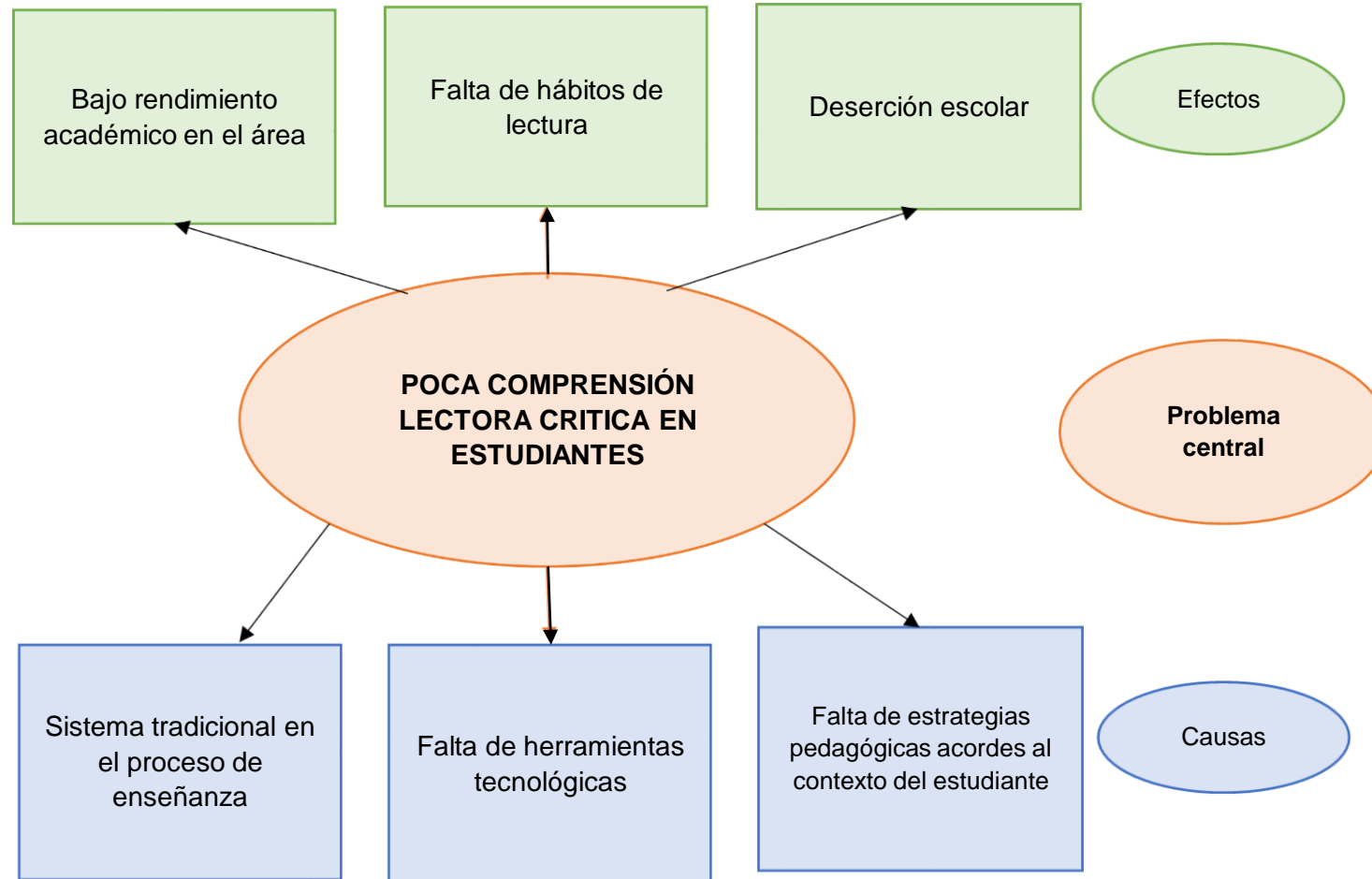




**Propuesta pedagógica bajo un enfoque holístico
innovador mediada por la Gamificación para el
fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes del
grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur
Andino Pitalito Huila**

Autor: Blanca Inés Rojas Rodríguez

Problema



Problema

Internacional: el 56% no leen competentemente y no están en la capacidad de alcanzar niveles básicos de competencia. (UNESCO, 2017) .

Nacional: El 2,3% estudiantes han realizados estudios universitarios, le 10% son bachilleres y el 12,13 analfabetos. (Brecha en Educación Rural y Urbana, 2018).

Local: 49%, en la comprensión lectora en un puntaje básico.



Pregunta problema

¿De qué manera la implementación de una propuesta pedagógica con un enfoque holístico innovador mediada por la Gamificación contribuye significativamente en el desarrollo de las competencias en lectura crítica en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito Huila?

Justificación

Pertinencia

- ✓ Falta de inclusión de las TIC.
- ✓ Dificultades en la capacidad lectora
- ✓ Fortalecer la comprensión lectora crítica.

Importancia

- ✓ Permite que los estudiantes por medio de ejercicios de lectura digital comprendan el significado un texto de manera rápida.

Huey (1968)

Impacto

- ✓ Referente para los demás docentes.
- ✓ Incorporar las TIC en la práctica pedagógica.
- ✓ Innovación del proceso de enseñanza de la comprensión lectora.

Objetivos

General.

Diseñar una propuesta pedagógica mediado por un enfoque holístico innovador para el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito a través de una propuesta pedagógica mediada en la Gamificación.

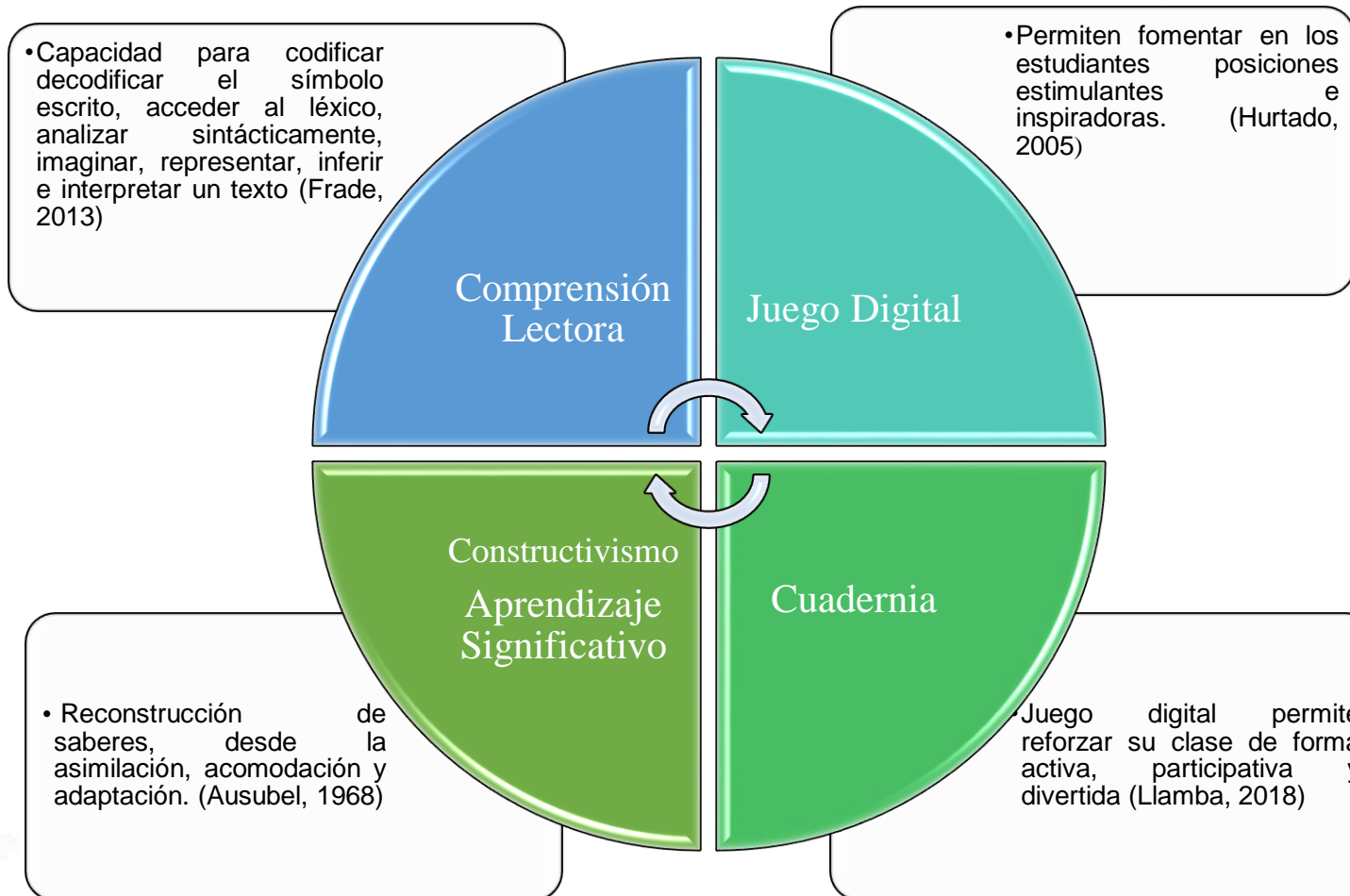


Objetivos

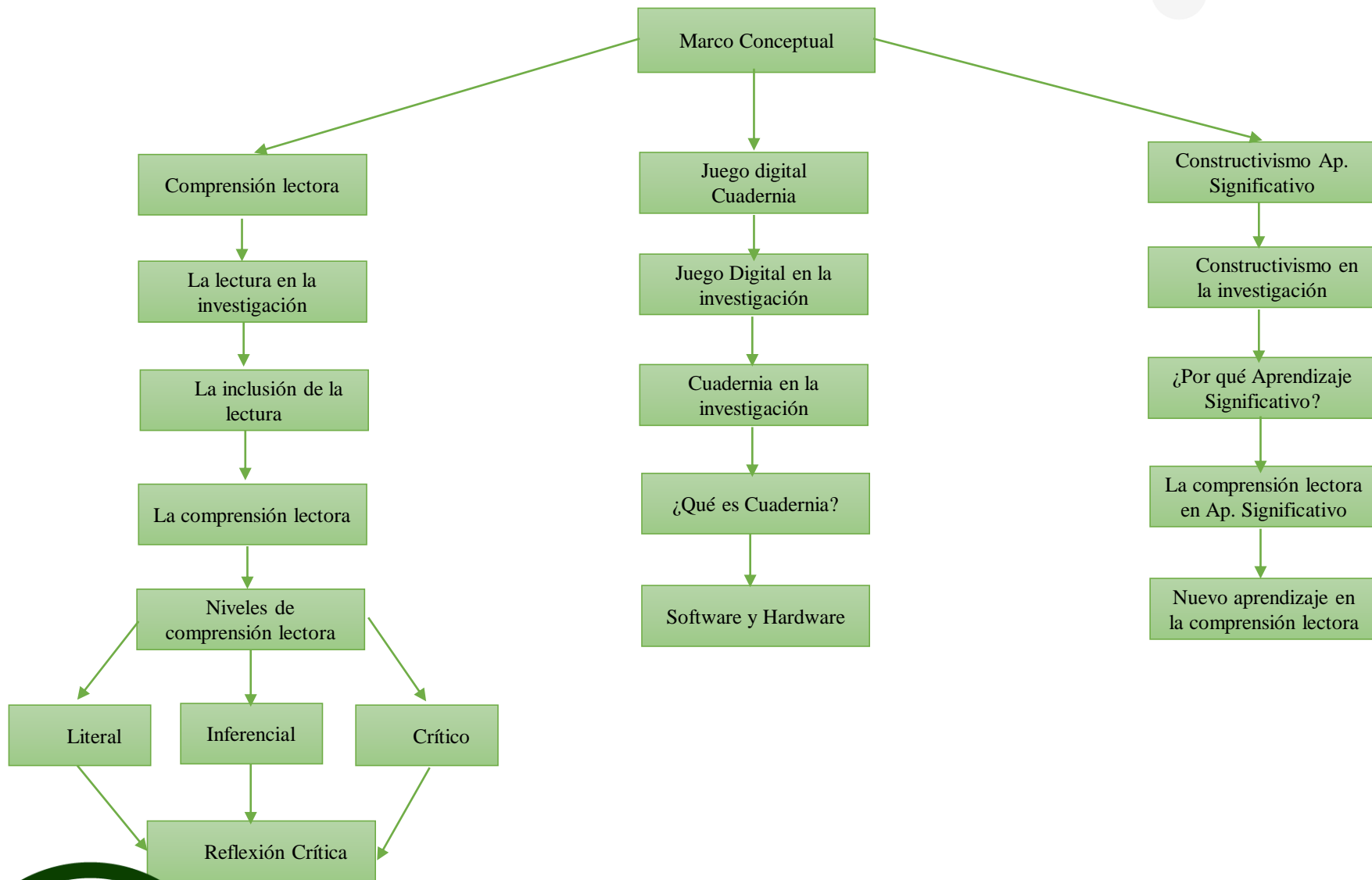
Específicos - Secuencial

- Diagnosticar el nivel de lectura crítica en estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito Huila.
- Diseñar una propuesta pedagógica mediada por un enfoque holístico innovador mediada por un juego digital para el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes del grado quinto.
- Implementar la propuesta pedagógica con un enfoque holístico innovador mediada por un juego digital para el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes del grado quinto.
- Valorar el impacto de la propuesta pedagógica apoyada en un juego digital en el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito Huila.

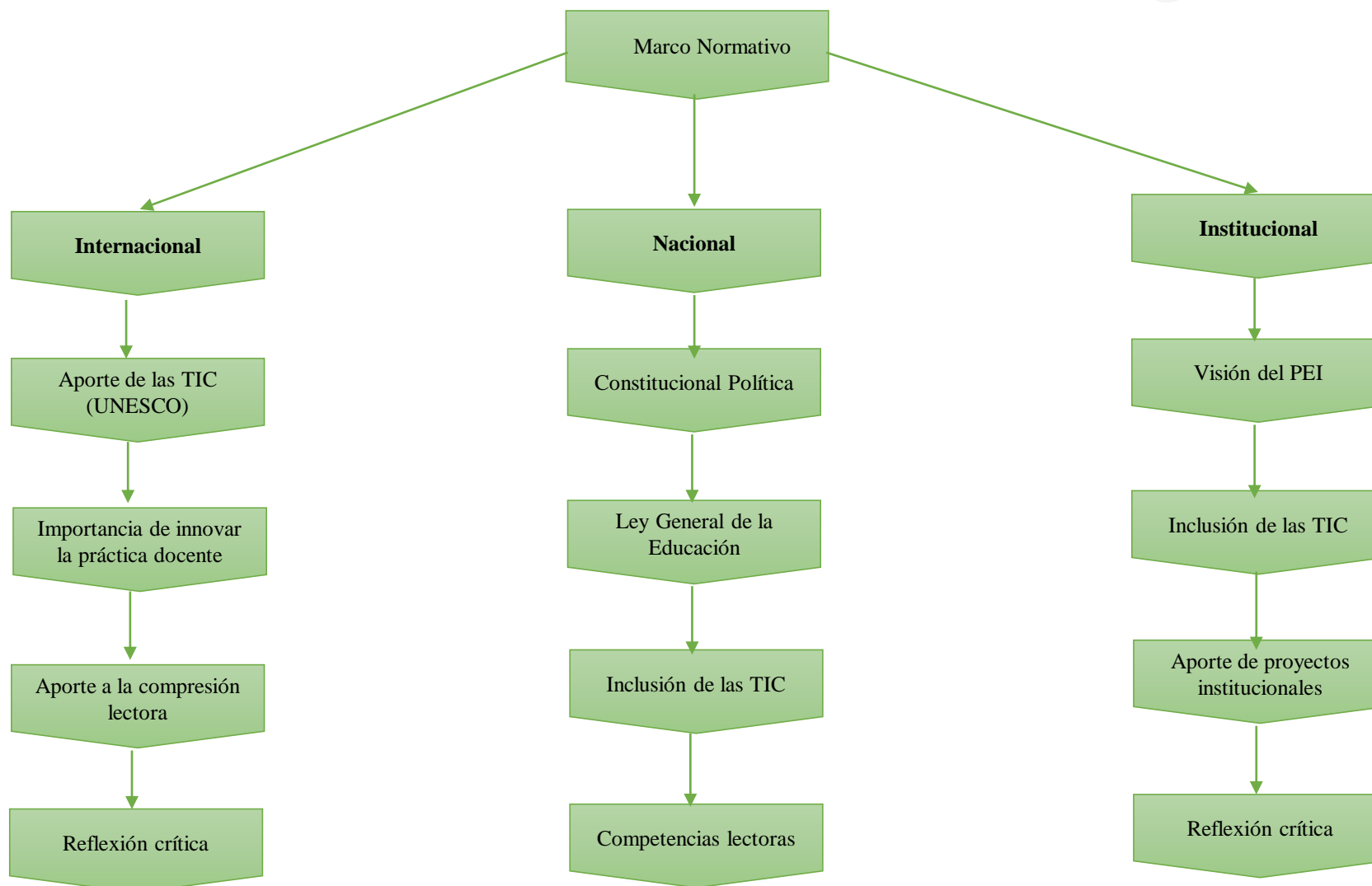
Marco Teórico



Marco Conceptual

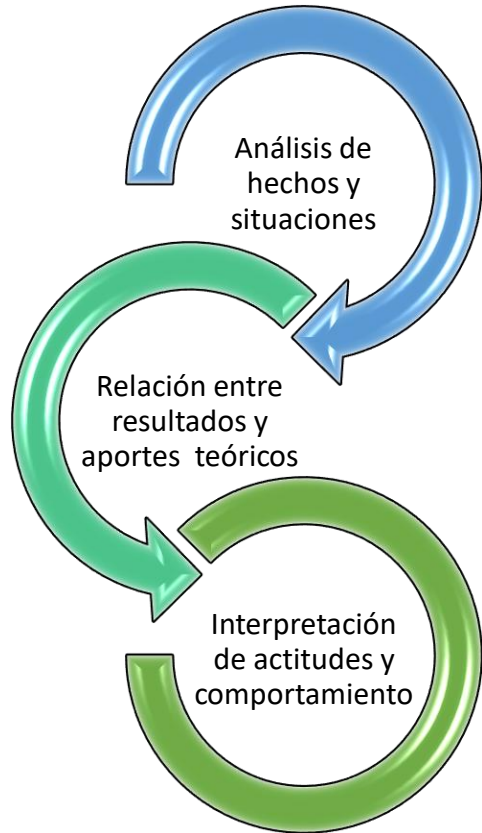


Marco Normativo

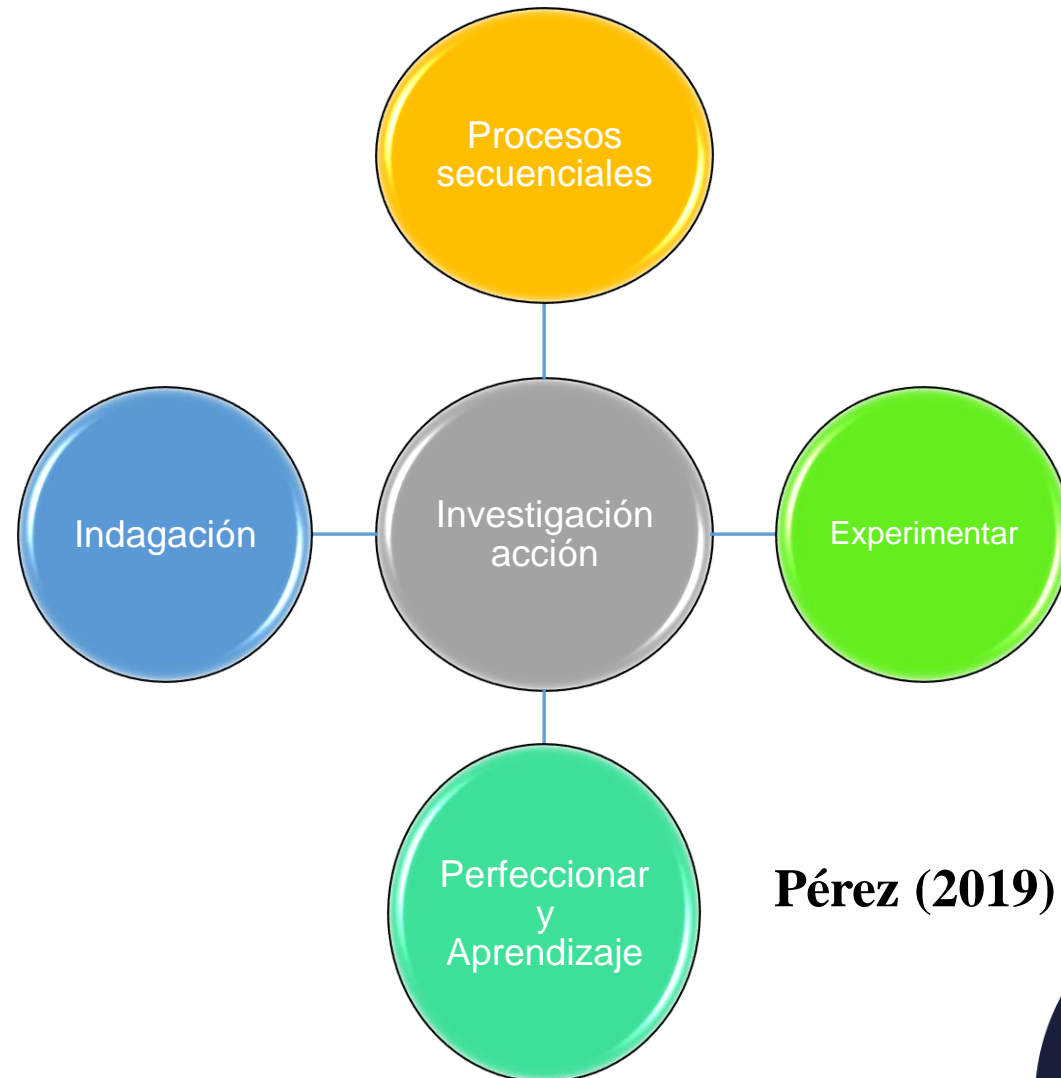


Metodología

Enfoque Cualitativo



Galeano (2020)



Pérez (2019)

Participantes

Muestra

Las familias, personas, grupos e instituciones, las cuales son seleccionadas a través de un muestreo no probabilístico (Martínez, 2012)



I. E. Liceo Sur Andino



Categorías de Investigación

Villasís y Miranda (2016):
Las categorías constituyen
aspectos que están
relacionados con la
medición de los objetivos

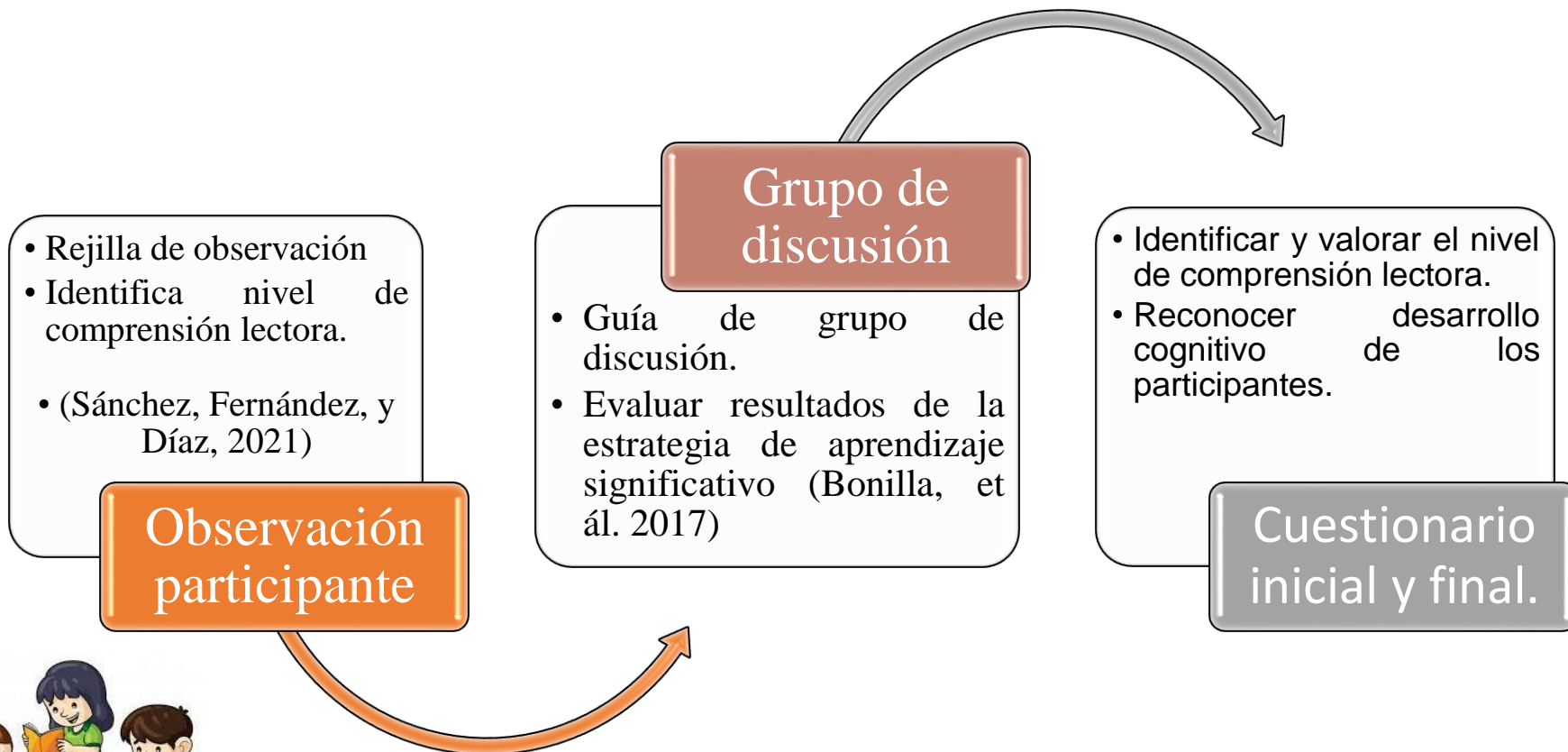
Fortalecimiento de la
comprensión lectora
crítica en estudiantes
del grado quinto

Propuesta pedagógica
apoyada en el Juego
Digital Cuadernia

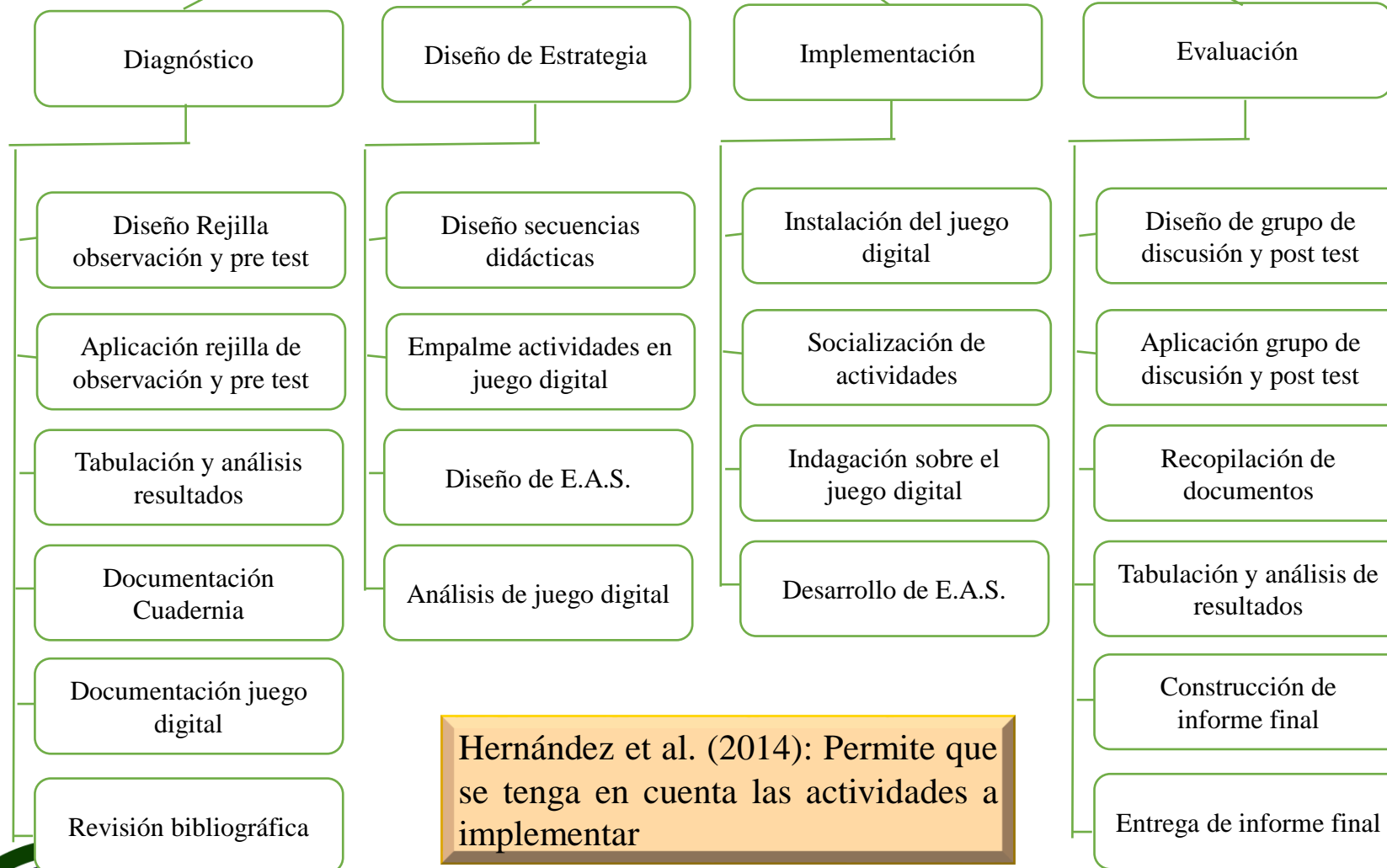


Técnicas e instrumentos de investigación

Hernández et al. (2014): Herramientas y/o recursos que permiten dar cumplimiento a los objetivos establecidos en una investigación

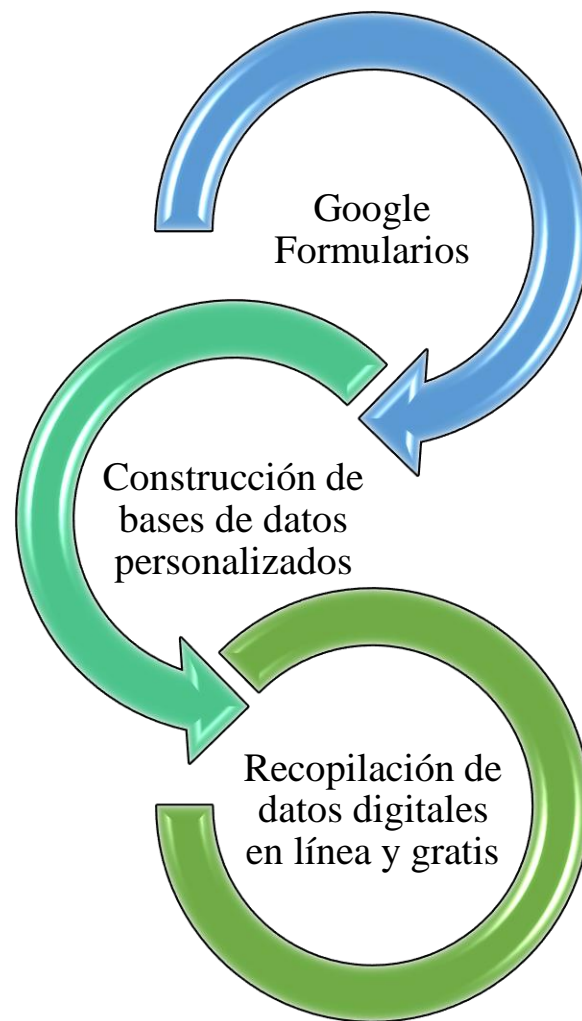


Fases de Investigación



Hernández et al. (2014): Permite que se tenga en cuenta las actividades a implementar

Programa de Análisis de Datos



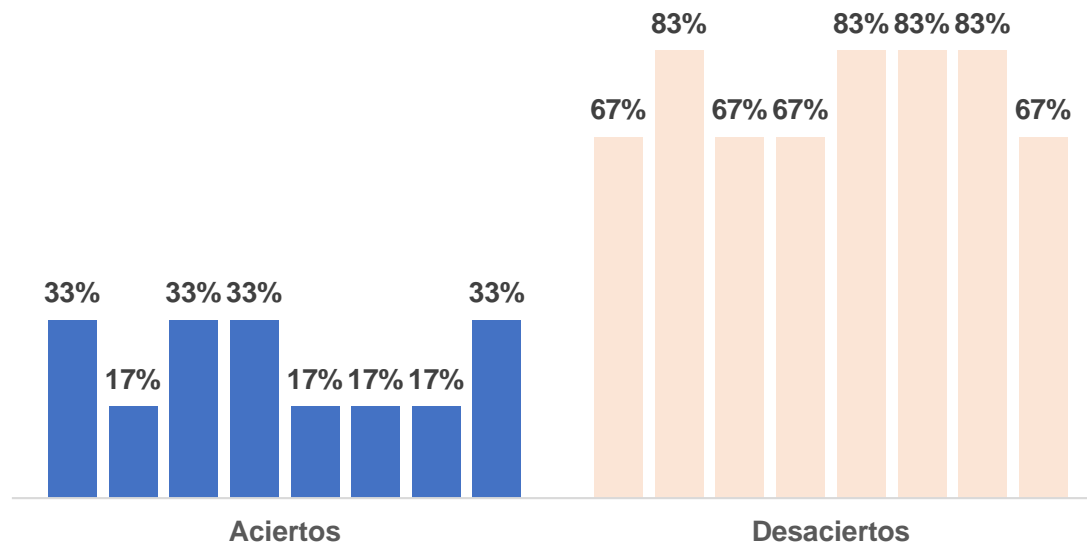
Fernández (2015)

Intervención Pedagógica

Diagnóstico

Pre test

Identificar nivel de comprensión lectora

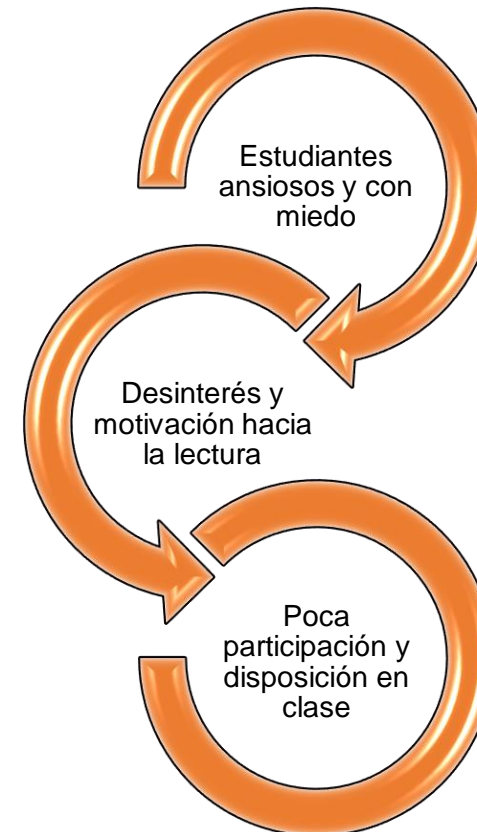


Area, et ál., (2016). Conjunto de prácticas, conocimientos y herramientas que permiten el consumo y transmisión de la información de manera acelerada y mucho más con la aparición de Internet

Diagnóstico

Observación participante

Identificar nivel de comprensión lectora

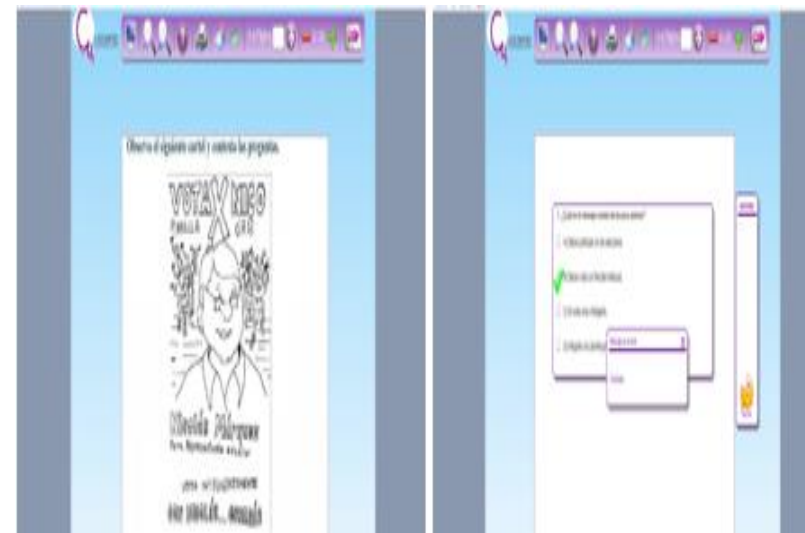
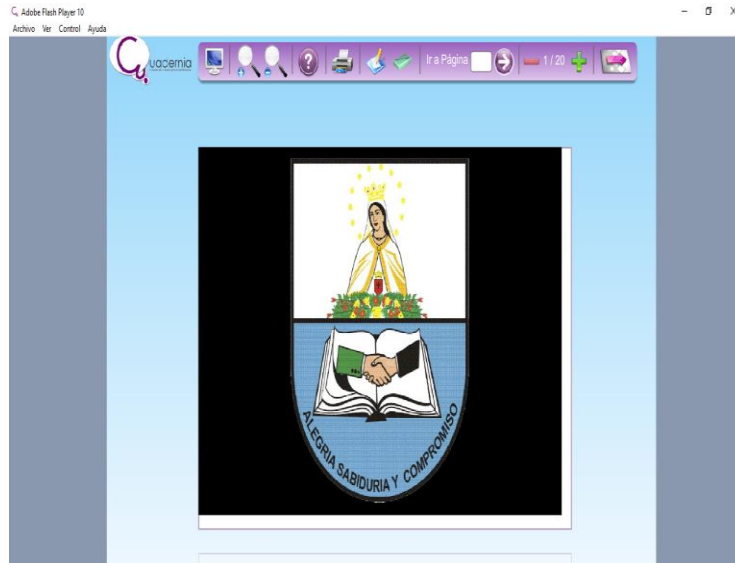


Estrategia de Aprendizaje Significativo apoyado en el Juego Digital Cuadernia

Aplicación Cuadernia

Objetivo: Implementar propuesta pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora crítica en estudiantes del grado quinto.

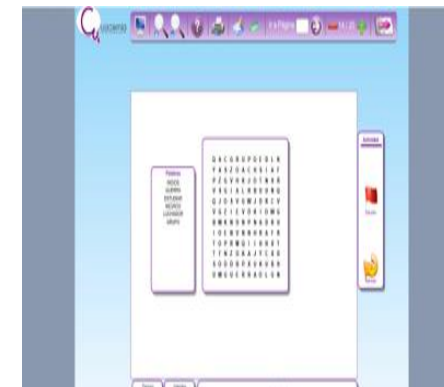
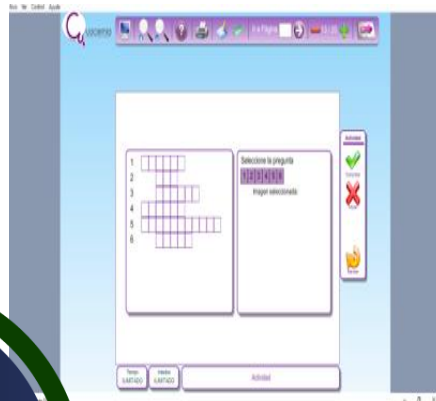
El rol del estudiante es esencial para lograr inculcarse el hábito lector en textos y por ende, la comprensión lectora.
Busquets, et al., (2016)



Propuesta pedagógica apoyada en el Juego Digital Cuadernia

SESIONES	Actividades (2 horas cada una para un total de 16 horas)	DESCRIPCIÓN
SESIÓN 1. Cuentos	<ul style="list-style-type: none"> Juego de retos relacionados con cuentos establecidos en el Cuadernia. 	Los estudiantes con la orientación de la docente desarrollan los retos del Cuadernia.
SESIÓN 2. Historias	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de hábito de comprensión por medio de historietas establecidas en el Cuadernia. 	Con el desarrollo de las actividades se incentiva a los estudiantes hacia el desarrollo de las competencias de comprensión lectora.
SESIÓN 3. Crucigrama	<ul style="list-style-type: none"> Generar conocimientos de análisis, interpretación y reflexión sobre las ideas de las lecturas. 	Por cada pregunta contestada de manera correcta se obtienen 10 puntos para incentivar al estudiante.
SESIÓN 4. Cuestionario	<ul style="list-style-type: none"> Promover en análisis crítico a partir de las lecturas relacionadas con preguntas sobre las lecturas. 	A través de la caracterización de colores se genera un ambiente de aprendizaje innovador y didáctico sobre la comprensión de textos científicos.

Requerimientos: Windows , Acceso a Internet y contenido multimedia.



Propuesta Pedagógica apoyada en el Juego Digital Cuadernia

Implementación



Orientación del uso del juego digital



Trabajo Individual
Seguimiento y Desarrollo



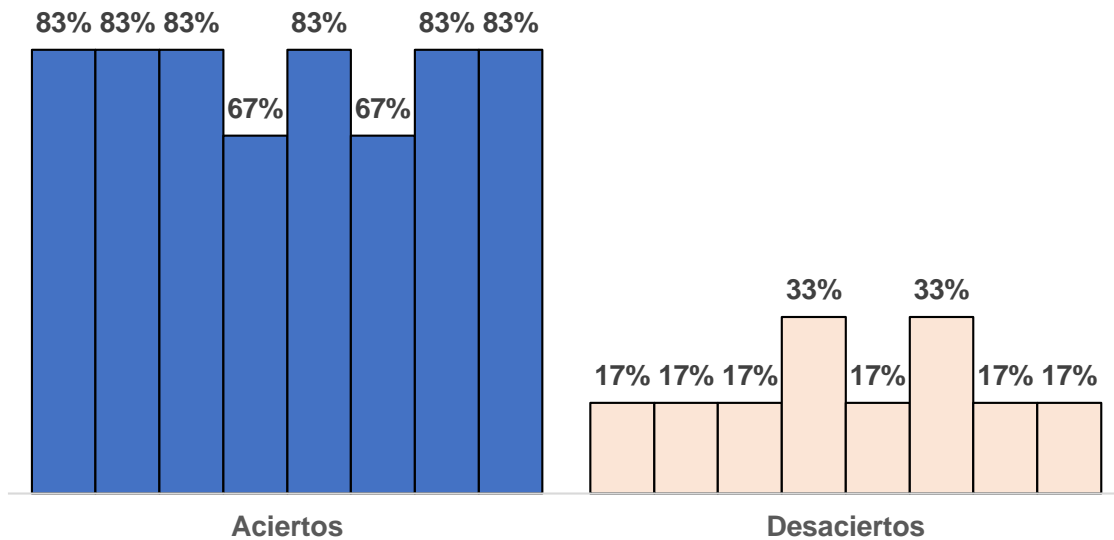
Trabajo grupal y socialización
Evaluación

Análisis

Valorar

Post test

Valorar evolución de comprensión lectora crítica

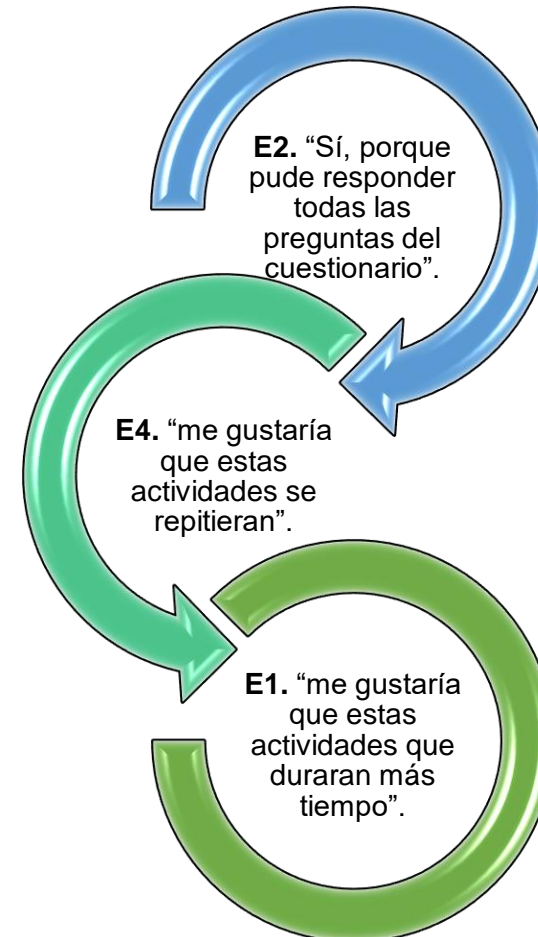


Ochoa y García (2015). El aprendizaje es social y se adquiere básicamente porque la persona imita a un modelo, porque en este aprendizaje el modelo es la fuente de información.

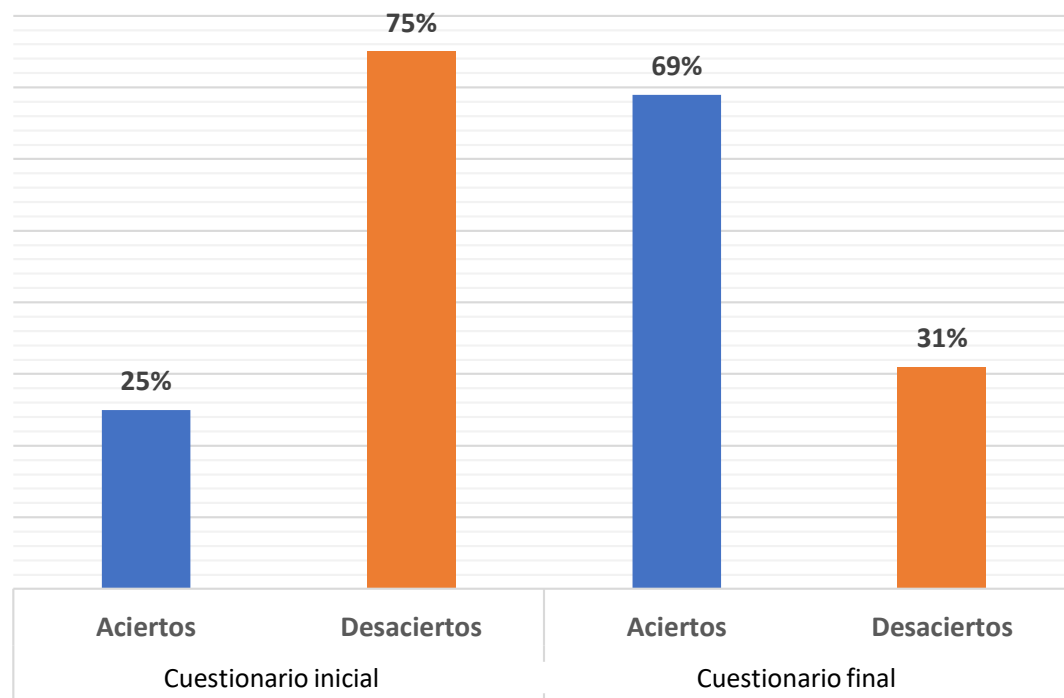
Valorar

Grupo de discusión

Valorar resultados de comprensión lectora crítico



Análisis Comparativo



Ausubel (1968) explica que el proceso de aprendizaje se adquiere por medio de esquemas, asimilación y acomodación (Aprendizaje Significativo)



	ACIERTOS	DESACIERTOS	ACIERTOS	DESACIERTOS
Media	8,1	10,0	14,15	3,8
Moda	4	14	14	4
Mediana	7	11	14	4

Conclusiones

- Los estudiantes del grado quinto a partir de la propuesta pedagógica apoyada en el juego digital Cuadernia lograron fortalecer la comprensión lectora crítica.
- En el proceso observacional se identificó que los estudiantes no comprenden las lecturas, lo que conlleva a la desmotivación y desinterés por las actividades de lectura.
- En el diseño de la propuesta pedagógica se tuvo en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes, quienes indican ser interesante aprender a leer a través de un computador.
- Las actividades desarrolladas por medio del juego digital Cuadernia incrementaron la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje y fortalecimiento de los procesos de la comprensión lectora crítica.
- En el cuestionario final los estudiantes comprendieron los textos después de la propuesta pedagógica.
- Se dio respuesta a la pregunta de investigación, donde se evidencia que la propuesta pedagógica apoyada en la gamificación, en este caso el juego digital Cuadernia, permitió la potencialización de la comprensión lectora crítica.

Recomendaciones

Desarrollar diversas capacitaciones a los docentes de las áreas del conocimiento sobre la importancia de articular las TIC en el práctica educativa, para fortalecer el desarrollo de las competencias en el estudiante.



Promover el trabajo colaboración y la participación activa de los estudiantes a través de estrategias didácticas innovadoras, que permitan garantizar la formación integral de los estudiantes.





Muchas gracias.