertenece al género *

- Lírico
- Dramático
- Narrativo
- Instructivo

5) Según la lectura "La pirata Lorena" todos los piratas deben. *

- Deben luchar con un esqueleto para que les entregue un mapa que les indique el camino en busca de su m...
- Deben luchar con un esqueleto que les entregue un mapa donde les indica donde encontrar el tesoro
- Deben enfrentarse a muchas aventuras para encontrar el tesoro escondido
- Todos los piratas deben saber pelear.

La imagen que se te muestra a continuación te explica cómo hacer si quieres ser un donante de Médula. Basado en ello responde las preguntas ó a la 9.



6) Teniendo en cuenta la imagen anterior, se puede deducir que el texto es de tipo *

- Narrativo
- Informativo
- Instructivo
- Ninguno de las anteriores

7) De la imagen "Cómo ser donante de médula" se puede concluir que la intención es:

- Animarte a ser un donante de médula
- Salvar una vida
- Enseñarte como hacer si quieres ser donante de médula
- Ninguna de las anteriores

8) Consideras que es importante ser donante de médula? Justifica tu respuesta *

Texto de respuesta largo

9) Crees que al donar algún órgano, se puede salvar la vida de una persona? Sustenta tu respuesta.

Texto de respuesta largo

Observa con atención la siguiente imagen y responde las preguntas 10 al 12.



10) Identifica un posible lugar donde ocurren los hechos. Menciona cuál sería *

Texto de respuesta breve

11- Teniendo en cuenta la imagen anterior, ¿crees que es un lugar seguro para leer? Justifica tu respuesta

Texto de respuesta largo

12- A partir de la imagen anterior crea una pequeña historia. Copia en tu cuaderno con tu propia letra, tómale foto y sube en agregar archivo.

 Agregar archivo  Ver carpeta

Anexo 20: Post test Tercer Grado

Preguntas Respuestas 27 Configuración Total de puntos: 100



Sección 1 de 2

ACTIVIDAD FINAL DE LECTO-ESCRITURA

OBJETIVO: Determinar el nivel actual de comprensión lecto-escritora de las estudiantes de tercer grado.

A través de los siguientes textos buscamos conocer el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura de cada una de las estudiantes, por lo cual te invitamos a resolver las siguientes actividades con mucho entusiasmo.

Lee atentamente los textos a continuación, luego responde las preguntas.

Nombre completo de la estudiante:

Texto de respuesta breve

Lee el texto N° 1 y contesta las preguntas desde la 1 a la 6.

Descripción (opcional)

1) ¿Qué tipo de género es el Texto 1? *

Texto N° 1

Un caballo y un asno vivían en una granja y compartían, durante años, el mismo establo, comida y trabajo que consistía en llevar bultos de lino al mercado de la ciudad.

Un día, sin darse cuenta, el dueño puso más carga a la espalda del asno que a la espalda del caballo. En las primeras horas nadie se dio cuenta del error del dueño, pero con el pasar del tiempo, el asno empezó a sentirse muy cansado y agotado. El asno empezó a sudar, a sentirse mareado, y sus patas empezaban a temblar.



Cuando el asno ya no podía más, se paró y pidió a su amigo caballo:

- Amigo, creo que nuestro dueño se equivocó y puso más carga a mi espalda que en la tuya. Estoy agotado y ya no puedo seguir, ¿será que podrías ayudarme a llevar algo de mi carga?

El caballo haciéndose el sordo no dijo nada al asno. Le miró y siguió por la carretera como si nada hubiera pasado.

Tiempo más tarde, el asno se desplomó al suelo, víctima de una tremenda fatiga, y acabó muriéndose allí mismo.

El dueño, apenado y disgustado por lo que había pasado con su asno, tomó una decisión. Echó toda la carga que llevaba el asno encima del caballo e incluso la piel del asno. Y el caballo, profundamente arrepentido y suspirando, dijo:

- ¡Qué mala suerte tengo! Por no haber querido ayudar con algo ligero ahora tengo que cargar con todo, y hasta con la piel del asno encima.

Esopo

- A) Texto lírico
- B) Texto dramático
- C) Texto narrativo
- D) Texto de caballerías



2. ¿Qué tipo de subgénero es el anterior? *

- A) poema
- B) mito
- C) Retahíla
- D) fábula

3. ¿Cuál es el tema de la anterior lectura? *

- A) Un asno cansado que pidió el favor al caballo y éste no quiso, se murió y todo le tocó al caballo.
- B) Ayudar al prójimo
- C) La historia del asno que murió de cansancio
- D) El caballo y el asno

4. De las siguientes moralejas, solo una NO está acorde a la anterior lectura: *

- A) Es mejor compartir el trabajo a que una sola persona cargue con todo.
- B. La importancia de ser solidarios.
- C. El egoísmo al final termina perjudicándonos.
- D. No ayudar a tu prójimo te permitirá ir bien en la vida

5. Ordena las siguientes oraciones, de acuerdo con el tiempo en que suceden en el texto 1. *

El caballo se... Después de ... El caballo se... El caballo y ... El dueño dec... El asno le co...

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6). Cambia el desenlace: ¿Qué se te ocurre? *

Texto de respuesta largo

Lee el texto Nº 2 y contesta las preguntas desde la 7 a la 10.

Descripción (opcional)

7) ¿Cuál es el tema del texto 2? *

Texto N° 2



DAME LA MANO Y DANZAREMOS

DAME LA MANO Y DANZAREMOS,
DAME LA MANO Y ME AMARAS
COMO UNA SOLA FLOR SEREMOS,
COMO UNA FLOR, Y NADA MÁS...

EL MISMO VERSO CANTAREMOS,
AL MISMO PASO BAILARAS.
COMO UNA ESPIGA ONDULAREMOS,
COMO UNA ESPIGA, Y NADA MÁS.

TE LLAMAS ROSA Y YO ESPERANZA,
PERO TU NOMBRE OLVIDARAS,
PORQUE SEREMOS UNA DANZA
EN LA COLINA Y NADA MÁS...

Gabriela Mstral

- A) El baile
- B) El amor
- C) La soledad
- D) Dame la mano y danzaremos


8) Escoge las características del texto: *


- A) Tiene 3 versos y 12 estrofas. Todo el texto tiene rima consonante.
- B) Tiene 4 rimas y 4 versos. El texto tiene rima asonante.
- C) Tiene 3 estrofas y 12 versos. El texto no tiene rima.
- D) Tiene 12 versos y 3 estrofas. El texto tiene rima consonante.

9) ¿En cuál de las estrofas la autora hace una llamada a la unión de todos los seres humanos a un mismo "baile", es decir, todos somos uno solo? *

- A) En la primera
- B) En la tercera
- C) En la décima
- D) En ninguna estrofa se hace esa invitación

10) Escribe: Cuatro nuevos versos que continúen las rimas del texto 2.

 Agregar archivo

 Ver carpeta

Después de la sección 1 [Ir a la siguiente sección](#)

Sección 2 de 2

Parte 2

Lee el texto N° 3 y contesta las preguntas desde la 11 a la 15.

11) En el texto 3, se dice que una persona generosa es emocionalmente rica. ¿Crees que esto se deba a que si ayuda le van a recompensar con dinero o cuál sería el motivo de ser rico? Explica tu respuesta.



Texto N° 3

Ayudar a las personas es un acto que mejora la calidad de vida en general. Pero además de ser una buena acción, estas gestiones benefician directa e inmediatamente a la persona que los realiza.


Una persona generosa de corazón es una persona emocionalmente rica, alegre y feliz.

Cuando uno se hace voluntario/a **con la pura intención de ayudar a los otros sin esperar nada a cambio** surge un sentimiento de satisfacción y hasta de gozo que le enriquece. La sensibilidad se afina, la disponibilidad crece y el ingenio se agudiza logrando que, al final todos salgan beneficiados.

En realidad cuando se ayuda a los demás, uno se está ayudando a sí mismo. La actitud de preocuparse de los demás crea una situación que fortalece el carácter y mejora la autoestima por haber podido contribuir al bien de los demás.

Texto de respuesta largo

12) Escribe una pequeña historia donde el tema principal sea la solidaridad.

 Agregar archivo

 Ver carpeta

13) ¿De qué manera está escrito el texto 3? *

- A) Está escrito en prosa
- B) Esta escrito en verso
- C) Está escrito con rimas consonantes
- D) Está escrito con rimas asonantes

14) El texto 3 es de tipo: *

- A) Argumentativo
- B). Expositivo
- C) Narrativo
- D) Descriptivo

15) ¿En cuál de los párrafos se dice que hacer el bien al prójimo es hacerse bien a sí mismo? *

- A) En los párrafos 2 y 3
- B). En los párrafos 1 y 4
- C) Solo en el párrafo 3
- D) En ninguno de los párrafos

Observa el texto N° 4 y contesta las preguntas desde la 16 a la 20.

Descripción (opcional)

16) En el texto 4, hay una imagen de una paloma y una mano pegada en uno de los árboles. Este tipo de imágenes corresponde a los textos:

Texto N° 4



- A) Expositivos
- B). Instructivos
- C) Argumentativos
- D) Descriptivos

17) Escribe: ¿Qué puedes deducir con relación al cartel y la actitud de la niña? *

Texto de respuesta largo

.....

18) En las historietas, cada recuadro se llama viñeta. ¿En cuál de las viñetas consideras que el niño le estuviera diciendo a la niña el siguiente refrán: "Viste, el que no oye consejo no llega a viejo". *

Texto de respuesta largo

.....

19) Sé creativa e inventa los diálogos del texto N°4. *

Texto de respuesta largo

.....

20) ¿Cuál de los cuatro textos leídos en este taller es expositivo? Explica tu respuesta. *

Texto de respuesta largo

.....