

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

Presentado por:

Blanca Inés Rojas Rodríguez

Director

Luis Omar Agudelo Rey

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Arte.

Maestría en E-learning

Colombia

Pitalito Huila

Agosto 2022

Nota de aceptación

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Pitalito Huila, _____

Agradecimientos

Inicialmente, quiero agradecer a Dios por regalarme la vida y sabiduría para terminar este proceso. Además, a mis hijos por estar siempre en cada paso que doy, a toda mi familia que siempre me apoya en estos proyectos de vida. Agradezco a los estudiantes y directivos de la Institución Educativa Liceo Sur Andino por su disposición en el desarrollo de este proceso investigativo. A los profesores y asesores de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, por brindarme todos sus conocimientos y aprendizajes.

Dedicatoria

Inicialmente, dedico este trabajo a Dios, que nos da la vida y las habilidades para el desarrollo de este proceso de investigación. También, dedico este logro a mis hijos que siempre me apoyan incondicionalmente. A mis estudiantes, que son uno de los pilares que me llevan al mejoramiento de mis competencias docentes.

Contenido

Introducción	10
1. Planteamiento del problema.....	14
1.2 Descripción deL problema que origina la idea de trabajo de grado	14
1.2 Pregunta o preguntas de investigación	17
1.3 Objetivo General	17
1.4 Objetivos Específicos:.....	17
1.5 Supuestos Teóricos	18
1.6 Justificación:	18
2. Marco Referencial	22
2.1 Antecedentes	22
2.2 Marco Teórico.....	27
2.2.1 Comprensión lectora	28
2.2.2 El juego digital.....	33
2.2.3 Juego Digital Cuadernia.....	35
2.2.4 Constructivismo desde el Aprendizaje Significativo.....	38
2.3 Marco Conceptual.....	42
2.3.1 Proceso de lectura.	43
2.3.2 El juego digital para alcanzar retos de aprendizaje	49
2.3.3 Cuadernia como un juego digital	50
2.3.4 Aprendizaje significativo desde fundamentos del constructivismo....	52
2.3.5 Propuesta pedagógica	55
2.4 Marco Legal	56
3. Metodología	59
3.1 Paradigma	59
3.2 Enfoque	60
3.3 Diseño	61
3.4 Supuestos cualitativos	62
3.5 Categorías de análisis	63
3.6 Contexto de la Investigación	64
3.7 Población.....	65

3.8 Muestra.....	66
3.9 Técnicas e Instrumentos de recolección de información.	66
3.9.1 Cuestionario.....	66
3.9.2 Observación participante	67
3.9.3 Grupo de Discusión	67
3.10 Validez de Instrumentos.....	68
3.11 Técnicas y Análisis de datos	68
3.12 Aspectos Éticos	69
4. Análisis de Resultados.....	71
4.1 Análisis Diagnóstico.....	71
4.1.1 Cuestionario inicial.....	71
4.1.2 Observación participante.	82
4.1.3 Diseño Propuesta pedagógica a través del Juego digital Cuadernia	85
4.2 Evaluación de Propuesta pedagógica.	112
4.2.1 Cuestionario final	112
4.2.2 Análisis Comparativo Cuestionario inicial y Cuestionario final.	123
4.2.3 Grupo de Discusión	124
5. Conclusiones	128
6. Recomendaciones	130
Referencias Bibliográficas.....	131
Anexos.....	137
Anexo A. Cuestionario inicial y final.	137
Anexo B. Rejilla de observación	142
Anexo C. Grupo de discusión	143
Anexo D. Carta de Aval Institucional.....	145

Lista de Tablas

Tabla 1. Categorías de análisis	63
Tabla 1. Análisis del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.	71
Tabla 2. Resultados de la observación participante.	82
Tabla 3 Componente temático de las actividades pedagógicas	86
Tabla 4. Guía de implementación de actividades de la propuesta pedagógica. .	107
Tabla 5. Resultados del Cuestionario final aplicado a los estudiantes.....	112
Tabla 6. Análisis del grupo de discusión aplicado a estudiantes.	124

Lista de Gráficas

Gráfica 1. Resultados históricos de Colombia	15
Gráfica 2. Mapa conceptual de la fundamentación de comprensión lectora.	28
Gráfica 3. Mapa conceptual del Juego	33
Gráfica 4. Mapa conceptual del Juego Digital Cuaderna.....	35
Gráfica 5. Mapa conceptual del constructivismo como Aprendizaje Significativo. 38	
Gráfica 6. Primera pregunta del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.....	74
Gráfica 7. Segunda pregunta del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.	75
Gráfica 8. Tercera pregunta del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.	76
Gráfica 9. Cuarta pregunta del Cuestionario inicial aplicado del estudiante.	77
Gráfica 10. Primera pregunta del 2 Cuestionario inicial aplicado a estudiantes....	78
Gráfica 11. Segunda pregunta del 2 Cuestionario inicial aplicado a estudiantes. .	79
Gráfica 12. Tercera pregunta del 2 Cuestionario inicial del estudiante.	80
Gráfica 13. Cuarta pregunta de la segunda lectura del Cuestionario inicial.	81
Gráfica 14. Imagen de la página de descarga de Cuadernia.....	100
Gráfica 15. Carpetas formatos zip.....	101
Gráfica 16. Temática incluida en la aplicación	102
Gráfica 17. Video incluido en la explicación	102
Gráfica 18. Exposición de actividades de comprensión lectora.	103
Gráfica 19. Ejercicio de lectura.	103
Gráfica 20. Cuestionario sobre la lectura.	104
Gráfica 21. Desarrollo de actividades de aprendizaje.....	105
Gráfica 22. Estudiante ingresa a las lecturas del juego digital.....	108

Gráfica 23. Docente orientando acerca de los contenidos del juego digital.	109
Gráfica 24. Estudiantes comparten las actividades del juego digital.....	110
Gráfica 25. Socialización de actividades.	111
Gráfica 26. Primera pregunta del Cuestionario final aplicado a estudiantes.	115
Gráfica 27. Segunda pregunta del Cuestionario final aplicado a estudiantes.	116
Gráfica 28. Tercera pregunta del Cuestionario final aplicado a estudiantes.	117
Gráfica 29. Cuarta pregunta del Cuestionario final aplicado a estudiantes.....	118
Gráfica 30. Primera pregunta del 2 Cuestionario final aplicado a estudiantes. ...	119
Gráfica 31. Segunda pregunta del 2 Cuestionario final aplicado al estudiante. ...	120
Gráfica 32. Tercera pregunta del 2 Cuestionario final aplicado a estudiantes. ...	121
Gráfica 33. Cuarta pregunta del 2 Cuestionario final aplicado a estudiantes.....	122
Gráfica 34. Análisis comparativo del Cuestionario inicial y Cuestionario final.....	123

Resumen

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

Autor(es): Blanca Inés Rojas Rodríguez

Palabras claves: Propuesta pedagógica, enfoque holístico, juego digital, lectura crítica.

El desarrollo del presente estudio se enfocó en el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito Huila, a través de una propuesta pedagógica bajo enfoque holístico innovador mediada por el juego digital Cuadernia, convirtiendo este recurso, en un apoyo de transformación, interés y motivación para la población objeto de estudio, la cual presentó dificultades en la comprensión de textos en un nivel crítico. En esta medida, se estableció la siguiente pregunta problema ¿De qué manera la implementación de una propuesta pedagógica con un enfoque holístico innovador mediada por un juego digital contribuye significativamente en 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?

A partir de esto, se determinó que bajo un enfoque cualitativo con diseño investigación acción, se apliquen un cuestionario inicial, rejilla de observación, grupo de discusión y cuestionario final, como instrumentos de recolección de datos, que conlleven al alcance de los objetivos específicos. De acuerdo a los resultados obtenidos, se infiere que, los estudiantes tienen dificultades para la formación de las habilidades del nivel crítico, puesto que, los promedios de aciertos son mínimos. No obstante, con la implementación de la propuesta pedagógica bajo el enfoque holístico mediada en el juego digital Cuadernia, estos aciertos aumentaron significativamente, demostrando la efectividad de estas nuevas prácticas de enseñanza.

Abstract

Title: Pedagogical proposal under an innovative holistic approach mediated by a digital game for the strengthening of critical reading in fifth grade students of the Educational Institution Liceo Sur Andino Pitalito Huila.

Author(s): Blanca Inés Rojas Rodríguez

Keywords: Pedagogical proposal, holistic approach, digital game, critical reading.

The development of this study focused on strengthening critical reading skills in fifth grade students of the Educational Institution Liceo Sur Andino of Pitalito Huila, through a pedagogical proposal under an innovative holistic approach mediated by the digital game Cuadernia, turning this resource into a support of transformation, interest and motivation for the population under study, which presented difficulties in the comprehension of texts at a critical level. To this extent, the following question was established How does the implementation of a pedagogical proposal with an innovative holistic approach mediated by a digital game contribute significantly to the development of critical reading skills in fifth grade students of the Educational Institution Liceo Sur Andino of the municipality of Pitalito Huila?

From this, it was determined that under a qualitative approach with action research design, an initial questionnaire, observation grid, discussion group and final questionnaire were applied as data collection instruments, which lead to the achievement of the specific objectives. According to the results obtained, it is inferred that students have difficulties in the formation of critical level skills, since the averages of successes are minimal. However, with the implementation of the pedagogical proposal under the holistic approach mediated in the digital game Cuadernia, these successes increased significantly, demonstrating the effectiveness of these new teaching practices.

Introducción

El presente estudio pretende abordar la falta de comprensión lectora en los estudiantes a través de una propuesta pedagógica, por medio de la implementación del juego digital Cuadernia que hace parte de la innovación, para mejorar los procesos de comprensión crítica, para ello se crea esta propuesta con el fin de motivar e involucrar las nuevas tecnologías en el sistema educativo. Además, esta propuesta dinámica e innovadora contribuye a mejorar los desempeños académicos de los estudiantes. Por tanto, esta investigación se realiza en la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito Huila, con estudiantes del grado quinto de primaria para mejorar los niveles de comprensión lectora crítica, aplicando el juego digital Cuadernia.

Es así que se presenta la estructura general del trabajo por medio de cinco apartados en el cual se describe el planteamiento del problema donde se especifican las causas de la baja comprensión lectora crítica de los estudiantes de tal manera que se abordan los antecedentes, la justificación, Los objetivos y los constructos con los fundamentos teóricos y conceptuales. También los supuestos teóricos que serán confrontados al finalizar el proceso de investigación.

Del mismo modo, se plantea el marco referencial, en el cual se describen los principales fundamentos teóricos, normativos, conceptuales y contextuales del proceso investigativo, de tal forma que, permita la orientación de aspectos que son relevante dentro del trabajo de estudio. Además, permite relacionar diferentes definiciones que parte del aporte de diferentes representantes teóricos, investigativos y gubernamentales que han planteado la definición de estos aspectos que son relevantes para el cumplimiento de los objetivos planteados.

En tercer lugar, se hace la descripción del marco metodológico, donde se establece que el proceso se desarrolla bajo un tipo de investigación cualitativo y método investigación acción, para hacer la descripción de los resultados sobre el fenómeno en estudio y contratarlos con los fundamentos teóricos. Del mismo modo, se establece la población, la cual corresponde a veinticinco (25) estudiantes del

grado quinto de la sede Liceo Sur Andino, junto con las cuatro fases de investigación. Así mismo, se plantean los tres instrumentos de recopilación de información, tales como, observación participante, grupo de discusión, cuestionario inicial y final, los cuales son analizados por medio de la triangulación de datos.

En el cuarto apartado, se describen los resultados diagnósticos, con el abordaje del cuestionario inicial y la observación participante, donde se detalla los porcentajes en cada pregunta de los formatos y se sustentan con fundamentos teóricos. Además, se estructura la propuesta pedagógica, con el componente de juego digital Cuadernia y la implementación de las actividades, las cuales son evidenciadas a partir de registro fotográfico en cada una de las fases.

En un quinto capítulo, se relaciona el análisis del cuestionario final y el grupo de discusión, en donde se evidencia la efectividad de la estrategia de aprendizaje significativo en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito Huila. A partir de esto, se establecen las conclusiones y las recomendaciones del proceso, con aportes empíricos que surgen de los resultados de cada acción investigativa. Además, se adjunta referencias y anexos del documento.

1. Planteamiento del problema

El desarrollo del siguiente apartado tiene como objetivo la descripción de las evidencias estadísticas e investigativas sobre las dificultades que presentan los estudiantes sobre el aprendizaje de la comprensión lectora crítica. Es así como, desde el contexto internacional, nacional e institucional se relacionan fundamentos que sugieren el diseño e implementación de nuevas prácticas de enseñanza. Del mismo modo, se establecen la pregunta problema, objetivo general, específicos y justificación de la investigación, donde se referencia la pertinencia, importancia e impacto del proceso.

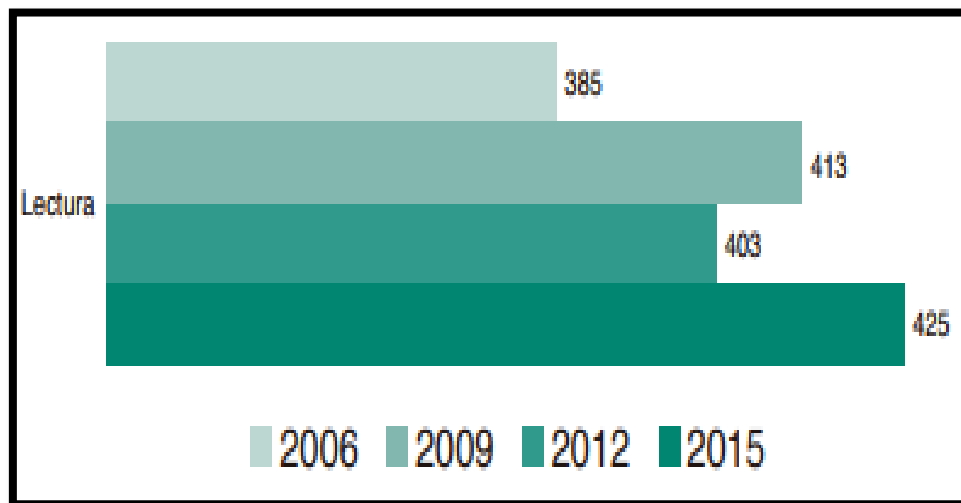
1.2 Descripción de la situación o problema que origina la idea de trabajo de grado

En la actualidad, el bajo nivel de lectura crítica evidenciado en pruebas externas nacionales y a nivel institucional genera una preocupación para los propósitos educativos, porque dentro de las competencias establecidas en los estándares curriculares se considera a la lectura como una habilidad indispensable en la vida del hombre porque permite a los estudiantes informarse, comunicarse, desarrollar un sistema intelectual, racional en su vida, y poner en acción el potencial humano. Además, el hecho de que no se evidencien resultados satisfactorios en estas pruebas, es de gran relevancia porque el lenguaje es el medio de comunicación de los hombres, donde a través de la lectura se conoce la realidad del mundo o la capacidad de interpretar situaciones del entorno.

En efecto, gracias a la interacción que mantienen las personas con los demás, se construyen cultura, valores, ideologías, procedimientos, conocimientos, teorías, pensamientos de la realidad, así como lo menciona Benavides y Tovar (2017), donde describe que por medio de la comprensión lectora es posible lograr aprendizajes del contexto con sentido y significado, que a su vez, se convierte en una estrategia didáctica que integra la lúdica, la participación y la integración de escenarios pedagógicos de aprendizajes y el comportamiento lector.

Hay que señalar, por una parte, que los resultados logrados de las pruebas Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes - PISA durante los últimos años, según un informe realizado por el Ejecutivo Colombia en PISA (2017) donde han demostrado que en varios países del mundo se ha venido presentando una crisis a nivel educativo, en referencia a las competencias adquiridas por la población estudiantil (Sandoval, 2020), en especial, la baja comprensión lectora, situación que permite reflexionar y reconocer la presencia de un problema en los procesos educativos. Sin embargo, en los últimos cuatro años los resultados en cuanto al nivel de competencia lectora han mejorado en 40 puntos como lo muestra la figura 1. Este informe también menciona que, de 72 países, Colombia ocupa el puesto 55, lo cual evidencia bajo nivel de desempeño en esta competencia.

Gráfica 1. Resultados históricos de Colombia



Fuente: Sandoval (2020, p. 69)

Por otra parte, esta problemática es pertinente estudiarla por cuanto en la Institución educativa Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito Huila, se han evidenciado bajos resultados en las pruebas saber del grado tercero y quinto, desde el 2018 hasta la actualidad y, de forma específica, en la comprensión lectora. En este caso, la Institución obtuvo una ponderación del 66%, considerada nivel bajo en lectura crítica, en comparación con un 61 % que alcanzó el Huila y un 59 % a nivel nacional, lo cual demuestra que más de la mitad de los estudiantes del grado quinto tienen un rendimiento deficiente en esta habilidad.

A nivel nacional, el MEN (2017) por medio de las pruebas Saber de ese mismo año, evidencia las dificultades académicas que presentan los estudiantes de básica primaria en el desarrollo de la lectura crítica, debido a que un 41% de participantes presentan un promedio aceptable e insuficiente, es decir que, los desempeños están por debajo de los índices establecidos en los Proyectos Educativos Institucionales – PEI, de modo que, la problemática se vivencia en todos los entornos nacionales, entonces, surge la necesidad de transformar las prácticas docentes implementadas en el aula de clase.

Es así que, a través del análisis de las pruebas internas obtenidas por los estudiantes de la institución Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito Huila, se identificó que una de las causas de la poca comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero y quinto de la sede principal, es la deficiencia en la interpretación de los textos, la incompreensión o poca claridad de las preguntas planteadas después de la lectura, sumado a esto el escaso vocabulario que manejan, señalado también, mediante un diagnóstico realizado a los docentes de esta sede en el 2017. Producto de esto, se dan situaciones de deserción escolar, bajos desempeños académicos y saberes poco fundamentados. Ahora bien, este estudio aporta herramientas y experiencias en ambientes de aprendizajes que se requieren para fortalecer los niveles de lectura, en este proceso. En esta medida, se considera pertinente, partir de estrategias sistematizadas y de interés para el estudiante que inciden directamente en los procesos de enseñanza – aprendizaje, (Granada y Cano, 2015).

Cabe resaltar, que en un estudio realizado por Carmona (2017), describen que en el ámbito nacional se ha buscado una serie de cambios mediante propuestas metodológicas que plantean desarrollar de manera efectiva el desarrollo de competencias lectoras en los niños a través de un conjunto de recursos didácticos, cuya finalidad es orientar la labor didáctica del docente para facilitar la construcción significativa de sus aprendizajes y conocimientos relacionados con la comprensión e interpretación de la lectura.

Ante esto, el MEN (2012 citado por Solé, 2016) ha implementado un plan basado en la comprensión lectora, en la producción de textos y la expresión oral. Esta problemática, no es ajena en las instituciones educativas, en el caso de la institución Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito Huila, se han utilizado diversas estrategias didácticas con el propósito de mejorar la comprensión lectora crítica en los niños de quinto grado, sin embargo, se evidencia que presentan dificultades en las pruebas internas y externas, razón por la cual en este estudio se plantea una propuesta mediada en un juego digital que apoye la comprensión lectora, teniendo en cuenta los niveles de lectura, como también contribuya con el desarrollo de la calidad educativa.

1.2 Pregunta o preguntas de investigación

¿De qué manera la implementación de una propuesta pedagógica con un enfoque holístico innovador mediada por un juego digital contribuye significativamente en 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?

1.3 Objetivo 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 por un juego digital.

1.4 Objetivos Específicos:

- 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.

1.5 Supuestos Teóricos

La presente investigación busca dar respuesta a la pregunta problema planteada en esta investigación, por medio de la investigación cualitativa, donde se hace relevante implementar una propuesta pedagógica bajo un enfoque holístico innovador mediado por un juego digital, para fortalecer la lectura crítica en estudiantes del grado quinto. Por tal razón, se plantea el siguiente supuesto teórico y las preguntas guía que contribuye con los objetivos del estudio. Desde esta perspectiva, el MEN ha establecido la importancia de mejorar las competencias lingüísticas para facilitar la comunicación e interacción de los estudiantes, por tanto, el docente debe plantear una estructura de estudio que partan de intereses y necesidades de la población.

Debido a lo anterior, se puede inferir que proceso requiere necesariamente de la implicación activa y afectiva del lector. Es así que, es necesario buscar estrategias que permitan hacer cambios al aprendizaje antiguo y en este caso se considera que una de las razones de la falta de interés por la lectura es hacer uso de estrategias tradicionales en el que hacer pedagógico. Ante esto, Colomer y Camps (1996) citado por Frade (2013) indican que la comprensión lectora es un proceso interactivo que está sustentado en las bases teóricas del constructivismo, además en ella el lector interactúa con el texto de manera armónica, en este caso la información que facilita el texto permite fortalecer los conocimientos previos del estudiante enlazándolos con los esquemas mentales del mismo en el proceso.

1.6 Justificación:

La lectura, es considerada como un proceso de formación, valioso para los estudiantes, no sólo en su formación escolar, sino también para la vida diaria, y exigencia social. Entonces, cabe resaltar que el aprendizaje de la lectura es un proceso que tiene la funcionalidad de contribuir con la formación del ser humano, con el desarrollo cognitivo, de la personalidad y de competencias comunicativas para que este interactúe con su entorno social. Es tal la importancia del proceso lector en la vida de cada persona que, el MEN (2012 citado Solé, 2016) la asume en la Ley General de Educación de 1994 como una exigencia para la educación básica y, los Lineamientos Curriculares de la Lengua Castellana de 1998 y la definen como una de las habilidades de comunicación.

De este modo, el MEN (2012 citado por Solé, 2016), a través de los Lineamientos Curriculares del área de lenguaje proponen etiquetar el acto de leer como “proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado, complejo, que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector”(MEN, 2012, p. 15), por esta razón, es fundamental implementar textos dinámicos, que permita formar hábitos y gustos por la lectura, un propuesta que tenga en cuenta los propósitos de la institución, las exigencias de los estándares curriculares, de los medios e intereses donde se desenvuelve el estudiante. Además, el juego digital debe tener un sentido intencional, al ser incluido, practicado y desarrollado en la escuela, pues se busca que los estudiantes den cuenta de los significados que tienen los textos, y no de la simple decodificación y aprehensión literal de cada una de las palabras que lo conforman o como una actividad que se realiza mecánicamente.

Por otro lado, la implementación de nuevas estrategias conlleva al fortalecimiento de la motivación de los estudiantes hacia el proceso de enseñanza aprendizaje, en este caso, el juego digital permite que se forme un ambiente interactivo, que promueva el desarrollo de competencias lectoras que facilite la comprensión de textos críticos, y a partir de esto, contribuir al mejoramiento de los promedios obtenidos durante las pruebas PISA, para que Colombia se ubique en

un nivel de mayor significado en estas evaluaciones que se llevan a cabo a nivel internacional con la participación de 70 países.

Es así que, la implementación de una propuesta apoyada en un juego digital es importante porque busca el desarrollo y el cumplimiento con lo establecido en los lineamientos curriculares, como son los niveles y los procesos de lectura que ponen en manifiesto, la formación de la habilidad lectora que facilita la adecuación de las actividades que los estudiantes deben adquirir en otras áreas. Además, el proyecto se inscribe en los propósitos de la línea de investigación pedagógica propuesta por la Institución Educativa de estudio.

De igual forma, el trabajo se fundamenta en la normatividad nacional, específicamente en la LEY 115 DE 1994, Ley General de Educación de Colombia, referidos al área de Lenguaje, en particular, lo que respecta a lectura, la cual se convierte en uno de los objetivos de la educación básica: Los artículos 20 y 21, dan a conocer que los estudiantes en básica primaria, se les debe proporcionar el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades comunicativas, entre estas la lectura; y es tal la importancia del desarrollo de estas habilidades comunicativas en el educando, que lo fortalecen no solo en su formación, sino también para su diario vivir, por lo cual, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) exige su enseñanza y fortalecimiento, con el fin de proporcionar a la sociedad sujetos participativos e íntegros en ella.

Por otra parte, el desarrollo de una propuesta a partir de un juego digital permite ratificar que la lectura es una de las habilidades comunicativas más relevantes, porque permite el acercamiento al desarrollo social, cultural y científico de las culturas antecesoras; en este sentido, se puede afirmar que el aprendizaje de la lectura es una de las principales fuentes del conocimiento, y por tanto, se convierte en una exigencia social que deben tener los estudiantes, quienes mediante un proceso con el acompañamiento y orientación de los maestros, pueden llegar a ser competentes en el entorno social.

Vale resaltar en este punto, que la lectura no sólo es un acto que permite a las personas entender lo que dice en un texto, sino que imprime ventajas, como el enriquecimiento del lenguaje, desarrollo de la criticidad y razonamiento frente a un texto, el nivel crítica habilidad cognitiva. Este proyecto aplica estrategias que, al ser puestas en práctica, permiten al maestro fomentar en el aula el gusto por la lectura y la creación de una conciencia en los estudiantes, reconociendo a la lectura como una actividad dinámica y productiva que posibilita de forma divertida el acceso a muchos conocimientos, y a su vez, propicia el desarrollo de la habilidad comunicativa y lectora, que responden a las exigencias sociales, académicas y personales, importantes en la vida de los individuos.

Las anteriores razones, entre otras, permiten reconocer que desde la descripción problema se evidencia la importancia en relación con los aportes en términos académicos, pedagógicos y sociales que implica el desarrollo del presente trabajo investigativo, en cuanto que, contribuye con la formación de un estudiante y ciudadano capaz de encontrarse con los textos, analizarlos, comprenderlos y participar de manera crítica en debates, tertulias y foros sobre los mismos, llevando así a la formación de un ciudadano libre y propositivo, que aporte con su conocimiento al desarrollo de su grupo social. Además, como futuros Magister contribuir con el desarrollo integral de los estudiantes a partir de plantear una propuesta pedagógica que vaya acorde con las necesidades del estudiante y con los propósitos del contexto.

2. Marco Referencial

El desarrollo del marco referencial se inicia con una descripción de los antecedentes que hacen parte del proceso de lectura crítica a través del juego digital. Así mismo, se establece el marco teórico de la investigación, con la descripción de los fundamentos del constructivismo, y además, el conceptual, con diferentes referentes que dan relevancia a las dimensiones de mayor significado en el estudio. Por último, se expone en el marco legal, con las principales normatividades que están relacionadas con el estudio.

2.1 Antecedentes

Se da inicio a este apartado con la investigación de Zúñiga (2018), la cual fue titulada “Hábitos lectores y comprensión lectora en niños de 4 y 5 años de la I.E.I N° 053 "Mi niño Jesús" del distrito de Surquillo”, la cual tiene como objetivo Desarrollar hábitos lectores y comprensión lectora en niños de 4 y 5 años de la I. E. I. N° 053, por medio de una metodología cuantitativa no experimental, con la implementación de instrumentos de recolección de información medibles como la encuesta. Los resultados indican que, dentro de los resultados se pudo evidenciar la relación que existe entre los hábitos lectores y la comprensión lectora, por tanto, los docentes deben centrar sus procesos hacia una formación integral, que le permita al estudiante una interacción adecuada con el contexto. De manera que, los estudiantes de básica primaria, han centrado su formación hacia aspectos cognitivos, sin tener en cuenta la importancia de formar habilidades y competencias que le permitan una interacción asertiva con el contexto, aportando positivamente a la construcción de la calidad educativa.

Por otro lado, Maldonado (2018) en su trabajo de tesis referenciado como “El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias de lectura y tecnológicas”, presenta como objetivo identificar las estrategias didácticas mediadas por las TIC y los estilos de enseñanza para desarrollar competencias lectoras -tecnológicas. Es así como, a partir de una metodología cualitativa se implementa una entrevista semiestructurada, de la cual se infiere que, el proceso

de evolución de la ciencia y tecnología ha exigido al sistema educativo asumir el reto de incorporar las TIC en las aulas a través de las estrategias didácticas, donde el docente debe desarrollar competencias de las TIC. De modo que, es fundamental seguir desarrollando estos espacios de interacción y comunicación entre estudiantes. Entonces, se deduce que, debido a los gigantescos avances de la ciencia y tecnología, la práctica pedagógica se ha convertido en un proceso rutinario, de poco interés para el estudiante, por tanto, es necesario el docente incorpore las TIC en su labor. Por lo cual, el docente debe establecer acciones que se centren en estas problemáticas de comprensión lectora.

En un tercer estudio, Morales (2021) lleva a cabo un estudio titulado “Objeto virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias de lectura para estudiantes de una institución educativa del municipio de Dosquebradas-Risaralda”, que plantea como objetivo crear un objeto virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias de lectura en los estudiantes de una institución educativa del municipio de Dosquebradas, Risaralda. En este sentido, por medio de una metodología cualitativa se aplica una observación y encuesta con preguntas abiertas, que permitieron agrupar resultados que evidencian que las Tecnologías de la Información y Comunicación, han acaparado la atención de los estudiantes, por lo cual, el docente debe innovar sus procesos hacia la incorporación de estos medios, para enseñarle a la comunidad, sobre las competencias de lectura. En este sentido, las competencias de comprensión lectora se deben promover desde la innovación de la práctica docente. De modo que, las implementadas por el docente en el aula de clase se han convertido en procesos rutinarios que poco interesan a los estudiantes, por lo que es fundamental la formación de nuevas prácticas docentes, que conlleven al mejoramiento significativo de las competencias de lectura desde edades tempranas.

Por su parte, Pinto (2018) titula su investigación “Estrategia pedagógica para la enseñanza de las competencias de comprensión lectora en la Institución Educativa Nacional de Pitalito Huila”, la cual tiene como objetivo elaborar una estrategia pedagógica para fortalecimiento de las competencias de comprensión lectora en los

estudiantes de la Institución Educativa Liceo Sur Andino, Pitalito. Desde esta perspectiva, se lleva a cabo un proceso metodológico bajo un enfoque cualitativa se aplica una encuesta, observación y entrevista a los participantes, los cuales permiten evidenciar que la preocupación del docente por el desarrollo de competencias de comprensión lectora en los estudiantes desde edades tempranas promueve el mejoramiento del desempeño académico. Por lo cual, se debe promover la innovación de los procesos pedagógicos implementados desarrollados en el aula. Entonces, se infiere que, el estudiante debe asumir su rol protagónico en las actividades de aprendizaje, para lo cual, es necesario fortalecer los canales de comunicación con el docente, de tal forma que, exprese las debilidades académicas que presenta durante su formación.

En el caso de Zambrano (2018), lidera una investigación titulada “Prácticas pedagógicas para el desarrollo de competencias de comprensión de lectura crítica”, donde se establece como objetivo analizar la aplicación de la prueba en competencias de comprensión de lectura crítica en un grupo de estudiantes de la Universidad del Magdalena (Colombia). El proceso metodológico que orientó el proceso fue cuantitativo, que permitió la implementación de un Cuestionario inicial y Cuestionario final, que según sus resultados se infiere que, las competencias de comprensión de lectura crítica en estudiantes de edades tempranas promueven la formación de hábitos de lectura, que conllevan a un ambiente de aprendizaje interactivo e integral, donde se respeta la opinión y pensamiento de las demás personas del entorno cotidiano. Lo cual le exige al docente una innovación constante de sus metodologías de enseñanza. De modo que, la construcción de nuevas formas de enseñar sobre competencias de comprensión lectora crítica, es un trabajo que debe partir desde el aporte de toda la comunidad, docentes, estudiantes y padres de familia, con el objetivo de garantizar la práctica de los hábitos de lectura en todos los entornos cotidianos del estudiante.

En otro aspecto, Sarmiento y Ojeda (2019) desarrollan una investigación titulada “Strengthening of reading and writing processes through the implementation of ICT-supported pedagogical strategies”, en la cual se plantea como propósito principal

fortalecer los procesos de lectoescritura de los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Departamental Juan Manuel Rudas, a través de la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en TIC. Entonces, bajo un enfoque cualitativo con la aplicación de un diario de campo y una observación directa se reconoce que la inclusión de las TIC en los procesos de formación en competencias de lectoescritura permite que los estudiantes desde básica primaria comprendan los diversos contenidos de las áreas del conocimiento, desde esta perspectiva, el docente debe ajustar sus metodologías de enseñanza hacia la transformación de la práctica según la evolución de la sociedad. Entonces, dentro de los procesos de integración, es necesario que se desarrollen aportes que hacen parte de la comprensión lectora, por ejemplo, las historias relacionadas con la imaginación y la creatividad, para que sean de interés y motivación para toda la comunidad estudiantil desde los diversos niveles académicos.

Por otra parte, Suárez et al., (2016) titula su investigación “Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos”, donde se busca a través de una estrategia innovadora articular las TIC para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en las distintas asignaturas de la educación media y superior. Entonces, por medio de un enfoque metodológico mixto con un alcance descriptivo, se implementa un Cuestionario inicial, Cuestionario final y una observación participante, de los cuales se infiere que, a través de la articulación de herramientas de cómputo, los docentes pueden mejorar la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje de los contenidos planteados en las diferentes disciplinas del conocimiento. Es así como, se plantea una nueva práctica pedagógica encaminada al desarrollo de competencias integrales. De manera que, crear escenarios de interacción desde las herramientas virtuales, permiten diseñar estrategias que promueve la participación activa de todos los estudiantes en las clases durante este tiempo de pandemia que ha afectado significativamente a la población vulnerable.

En el caso de Bautista y Méndez (2016) titulan la investigación “ICT-mediated reading and writing practices in rural educational contexts”, donde se establece

como objetivo implementar herramientas tecnológicas y comunicativas en las prácticas de la lectura y escritura que hacen los estudiantes de contextos rurales que no tienen acercamiento con estas herramientas. Es así como, por medio de una metodología cualitativa se lleva a cabo una recopilación documental para dar cumplimiento a los propósitos del estudio, de lo cual se infiere que, de acuerdo a lo señalado por Bautista y Méndez (2015), las herramientas tecnológicas en la actualidad se han convertido en un apoyo fundamental para el docente en el aula de clase, por tanto, es necesario que se articulen en el plan de estudios. A partir de esto, se deduce que, el uso de las TIC en los procesos de formación en el área de Lengua Castellana aumenta el interés por la lectura en los estudiantes, además, de poder implementar actividades lúdicas que puedan ayudar a los educandos a comprender con facilidad los textos.

Por otro lado, Vahos et al., (2019) lleva a cabo una investigación titulada “El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC”, en la cual se establece como objetivo analizar el papel del docente que busca en los estudiantes el desarrollo de competencias, desde la didáctica crítica para la formación de conocimientos, habilidades y valores, las cuales se deben apoyar en el buen uso de las TIC. En este sentido, se lleva a cabo la recopilación documental y una observación participante orientada bajo un enfoque cualitativo, donde sus resultados permiten inferir que, la población estudiantil de la actualidad se encuentra saturada por los innumerables avances de la ciencia y la tecnología, lo cual exige al sistema educativo ajustar sus prácticas pedagógicas, aproximándolas a los intereses y necesidades de los estudiantes. Por tanto, la incorporación de las TIC brinda nuevos escenarios de enseñanza que son de interés para la comunidad estudiantil. De modo que, la implementación de las estrategias didáctica apoyadas en las TIC, se conciben como una metodología innovadora de enseñanza, donde se convierte al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje, y al docente en un facilitador del conocimiento y los recursos que garantizan la formación de competencias integrales.

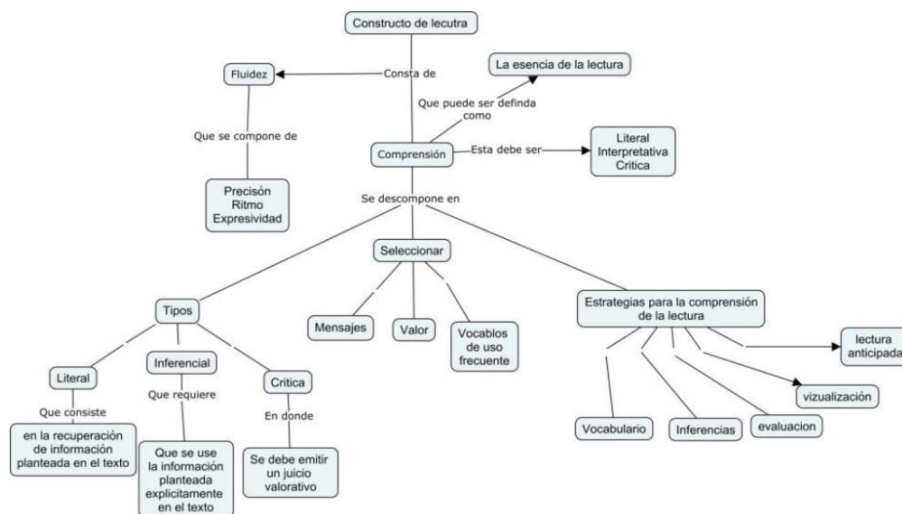
Por último, se describe la investigación de Condori (2019) titulada “Estrategia didáctica, apoyada en el uso de las TIC “WEBQUEST”- para mejorar el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes del 3er año de secundaria de la Institución Educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez, Tacna 2011”. En ella se establece como objetivo conocer la importancia del uso de las tecnologías de información y comunicación en las diferentes áreas de estudio de la educación secundaria. En esta medida, se lleva a cabo una metodología cuantitativa con un Cuestionario inicial y Cuestionario final del cual se infiere que, las TIC, se han convertido en las herramientas de mayor interés y motivación para que los estudiantes desarrollen actividades de aprendizaje, por lo que, el docente debe ser capacitados sobre el diseño e implementación de entornos virtuales que garanticen un desempeño académico favorable en todas las áreas del conocimiento. De manera que, dentro de la innovación de las prácticas docentes, las estrategias didácticas apoyadas en las TIC, brindan al estudiante una nueva forma de aprender, con actividades interactivas que captan su atención y promueven la formación individual y colectiva de las competencias integrales.

2.2 Marco Teórico

En este apartado se señalan los referentes teóricos que sustentan el desarrollo de la investigación que permitió abordar los siguientes aportes teóricos que hacen parte de la comprensión lectora, considerado como el objeto de estudio. Del mismo modo, se describen los fundamentos teóricos del aplicativo virtual Cuadernia, concebido como un juego digital en el cual se promueven actividades interactivas. Cabe mencionar que, el modelo pedagógico que orienta en el proceso investigativo es el constructivismo desde el aprendizaje significativo, con el propósito de generar un aprendizaje autónomo.

2.2.1 Comprensión lectora

Gráfica 2. Mapa conceptual de la fundamentación de comprensión lectora.



Fuente. Elaboración propia.

La actividad de la literalidad indaga lo aludido con el desarrollo del alfabeto, vínculo entre la letra y el sonido, para promover la capacidad de razonamiento y escritura (Cassany, 2025, p. 38). Esta contiene el código escrito, los roles de autor, los géneros discursivos, los métodos de razonamiento, la identidad el estatus como sujeto, colectivos y sociedad, los valores y las exhibiciones culturales. Todos estos, son aspectos que presiden de la interacción de un individuo crítico con relación a las distintas destrezas discursivas, las cuales no son únicamente el producto del saber (campo disciplinario) sino que también, posee una naturaleza sociocultural, en el cual, el mismo saber se observa afectado por ese entorno.

Respecto a esto, el MEN (2012) indica que, en Colombia, el niño por su naturaleza es un ser social desde su origen, puesto que, se crea un vínculo con el contexto que lo rodea, de modo que, emplea distintas maneras de expresión para transmitir lo que siente y piensa, es decir que, aprende debido que, constituye vínculos con los factores que poseen relación afectiva en su contexto habitual. Motivo por el cual, no se puede ser indiferente a la realidad del niño, por tanto, es adecuado realizar una indagación de las diversas teorías que describen como es probable adquirir la habilidad lectora que posibilita interactuar con el mundo exterior del educando.

En este sentido, se estima que, para fomentar una apropiada lectura mediante la lectura infantil, se debe tener presente que, el aprendizaje se genera de dos formas: por aprendizaje social y por acondicionamiento. Por tanto, Bandura (1982), mencionado por Sabater (2017) propone que, el aprendizaje es social y se obtiene fundamentalmente porque el individuo imita a un modelo, primordialmente, porque en dicho aprendizaje el modelo es la base de información. Por su parte, Grau y Yubero (2002) declara que, el aprendizaje por condicionamiento se origina por repetición de comportamientos y en el propio aprendizaje de nuevos comportamientos. De acuerdo con Bandura, Páez y otros (2003), la persona observa unas conductas en determinados modelos y transforma esas observaciones en representaciones simbólicas, que le sirven de guía en sus comportamientos. De acuerdo con lo anterior, se afirma que los procesos de aprendizaje permiten desarrollar la lectura como una parte del proceso de educación.

Por su parte, Cerrillo, et al., (2002) señalan que para promover a lectura se debe plantear una revisión profunda sobre el que, por qué, cómo, dónde, cuándo, para qué y, por supuesto, por medio de quiénes, en relación con la lectura. La idea de intervenir para construir actitudes y comportamiento lector es necesaria, porque para llegar a ser lector, se debe pasar por un proceso de aprendizaje en el que las estrategias deben estar, planificadas. Por otro lado, Ferres (2003), afirma que en una sociedad donde predominan las imágenes, conseguir el interés y la motivación de los niños por la palabra escrita no es fácil, por lo tanto, el papel del docente a la hora de animar la lectura debe dotar el carácter oral y audiovisual para captar la atención del niño citado en Cerrillo, Larrañaga y Yubero (2002).

Cabe señalar que, respaldados en las teorías de Piaget y Vygotsky, se han llevado a cabo diferentes investigaciones y se han desarrollados nuevas propuestas de aprendizaje de la lectoescritura, entre las cuales Ferreiro (1983) en su estudio sobre el proceso de apropiación de la lengua escrita, se identifica que los niños pasan por diversas situaciones antes de ingresar a la escuelas, por lo tanto, ellos ya vienen con algún concepto o percepción sobre la escritura, entonces, lo que

significa que desde edades tempranas los estudiantes conocen algún tipo de lecturas o escritos, encontrados en paquetes de galletas, periódicos, libros, etc.

Ante esto, el proceso de enseñanza de la lectoescritura afecta directamente el contexto sociocultural y el desarrollo social con el que cuenta la lengua escrita para transmitir concepto, debido a que esta, permite comunicar todo clase creencias y valores, como lo expone Halliday (1986) que relaciona diferentes categorías de funciones lingüísticas que se llevan a cabo en el contexto social y que son necesarias en el lenguaje y escritura. Primero, la categoría instrumental que se refiere al lenguaje que es utilizado para satisfacer necesidades; segundo, se tienen a la categoría interpersonal, que se define como el lenguaje para conservar y entablar comunicaciones sociales, también, está la categoría del lenguaje informativo que permite transmitir cualquier tipo de información. En conclusión, el desarrollo de la habilidad lectoescritora, es importante el contexto sociocultural, por lo cual, los docentes deben promover en ellos la habilidad comunicativa en todas sus formas, lo que facilita la socialización de actos, el concepto del mundo y la integración en su comunidad.

Por ello, la importancia de desarrollar habilidades o competencias que permitan al niño interactuar en los diferentes contextos cotidiano. Es así que, Ruiz (2020) hacen relevancia a la necesidad de fortalecer la comprensión lectora Literal o Interpretativa, de la cual señalan que el lector identifica ideas, palabras y significados fundamentales de la lectura. Es así como, se convierte en el receptor de las historias sin intervenir activamente en la obtención de conocimientos y habilidades cognoscitiva del lector. De modo que, hace parte de la reestructuración de los párrafos de las lecturas, dejando de lado el aprendizaje mecánico, en este caso, la comprensión literal integra la creencia de los elementos del texto y las ideas contenidas en el mismo, además que el lector puede reconocer las ideas que el autor desea expresar.

En otro aspecto Vygotsky (1991) indica que, el método de interiorización se basa en que el individuo se forma el mismo, mediante la apropiación gradual y sucesiva de operaciones sociopsicológicas, mediante la interrelación social y la

mediación cultural. En el método de apropiación poseen un papel muy relevante los instrumentos de mediación, los cuales son generados y, de cierta manera suministrados por el contexto sociocultural, siendo el más relevante, el lenguaje, ya sea de forma oral o escrita.

En este sentido, expuesta la relevancia del lenguaje en el método de interiorización, es importante contemplar que, la habilidad lectora contribuye en el desarrollo cognitivo de cada individuo, especialmente, en los niños, los cuales se encuentran en la etapa estudiantil. Por tanto, en cuanto a la enseñanza se puede determinar un estrecho vínculo entre los entornos formales y el sujeto en donde se pone en juego el instrumento de mediación que favorece la aprehensión de definiciones y saberes de la cotidianeidad, es así que, esta mediación posibilita que el individuo en su infancia desarrolle el significado de conceptos, en el cual, la utilización de palabras sea el indicador indiscutible de la aprehensión del saber.

En otro aspecto, según Alfonso (2009) en la comprensión lectora Interpretativa o Literal “el lector reconoce las frases y las palabras clave del texto. Capta lo que el texto dice sin una intervención muy activa de la estructura cognoscitiva e intelectual del lector. Es decir, que corresponde a una reconstrucción del texto que no ha de considerarse mecánica” (p. 79), en este aspecto, la comprensión literal incorpora la creencia de los componentes del texto y los pensamientos contenidos en el mismo, de igual manera que, el lector pueda contemplar los pensamientos que el autor pretende expresar.

Respecto a esto, según Frade (2013) la comprensión lectora es la capacidad codificar decodificar el símbolo escrito, acceder al léxico, examinar sintéticamente, imaginar, representar, deducir e interpretar el significado de un texto, el cual ha sido escrito por individuo con una intencionalidad explícita, con relación a esto, la comprensión lectora se transforma en una habilidad para originar métodos de aprendizaje mediante lo leído en los textos y continúe una secuencia lógica, la cual inicia de lo literal o lo interpretativo, posibilitando fundamentar, estructurar

definiciones, pensamientos y distintos conceptos que inician de lo que el autor desea comunicar.

Con relación a lo anterior, se puede deducir que, el método necesita esencialmente de la implicación activa y afectiva del lector. Por tanto, es esencial buscar estrategias didácticas que posibilite realizar cambios al aprendizaje antiguo y en esta ocasión se estima que, uno de los motivos de la falta de interés por la lectura es la utilización de estrategias cotidianas en la labor pedagógica. Con respecto a esto, Colomer y Camps (1996) citado por Frade (2013) manifiestan que, la comprensión lectora es un método interactivo, el cual se encuentra apoyado en las bases teóricas del constructivismo, de modo que, en ellas el lector interactúa con el texto de forma armónica, en esta ocasión, la información que favorece fortalecer los saberes previos del educando relacionados con los esquemas mentales del mismo en el proceso.

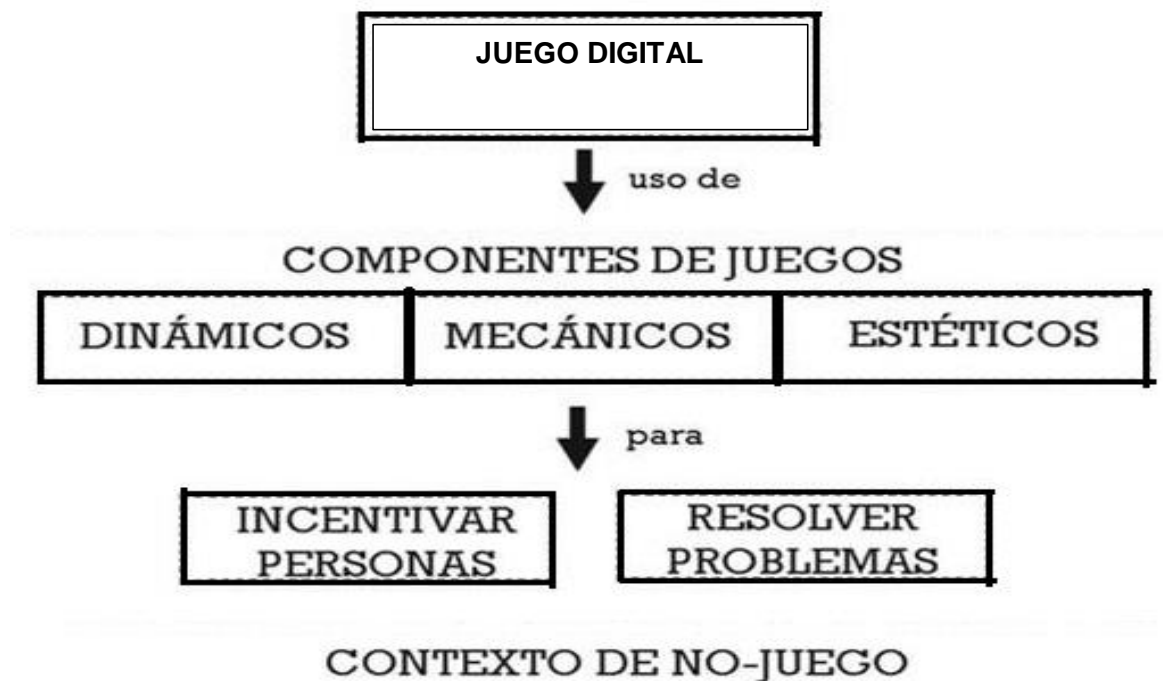
Así mismo, Morales (2009) menciona que la comprensión lectora es la base del pensamiento lector, donde se desarrollan diferentes operaciones mentales producto de la comprensión. Ante esto, se presenta una vinculación de las habilidades de pensamiento crítico y aquello que se ha entendido de los textos en cada uno de los niveles literal, inferencial y crítico; en el que se desarrollan las funciones cognitivas como el reconocer, el codificar, el organizar la información e ideas principales, sumado a esto las capacidades de estructura, la lógica y el uso del pensamiento crítico para formar juicios de valor.

Por consiguiente, se infiere que la información implícita y explícita de los textos permiten que el sujeto comprenda, identifique y caracterice lo hallado en estos, para luego establecer el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, donde se produce un lenguaje simbólico y se practica la comunicación de ideas y la producción de diferentes conceptos, pues el lenguaje y el pensamiento no se consideran innatos, sino que estos se desarrollan con el paso del tiempo, donde el espacio entre palabras son fundamentales para comprender los textos planteados por el docente en el aula de clase, pues la información es procesada y se reconoce para la producción de todo tipo de lenguaje ya sea escrito, oral, señas, entre otros.

El mismo modo, Montealegre (2004) plantea que el trabajo lector con una comprensión de significado y sentido común, se considera ligado estrechamente con las acciones de que posibiliten la identificación de ideas y frases sobre lo que se lee, de modo que, hacen parte de un texto discursivo. Por consiguiente, el individuo durante las estrategias de lectura fortalece tres momentos, primero, referencia la importancia del interés y motivación hacia las temáticas en estudio y la reconstrucción de textos; en segundo lugar, el mejorar significativamente a los conceptos relacionados en las lecturas, concebido como el postulado de los textos y tercer lugar, se da relevancia a las habilidades de sentido somático de alocución, en la cual se articulan los conocimientos previos sobre los contenidos y los nuevos saberes obtenidos en la interacción con el contexto.

2.2.2 El juego digital

Gráfica 3. Mapa conceptual del Juego Digital



Fuente. Elaboración propia.

De acuerdo a los fundamentos relacionados por Hurtado (2005), la sociedad actual se encuentra direccionada desde avances constantes de la tecnología, y por

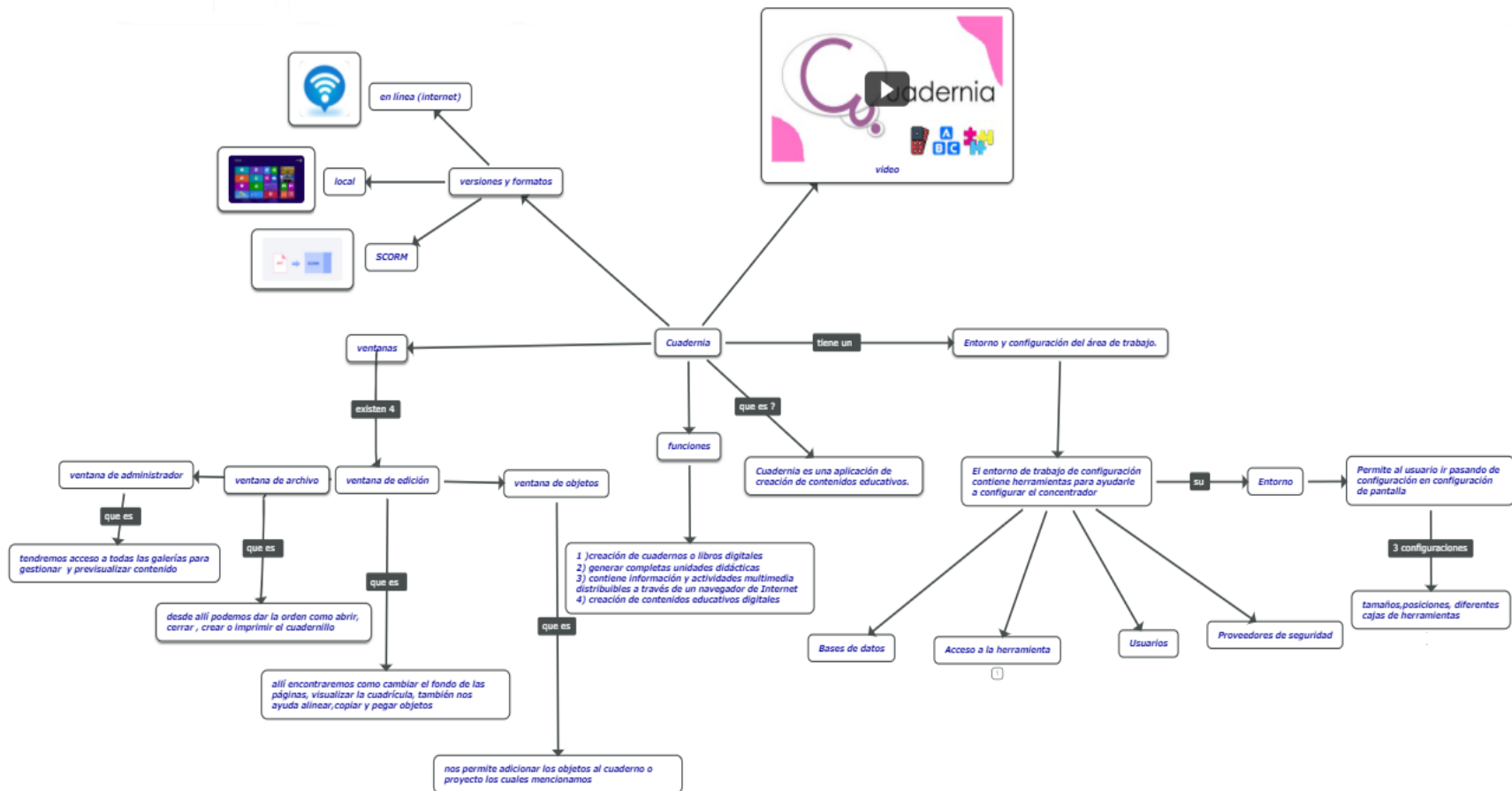
tanto su contexto y acciones cotidianas se deben ajustar a las particularidades y exigencias del mundo real. En este sentido, la educación se considera como un proceso fundamental en el crecimiento de los individuos, donde el docente debe asumir la responsabilidad de desarrollar acciones tecnológicas que estén paralelas con avances de la sociedad y que estimulen el aprendizaje de los educandos, lo que conlleva al aumento significativo de la motivación hacia los contenidos de aprendizaje, entre ellos, las lecturas a través de un juego digital.

Cabe mencionar que, las herramientas digitales están a la vanguardia de las prácticas pedagógicas orientadas por el docente, por lo cual, es importante que se lleve a cabo la indagación y clasificación de los recursos más apropiados para el cumplimiento de los objetivos de la educación. Ante esto, los juegos digitales deben hacer parte de las estrategias formativas, con el objetivo de posibilitar que los estudiantes aprendan de manera creativa las competencias lectoras, reflejado en el aumento de los promedios académicos y la interrelación entre la literatura y la tecnología, aportando a la integralidad (Santiago y Tralbaldo, 2015). Es así como, se presenta la diversidad de los juegos en las plataformas digitales, los cuales promueven el fortalecimiento de la imaginación, la obtención de saberes, la interpretación de las lecturas y el entretenimiento, lo que posibilita el desarrollo de clases apoyadas en la innovación, dando cumplimiento a los logros de aprendizaje planteados por el MEN.

Desde esta perspectiva, se considera que los juegos digitales que están estructurados con lecturas y cuentos infantiles, permiten ser reconocidos como una serie de acciones pedagógicas que posibilitan dar reconocimiento a diversos canales de aprendizaje en edades tempranas, que aparte de promover los hábitos lectores y la comprensión de textos, conllevan a la interacción ambientes interactivas digitales que reconstruyen la formación en el aula desde materiales innovadores. Por tanto, la articulación entre la literalidad y la tecnología se consideran como una combinación fundamental que transforman las metodologías de enseñanza tradicionales y de obtención de conocimientos, los cuales son importantes para el docente y el estudiante.

2.2.3 Juego Digital Cuadernia

Gráfica 4. Mapa conceptual del Juego Digital Cuadernia.



Fuente. Elaboración propia en herramienta Mindomo.

<https://www.mindomo.com/es/mindmap/f0188d7c2449409fa09def6396f5c80a#>

Con el desarrollo tecnológico, en la actualidad es complejo poner en duda que las herramientas digitales posibilitan y benefician los procesos de educación enfocados en prácticas de enseñanza y aprendizaje, debido a que, lo interesante de ello es que se pueden abordar las diferentes temáticas de nuevas formas prácticas, puesto que, el conocimiento se puede adquirir por diversos canales tecnológicos, lo que motiva al estudiante a ser participante activo de su propio procesos formativo, en ese sentido, las herramientas tecnológicas permiten fomentar en los estudiantes posiciones estimulantes e inspiradoras, lo que permite, desarrollar actitudes de indagación y exploración en la búsqueda continua de resolver las incógnitas que surgen en el aula de clase y que pueden ser solucionadas por medio de lo que la tecnología tiene para ofrecer.

De ahí que, el educando se vuelve protagonista de su propia educación basado en las conductas individuales y grupales para indagar hacia la obtención del conocimiento, posibilitando potenciar los procesos del quehacer de la docencia. Por ello, las TIC se convierten en insumos de inclusión en los procesos de enseñanza y aprendizaje para el fortalecimiento de la lectura inferencial en los estudiantes de segundo grado, apostando por nuevos modelos de educación enfocados en las tecnologías, que permitan tener a la mano herramientas para la resolución de problemáticas de orden académico y social, que permitan la innovación de los procesos de educación teniendo en cuenta la articulación de los estándares de calidad académica (Hurtado, 2005).

Por otro lado, Camacho (2015) expresa dentro de su artículo “*Relación entre tic y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria*” que el fin de esa investigación tiene que ver con la relación de las TIC y las habilidades de lectoescritura, debido a que la lectura y la escritura son la base para el proceso de enseñanza aprendizaje; por esta razón se deben trabajar de manera transversal, y se tiene en cuenta que este proceso se convierte en un medio y un fin, un medio debido a que ayudara en la elaboración y entendimiento

de saberes, y un fin porque los docentes implementan diferentes mecanismos para lograr el objetivo.

En este sentido, se da relevancia a la conceptualización de las TIC desde los fundamentos de Caro et al., (2015), quien las considera como una serie de herramientas digitales diseñadas para la gestión de los conocimientos y la expresión de los mismos, con el objetivo de abordar la resolución de problemáticas que requieren la incorporación de recursos para almacenar saberes y seguidamente recuperarlos, transmitir y recibir datos de un contexto a otro, de modo que, se procesen saberes relacionados con el cálculo de promedio e informes, responsables de apoyar constantemente el crecimiento integral de los estudiantes desde los avances tecnológicos.

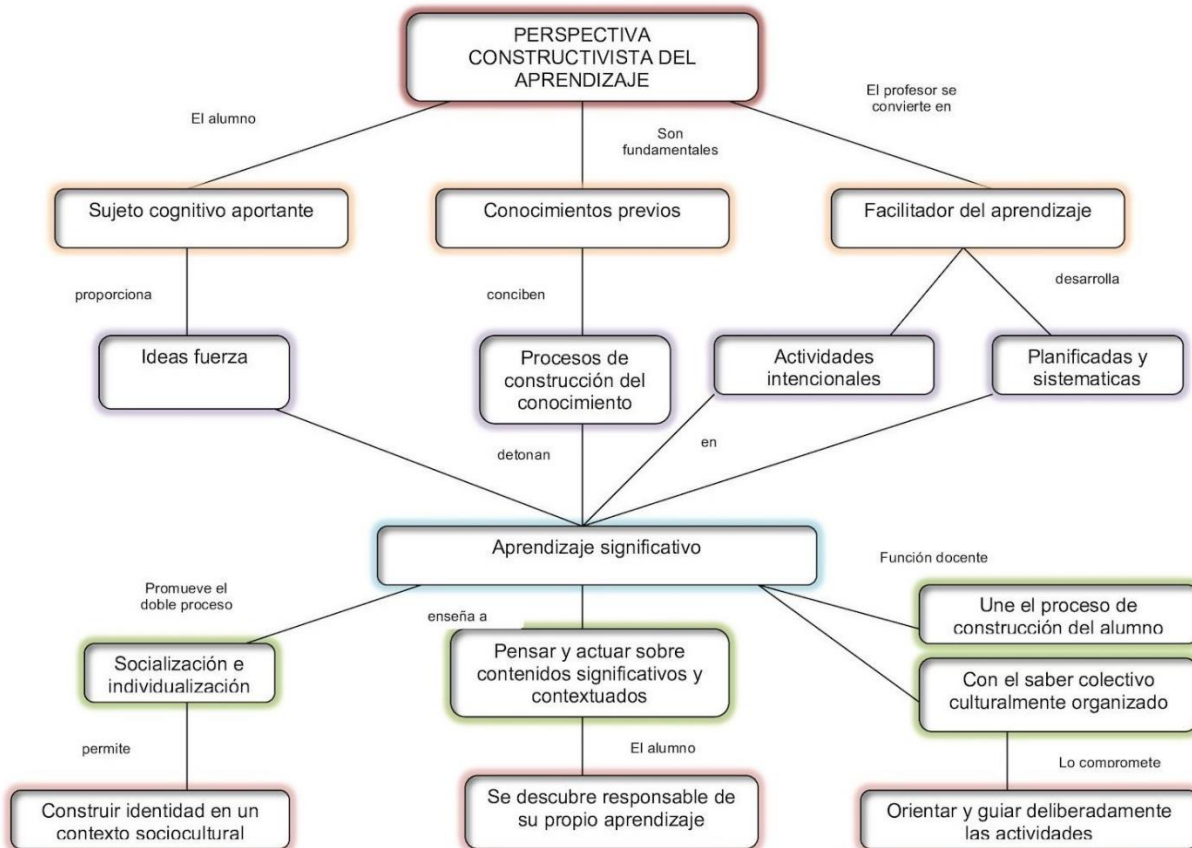
Según Llamba (2018) Cuadernia es recurso favorable para la práctica pedagógica del docente, debido a que, apoya las acciones curriculares y a su vez, fortalece la dinámica de la clase de manera divertida, participativa y activa. Así pues, Cuadernia posibilita la construcción de actividades multimedia direccionadas a procesos educativos para que el estudiante pueda fortalecer competencias y conocimientos, esta creación de contenidos educacionales se pueden desarrollar de manera asequible, rápida, dinámica y sencilla, los cuales están integrados por ejercicios de lectura, rompecabezas, crucigramas, sopas de letras, sonidos, gráficos, esto, elaborados mediante la plataforma Java a través de sistemas operativos como Windows, Linux, entre otros, es importante resaltar que estos procesos están orientados a que el estudiante fortalezca sus conocimientos en nuevos ambientes de aprendizaje.

Cuadernia es un programa que surge de Clic 3.0, el cual, se desarrolla para la creación de actividades dinámicas y de multimedia, en ese sentido, este programa es utilizado por docentes para la elaboración de aplicaciones interactivas que posibilitan el desarrollo de contenidos del currículo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que, debido al desarrollo tecnológico, los sistemas educativos promueven el uso de herramientas multimedia en línea, en el que se incluyan las

TIC en la educación; además este programa posee diversas componentes que posibilitan la creación de contenido los cuales están conformados por generador de contenido, actividad, piel, ventana de juegos, etc., (Asociación Ibn Firnás, 2010).

2.2.4 Constructivismo desde el Aprendizaje Significativo

Gráfica 5. Mapa conceptual del constructivismo como Aprendizaje Significativo.



Fuente. Elaboración propia.

Ausubel (1968) contribuye en el proceso formativo del educando, orientado los conocimientos previos que se poseen, donde los hallazgos sobre la interrelación con el contexto, razón por la cual por medio de un trabajo observacional y organización de las lecturas se plantean una serie de significados, que se van fortaleciendo con la consecución de las actividades. Por consiguiente, se plantea una interrelación entre las ilustraciones, gráficos e imágenes que conllevan a la estructuración y ampliación de esquemas cognitivos que, siendo previas, se

concebían como verdaderos y fundamentales para la reconstrucción del aprendizaje.

En esta medida, se plantea que los saberes y aspectos sociales culturales y sociales de los individuos se conciben como una acción que da significado a las vivencias previas que constituyen pensamientos e ideas jerárquicas y estructuradas de manera limitada, que requieren de una transformación de los protagonistas de la socialización educativa. Desde esta perspectiva, en ciertos momentos se construyen conclusiones cognitivas que parten de lo que ya existe y la nueva información, al interactuar con una serie de elementos que aportan en el cambio del entorno, pensamientos y canales de comunicación. Por tanto, se fortalecen los esquemas mentales y se organiza información para adquirir nuevas convicciones sobre la sociedad en general.

Así mismo, como lo expone Coll (1989) en cuanto al constructivismo y el aprendizaje, el hombre aprende cuando se transforman los pensamientos sobre la realidad, por tanto, se establecen las convicciones y comunicaciones con el contexto, de manera que la escuela se convierte en el escenario para la formación integral, desde el funcionamiento de factores actitudinales, cognitivas y afectivas en los estudiantes. Ante esto, las escuelas incluyen en sus competencias académicas diferentes estrategias de conocimiento, como los contextos que integran los estudiantes, puesto que estos factores influyen de manera significativa en la obtención de conocimientos. Por lo tanto, hacer referencia al proceso de aprendizaje conlleva al desarrollo de acciones colectivas e individuales que se establecen desde la intervención de los individuos con factores sociales y culturales que aportan en la construcción de los saberes integrales.

En esta línea de ideas, según Martínez (2016) hace mención a los fundamentos de la teoría de aprendizaje significativa liderada por David Ausubel como un método de enseñanza que convierte al estudiante al protagonista del proceso, con el planteamiento de acciones que promueven la motivación y disposición en la población, debido a que, la formación de conocimiento y pensamientos es una

actividad que requiere de la estimulación cognitiva e interés hacia el análisis de diferentes temáticas, donde el autor plantea que el aprendizaje se obtiene desde diferentes dimensiones.

Ante esto, se puede inferir que no basta con conocer procesos generales de aprendizaje para enseñar conceptos específicos sobre matemática o lenguaje, en este caso, los saberes concebido como verdaderos, son obtenidos desde la experiencia propia del hombre, de manera que, se fortalecen los saberes desde los juicios y conclusiones empíricas, reconociendo estas acciones como factores que fomentan una enseñanza asertivas para la clasificación, organización y presentación de los pensamientos relevantes, de modo que, se aprendan y retenerlos progresivamente durante periodos complejos, a partir de proyecciones que promueven una formación de conocimientos futuros.

Cabe mencionar que, el desarrollo del proyecto de investigación se sustenta desde los aportes del constructivismo de Jean Piaget, el cual concibe la construcción de conocimientos a partir del protagonismo del mismo estudiante, quien establece acciones de participación activa, que promuevan la retroalimentación de los nuevos esquemas mentales, partiendo de los conocimientos previos por medio de la secuencia de adaptación, acomodación y equilibrio, donde Piaget (1977) menciona que estas actividades intelectuales el estudiante aprende habilidades de interpretación del contexto y la construcción de sus propios pensamientos.

En este sentido, las actividades de aprendizaje permite que el estudiante se confronte con diversas situaciones de formación cognitiva, reflexión y reconstrucción de significados, donde se requiere de la influencia de aspectos sociales y culturales que promueven el fortalecimiento del conocimiento (Vygotsky, 1978), para lo cual, los NNA llevan a cabo la esquematización colectiva de saberes básicos de lectura y escritura, enfocados hacia la formación de factores cognitivos centrados en la interpretación y expresión de las habilidades mentales y la actitud de la población cuando da significado a los nuevos esquema mentales que asimilan

la realidad social. A partir de esto, Vygotsky y Piaget relacionan que el educando cuenta con la destreza de reorganizar activamente las vivencias, sin embargo, se contradicen en sus percepciones, puesto que, cada individuo obtiene una dimensión cultural y social sobre la formación humana. De modo que, la realidad del contexto es relevancia para establecer las funciones mentales del estudiante, debido a que, articula los fenómenos del contexto con las habilidades cognitivas; también este proceso de interacción posibilita la creación interpretativa de las problemáticas, planteando acciones de solución, significado de conceptos y la toma de decisiones.

En este sentido, los instrumentos didácticos son considerados como recursos que estimulan desde factores externos al estudiante, puesto que, actualmente su masividad los ha convertido en herramientas fundamentales en el proceso formativo por la facilidad de su acomodación en los contenidos planteados en el currículo, y la adquisición de datos de manera eficaz y novedosa, donde el educando reconoce y direcciona hacia sus mismas experiencias, con la recopilación de información incide en la reconstrucción de sus esquema mentales, para contribuir al dominio del aprendizaje autónomo. Es importante señalar que, el análisis de las competencias de lectura y escritura es un trabajo paralelo a la antigüedad de la sociedad, lo cual se ha fortalecido en las contribuciones a los avances de la ciencia y tecnología. Así mismo, la incorporación de esta disciplina en el ámbito educativo es reciente, debido a que, fue articulada en los procesos del siglo XX. No obstante, el factor disciplinario se constituye como el escenario del proceso investigativo autónomo, que aporta a la comprobación de los fenómenos estudiados (Cantoral y Farfán (2003,p. 201).

Del mismo modo, esta investigación responde a los objetivos propuestos, principalmente en el objetivo del diseño de la estrategia, se tendrá en cuenta el fundamento del constructivismo, puesto que, el diseño de la estrategia parte de los saberes, intereses y necesidades de los estudiantes, así pues, el constructivismo sostiene que es un enfoque pedagógico que plantea la interacción entre educandos y educadores, en el cual, se realiza un intercambio continuo y activo de conocimientos, lo que permite lograr una recopilación de saberes, vivencias y

experiencias productivas para ambas partes, de tal manera que se posibilite un aprendizaje significativo (Ortiz, 2015).

Para ello, es necesario que, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se incluyan diversas metodologías, contenidos y recursos que permitan el desarrollo de competencias para la formación integral de los estudiantes, de tal manera que, entre docente y estudiante se construya el conocimiento desde una posición dialéctica. Este proceso permite aceptar la realidad del otro para plantear procesos y ritmos de aprendizaje, basados en las vivencias, experiencias y saberes, teniendo en cuenta los contextos en los que se desenvuelven, facilitando de esta manera, el proceso de desarrollo de habilidades y capacidades académicas y humanas inmersas en la construcción de la formación holística de los individuos.

En ese sentido el desarrollo del intelecto está estrechamente relacionado con la reconstrucción del conocimiento a través del planteamiento de nuevos esquemas e ideas, de ahí que, la teoría constructivista de Piaget, tiene en cuenta que la obtención del conocimiento es producida como parte de un procedimiento complejo de cimentación por parte de docente - estudiante y su interacción con la realidad, no es basado en el logro de respuestas, sino que por el contrario se basa en la forma como se desarrolla el aprendizaje (Saldarriaga et al., 2016), en este proceso, los niños poseen la capacidad de usar diferentes esquemas y saberes como el juego, el lenguaje, el dibujo y la imaginación, en el cual, en el caso específico del lenguaje permite un desarrollo fundamental en los procesos cognitivos de aprendizaje de la comprensión lectora y por ende, la lectura inferencial, que a su vez, se convierte en instrumento de importancia para potencializar el desarrollo de la formación integral del estudiante en un futuro.

2.3 Marco Conceptual

En este apartado se lleva a cabo la descripción del marco conceptual, donde autores como Hernández et ál., (2016), es un espacio para la definición de las principales categorías que hacen parte del proceso de investigación que tiene como

objetivo principal el fortalecimiento de la comprensión lectora a partir de una propuesta pedagógica apoyada en un juego digital Cuadernia. Del mismo modo, es importante señalar que, en este espacio se hace una confrontación de conceptos de diferentes representantes investigativos, con el propósito de obtener un amplio abordaje de cada categoría.

Es así como, para el desarrollo de este apartado se definen la comprensión lectora teniendo en cuenta los niveles literal, inferencial y crítico. Además, el aplicativo virtual Cuadernia con las principales características del juego digital, con los requerimientos de software y hardware. Finalmente, establece una conceptualización del constructivismo desde los fundamentos del aprendizaje significativo, con el propósito de dar discusión a los autores que promueven el cumplimiento de los objetivos planteados en la investigación.

2.3.1 Proceso de lectura.

De manera que, para esta investigación, la comprensión lectora hace parte del diálogo sobre una historia, permitiendo la formación de las competencias cognitivas, partiendo desde los conocimientos previos y las experiencias sobre los contenidos en estudio, factores que aportan en la construcción del significado de los símbolos y situaciones, para lo cual, las creencias, costumbres y culturas relacionadas con la definición sobre la vida, emociones, esquema de fenómenos y la recolección de datos evidenciados en los textos. Para lo cual, es fundamental traer a colación las argumentaciones reflexivas, creativa y propositivas del estudiante, concebidos como relevantes en la comprensión de las experiencias literarias que se leen en la institución educativa y los demás contextos cotidianos.

Por tanto, se considera que el desarrollo de cada etapa mencionada posibilita el dar sentido y significado a los textos leídos, además del desarrollo del pensamiento crítico y propositivo de los estudiantes; donde las experiencias, los conocimientos, la clasificación de las ideas del texto y la motivación son aspectos fundamentales para llevar a cabo dicha tarea, debido a que cada uno de ellos

influyen en aquello que se comprende para luego ser incluido en la dinámica del significado de las ideas.

Por otro lado, el proceso de comprensión lectora según los fundamentos de Frade (2013) es la destreza que conlleva a la codificación y decodificación simbólica de la escritura, fortaleciendo el vocabulario, interpretación sintáctica, imaginación, representación, inferencias y relaciones sobre una historia que se plantea por un autor con una determinada intención. Desde esta perspectiva, se deduce que la comprensión de textos es una competencia que conlleva al entendimiento sobre lo que se lee, puesto que se presentan un trabajo interactivo entre el lenguaje y el conocimiento, para desarrollar aprendizajes que parten de las historias que se leen, para dar seguimiento a las acciones lógicas que hacen parte de las dimensiones literales e interpretativas, que posibilitan la argumentación, dar significado a ideas y conceptos e innumerables conceptos, que surgen de la moraleja transmitida por el escritor.

En esta medida, el trabajo lector como se relaciona en los fundamentos anteriores, es una actividad que se construye e implementa por medio de la participación de los actores del proceso, es decir, el oyente y el lector que aportan en la esquematización de conceptos de ideas o lecturas específicas, con temáticas sociales y culturales enfocadas hacia la construcción de hábitos lectores en los educandos. De modo que, Solé (2012) establece que este proceso relaciona particularidades subjetivas, que ningún individuo lee o comprende sin pensamientos conscientes, debido a que, se exige la codificación de códigos o símbolos no convencionales.

Así mismo, se conceptualiza como un recurso extraordinario que posibilita la ampliación de competencias cognitivas sobre los conocimientos previos del estudiante, ante los factores de mayor importancia del sector cultural y social de los individuos de las acciones investigativas, debido a que, se aporta positivamente de la participación activa y comportamiento lector en los diferentes entornos, que contribuyen a la formación del interés y mejoramiento de las competencias de

lectura y escritura. En esta medida, se debe indagar sobre las diferentes actividades dinámicas que aumentan el gusto por el trabajo lector y la comprensión de los textos.

En otro aspecto, Filinich (2016) aborda argumentos desde su percepción sobre la lectura como una actividad que sugiere la formación subjetiva del lector, del mismo modo, de articular las acciones significativas que conllevan a las habilidades semióticas antes, durante y después de la lectura, lo cual refleja un conjunto de estrategias intelectuales que apuntan la comprensión de textos. Desde esta misma línea de idea, apoyados en la personificación del hombre, el cual se constituye como un ser inteligente que facilita el entendimiento del contexto cotidiano, para estructurar discursos y críticas razonables centradas en el mismo sentido. En esta medida, se reconoce que la comprensión lectora presenta niveles no tan complejos, donde se reconocen las ideas y frases principales de los textos, para captar especificaciones sobre los mismos. Sin embargo, limita la intervención de la habilidad semántica de los textos, deduciendo que la dimensión literal hace parte de la recuperación de la historia y el lector es el receptor de los aspectos explícitos que se centran en las ideas claras que son relacionadas con su cotidianidad.

Por consiguiente, es relativo identificar la habilidad del estudiante para reconocer las características de mayor relevancia en el texto, con las ideas principales de cada apartado o una lectura completa, que incorpora la secuencia de los acontecimientos de mayor trascendencia, de acuerdo a la organización de las frases y la comparación de los escenarios y/o particularidades que están inmersas en las situaciones comunes del texto. Es así como, estas secuencias tienen una posición relevante de las prácticas de enseñanza implementadas, debido a que, con esto se aporta en el aumento de la motivación del estudiante hacia la participación activa, y a su vez, motiva la disposición en las actividades en diversos momentos, con el apoyo de los docentes. Por otra parte, se requiere de la innovación de la práctica, lo cual se convierte en una rutina que dificulta el alcance de los niveles lectores. Así mismo, la comprensión lectora se ha construido a partir de diferentes

percepciones que articula una serie de categorías que posibilitan el cumplimiento de las funciones de retroalimentación del lenguaje, que reconocen un valor significativo cuando se genera un impacto en el estudiante y su entorno, desde los códigos lingüísticos (Zuleta, 1982).

De otro modo, es indispensable señalar que la comprensión de texto se alcanza por medio de tres dominios, los cuales se fortalecen de manera secuencial, estos se definen como literal, inferencial y crítico. A partir de esto, Serna y Díaz (2015) señala que el primer nivel (literal) es el momento en el que el educando da reconocimiento a palabras clave e ideas de las historias, identificando factores explícitos, donde el individuo se convierte en el receptor del significado del texto, donde no se requiere de una implicación activa y esquemas cognoscitivos e intelectuales. Por su parte, Ochoa y García (2013) indican que, durante este nivel, el lector reconoce exactamente las situaciones de las lecturas, por tanto, los educandos en sus primeros grados escolares desarrollan el análisis y léxico, con la decodificación y significado de los sucesos relacionados, mientras que, en un segundo momento combina y relaciona las diversas lecturas.

Así mismo, los aportes del MEN (2012) abordan que la dimensión inferencial requiere de la creación de hipótesis, deducir e interpretar sobre el desarrollo de los conocimientos, también se señalan las particularidades en estudio, con un reconocimiento de criterios propios de las lecturas y la consideración sobre los hechos relacionados por el lector, se posibilita suponer e inferir desde las situaciones implícitas, de manera que, pretende la relación entre la información del textos y las experiencias previas, para intercambiarlas con las hipótesis y supuestos teóricos formulados, con el objetivo de potencializar los nuevos esquemas mentales, en este nivel es fundamental las conclusiones. Cabe mencionar que, es una dimensión que se lleva a la práctica por parte del estudiante de manera limitada, puesto que se necesita de una idealización significativa que fortalezca la combinación con otras disciplinas del conocimiento y la articulación de nuevos saberes. Además, el mejoramiento de estas habilidades facilita que el lector

deduzca sobre frases relevantes que no son relatadas explícitamente, para reconstruir acontecimientos sobre actividades que podrían estar inmersas en las historias, con el objetivo de crear hipótesis sobre el tiempo y escenarios imaginarios y reales.

Igualmente, el nivel crítico dentro de la comprensión lectora es uno de las dimensiones que requieren de un conjunto de habilidades complejas para formar juicios personales y valorativos sobre las lecturas. Además, requiere de la constitución de conclusiones propias con el reconocimiento de la subjetividad, como un trabajo de identificación sobre los actores principales de las historias, con un vocabulario implícito por el escritor, con la interpretación propia del individuo a través de las intervenciones diseñadas con ilustraciones literarias (Galindo y Moreno, 2014). Entonces, un lector avanzado tiene la capacidad para inferir, expresar ideas y emitir juicios, para relacionar las temáticas de las lecturas desde la perspectiva personal, con distinción de situaciones sobre una idea, para proponer juicios desde el comportamiento, con la manifestación de acciones que promueven el análisis de un determinado contenido.

Es importante señalar que, la comprensión lectora se ha fortalecido por medio de aspectos que permiten la recopilación de datos relacionados en las historias, por ejemplo, los significados previos, el fortalecimiento del vocabulario y la implementación de esquemas sintácticos y los trabajos para almacenar información (Muñoz y Ocaña, 2017). Estos autores conciben que los saberes previos permiten la medicación entre el sentido de las palabras y la codificación de las mismas, para estimular sobre las letras y la memorización en un corto plazo; es así como, la palabra posibilita motivar la estructura del cerebro, la cual se reflejan a través de las ilustraciones mentales que están en la memoria del hombre a corto plazo. Entonces, las ejemplificaciones conllevan a la visualización cerebral de los significados y conceptos que paren de saberes previos del lector.

En otro aspecto, la comprensión lectora está compuesta por la variabilidad del léxico, que determina el nivel del entendimiento que se genera por parte de lector

para el control sobre el vocabulario, el cual condiciona el conocimiento. Así mismo, las estructuras facilitar la esquematización de estos conceptos, conocimientos y a su vez, el lector relaciona las morales e ideas, dando relevancia las situaciones y objetivos que se acontecen en las historias (Llorens et al., 2011). Por otro lado, la memorización de procesos posibilita que los datos obtenidos de las lecturas se almacenan en la memoria, de lo cual se deduce como la etapa final de la comprensión de información.

Por otra parte, Cairney (2018), indica que la comprensión de textos hacen parte de la reestructuración del conocimiento lingüístico y organizado de los individuos, en la construcción de competencias de comunicación de los individuos y la generación de escritos, donde la creatividad e imaginación son consideradas como factores relevantes en el planteamiento de la semántica, debido a que, el lenguaje y el léxico es el resultado de la formación una serie de capacidades que aportan en la valoración de los datos implícitos y explícitos en las lecturas, con la interpretación de la información para reconocerla por medio de la estimulación generada por los textos.

Por otro lado, es importante dar relevancia a la implementación de nuevas metodologías de enseñanza que motiven al estudiante hacia los procesos de aprendizaje. En este sentido, Avendaño (2016) señalan que se pueden diseñar nuevas técnicas, apoyadas en estrategias didácticas, donde se creen ambientes de aprendizaje lúdicos e interactivos, estos autores definen estas estrategias como las actividades llevadas a cabo por el profesor con el objetivo de contribuir el aprendizaje desde las diferentes áreas del conocimiento. Es así como, el docente requiere de la fundamentación teórica y pedagógica para la orientación de estrategias didácticas que conllevan a la calidad educativa y la transformación de la enseñanza desde las diversas disciplinas que direcciona. Además, la enseñanza se considera como un escenario que permite la formación por medio de los datos recopilados, donde es indispensable reconocer las particularidades de los individuos que obtienen aprendizajes, comportamientos adecuados y la interacción

con el entorno sociocultural donde se desarrolla una enseñanza factible (Borrero, 2008). Del mismo modo, las estrategias didácticas se conciben como un conjunto de herramientas que apoyan al docente en la planeación curricular, para dar cumplimiento a los objetivos relacionados con la formación integral del estudiante.

2.3.2 El juego digital para alcanzar retos de aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje está expuesto a diversas transformaciones con el pasar de los años, por tanto, el docente debe ajustar sus planes curriculares hacia los avances que se presentan con el transcurrir de las épocas. Esto, evidencia que, actualmente la tecnología la práctica pedagógica debe estar paralela a las transformaciones de manera inmediata, debido a que, es fundamental suplir los intereses y necesidades que se evidencian en los educandos (Barletta, 2016). Por esta razón, los espacios formativos deben aproximarse a la construcción de ambientes digitales, puesto que, requiere más que una incorporación de acciones lúdicas que se encuentran alejadas del sector tecnológico, por el contrario, es fundamental alcanzar la incorporación de los recursos digitales en el aprendizaje integral. Es significativa, la influencia de las herramientas virtuales en la formación de conocimiento, debido a que repercuten en la lectura y escritura de los educandos, con la inclusión de actividades de incorporación de gráficas, textos, imágenes, audios, videos, entre otros, los cuales contribuyen a la reestructuración del lenguaje.

En esta medida, se promueve la reconstrucción de la lectura y escritura por medio de la implementación de la tecnología en las prácticas docentes, con lo que se aporta en la formación de una sociedad multicultural, que tiene la capacidad de interactuar con recursos digitales, que son indispensables en la aproximación a los retos relacionados con ambientes digitales que sobrepasen las argumentaciones y técnicas tradicionales, promoviendo un impacto significativo en el aula, los estudiantes, docentes, directivos y padres de familia, para dar cumplimiento a los propósitos de las dimensiones sociales, cognitivas, emocionales y conductuales de los estudiantes (Sánchez et al., 2016).

2.3.3 Cuadernia como un juego digital

Actualmente, las herramientas tecnológicas se conciben como una serie de herramientas que posibilitan el procesamiento de datos, de manera que, faciliten la implementación de proyectos, interpretación de relatos, diversas acciones que conllevan a la obtención de conocimientos a través de recursos digitales innovadores. A partir de esto, Area et al., (2016) indican que las TIC son una serie de pensamientos, recursos y prácticas que posibilitan la obtención y comunicación de datos, donde se desarrolla aceleradamente estrategias ajustadas al origen de la conectividad a internet, que, a su vez, reconocer las limitaciones de conceptualizaciones de estas herramientas.

No obstante, es fundamental mencionar que para la investigación el significativo de las TIC hacen relación a una serie reconocidas como Tablet, computadores, celulares y televisores que poseen la capacidad para socializar y comunicar datos direccionados por medio de la conectividad a internet, concebidas como recursos en el sector educativo, que se enfocan en la construcción valores como la responsabilidad en la incorporación de las TIC. Por consiguiente, es indispensable mencionar que los datos que se evidencian en estas plataformas digitales no son confiables en su totalidad, debido a que, algunos contenidos a los que se tiene acceso en estos espacios son implementados no son favorables para la educación integral. Ante esto, es importante que desde edades tempranas de establezcan un conjunto de normas que posibiliten el acceso a información veraz y segura para niños que cursan los primeros niveles escolares.

Para esta investigación el aplicativo ha sido seleccionado como juego digital para el desarrollo de la propuesta educativa puesto que es una herramienta que está puesta a disposición de la comunidad educativa proveniente de Canadá, en la que se puede encontrar herramientas que permiten construir materiales digitales interactivos como lo son las pruebas estandarizadas de tipo quiz, cloze, crucigramas y una mezcla de todos los anteriores con el propósito de evaluar al estudiante

mediante la lectura de un texto, en el que se fortalezcan los niveles de comprensión lectora (Barletta, 2016).

Cabe resaltar que, este programa para la investigación es uno de los pocos con software libre que permite el consenso de más elementos multimedia como parte activa del cuaderno electrónico, el cual se establece cada día como una necesidad complementaria al trabajo impreso que favorece la labor docente y del estudiante. Que haya empleado antes de dar con la respuesta correcta, lo que le permite al docente evaluar la comprensión lectora de sus estudiantes mediante los resultados alcanzados en el rendimiento escolar con el propósito de identificar debilidades, habilidades y avances en el tema en los que se centra la actividad planteada. Otra es la posibilidad que se brinda al profesor de introducir información que explique por qué una respuesta es correcta o incorrecta, ofrece de esta manera una retroalimentación al estudiante, sin olvidar que puede también proporcionar pistas que orienten al estudiante en la elección de la próxima respuesta correcta.

Esta programación permite a los docentes utilizar aplicaciones de código abierto para la elaboración de formas de aprendizaje interactivo y motivacionales para los procesos de enseñanza a los estudiantes, a través de modelos, gráficos, simulaciones, multimedia, comunicación y diseño web que demandan herramientas de software libre, según Santiago y Trinaldo (2015) caracterizado por ser programación a la cual se tiene acceso por medio de las plataformas digitales, con una serie de estructuras que posibilitan la reutilización de diferentes sistemas y/o aplicaciones, que a su vez, deben contar con una licencia libre para la implementación y distribución de sus contenidos, de manera que, todos los usuarios tengan la posibilidad de acceder a estos espacios.

En este sentido, se puede observar que una de las grandes ventajas de su utilización es poder dar una atención personalizada que suple las necesidades educativas de cada estudiante, García, et ál., (2015) la integración de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes puede favorecer significativamente la adquisición de los conocimientos, que originan motivación y

favorece el desarrollo de la autonomía, de la comunicación, de la socialización, que permite el desarrollo de habilidades que faciliten la inclusión; que hacen indispensable tener en cuenta el método Montessori, que se fundamenta en:

1. Despertar la imaginación y e interés del niño por sus procesos.
2. Crear en el estudiante autodisciplina, bondad y respeto.
3. Orientar a estudiante para que observe, cuestione y explore su contexto de forma autónoma, motivado por sus intereses por las diferentes áreas del conocimiento.

Por tanto, para la aplicación de la propuesta proyectada es importante que se considere en qué medida la institución educativa puede tener disponibilidad del hardware, si puede ofrecer a los estudiantes, los equipos de cómputo y buena conexión a internet para que los estudiantes accedan a través del software al aplicativo Cuadernia, para interactuar con las lecturas de todas las temáticas que les permitirá fortalecer los niveles de comprensión lectora desde edades tempranas.

2.3.4 Aprendizaje significativo desde los fundamentos del constructivismo.

Para esta investigación, el aprendizaje significativo parte de diversos argumentos que se han centrado en establecer teorías relacionadas con al aprendizaje de los individuos. Por tanto, referentes como Arranz (2017) mencionan que estos procesos hacen parte de una serie de componentes sociales, culturales, emocionales y biológicos, fundamentos que toman relevancia desde un área específica, entre ellas, pedagógica, educación social y psicología, donde se fomentan transformaciones de observación sobre la conducta y la formación cognitiva del estudiante. Así mismo, se construye una percepción sistemática en los prácticas pedagógicas, puesto que, constantemente se aporta en la esquematización de metodologías en el sector educacional, y a su vez, en las técnicas implementadas por el docente en el aula, las cuales se deben ajustar a las características del contexto cotidiano donde se desenvuelve la población estudiantil,

debido a que, se concibe como un fundamento que evoluciona y fortalece la relevancia de la dimensión cognitiva, constructivista y conductista.

Desde esta perspectiva, es importante identificar que estas acciones han posibilitado el desarrollo de cambios sobre el sistema educativo, por tanto, se origina desde las convicciones sobre la conducta y comportamiento de los estudiantes en los diversos entornos. En este sentido, se infiere que, en los centros educativos son espacios que promueven la investigación, donde el educando se convierte en el protagonista de la práctica pedagógica, donde las actitudes permiten producir cambios y transformaciones que buscan el mejoramiento de los promedios de desempeño y disposición, donde se da relevancia a las competencias de lectura y escritura.

En otro aspecto, Ausubel (1968) indica que la formación de conocimientos en los educandos está direccionada por los conocimientos previos que posee, lo cuales son el resultado de las estrategias de interacción que se presentan en el contexto, razón por la cual la organización de ideas y la observación de situaciones, se plantean significados que se reconstruyen los saberes desde nuevos aprendizajes. Por consiguiente, se proponen una serie de articulaciones entre las ilustraciones, palabras, gráficas y diseños que aportan en la formación y ampliación de esquemas que parten de los presaberes.

A partir de lo relacionado por Ausubel, en el proceso investigativo se promueve que las características sociales, culturales y conocimientos de los estudiantes, se deben estructurar en el momento de dar significado a sus propias vivencias previas, las cuales son el resultado de las conceptualizaciones y esquemas mentales que requieren de una reorganización, para mejorarlos con la participación de los agentes escolares. En esta medida, en ciertas situaciones se establecen un conjunto de juicios cognitivos que parten de los presaberes y los nuevos pensamientos, donde intervienen aspectos que promueve un cambio significativo en el entorno, toma de decisiones y los canales de comunicación. Por tanto, se da relevancia a la ampliación y control sobre estructuras que nuevas percepciones sobre la realidad.

De manera que, en este proceso investigativa la teoría constructivista es concebida como la serie de argumentos que mencionan sobre la formación de conocimiento a través de un trabajo apoyado en la comprensión, experiencia e interacción con el entorno cotidiano (Santrock, 2002), así mismo, estos fundamentos que sustentan la articulación de las nuevas ideas ya existentes a las vivencias que ya posee el estudiante, y a su vez, el reconocimiento de los nuevos pensamientos. Es importante mencionar que, se presentan varias concepciones constructivistas, no obstante, la mayor parte son similares en percibir que es una acción de participación activa en la obtención aprendizajes, puesto que, las personas componen conocimientos relevantes por medio de un nuevo saber y la articulación de las experiencias preexistentes.

Por su parte, representantes como Piaget (1977) indican que el aprendizaje es un elemento que se obtiene a través de la asimilación, acomodación y equilibrio, donde se reestructuran los datos, en esta medida, en la primera secuencia (asimilación) se reconocen los nuevos conocimientos, en la acomodación se relacionan los presaberes con los nuevos pensamientos, y finalmente el equilibrio conlleva a la formación de esquemas mentales. De modo que, el trabajo de obtención del aprendizaje a través del constructivismo se origina desde el estímulo por fortalecer las competencias cognitivas, donde el individuo se ajusta a las características del entorno y se relacionan con los nuevos datos, de manera que, se promueva el equilibrio del conocimiento y la formación de estructurales integrales.

Por otro lado, Bruner (2013) aborda la teoría constructivista como una acción intelectual de participación activa que le posibilitan al estudiante la construcción de nuevos pensamientos que por medio de un saber que ya posee y la interacción con el entorno cotidiano, facilita la formación de nuevos esquemas mentales. En el caso del docente, se convierte en el facilitador de los conocimientos y recursos en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo cual, deben asumir la responsabilidad de establecer planes curriculares que den cumplimiento a los objetivos de la calidad

educativa. Del mismo modo, el autor hace referencia la organización de los conocimientos, donde se deben establecer una categorización, significado y desarrollo de aprendizajes, para aportar a la toma de decisiones (Bruner, 2013).

Desde la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1968) se tienen en cuenta los factores sociales y culturales que hacen parte de las actividades del hombre, la cual es guiada por una serie de recursos como la lectura, considerada como fundamental para analizar el diálogo, debido a que, se limita desde las características del contexto cotidiano donde interactúa. Entonces, se debe partir de estos aspectos para el planteamiento de diferentes prácticas sociales y costumbres que inciden en la conducta del hombre, para facilitar la comunicación y transformación de la persona. Así mismo, en el sector educativa se experimenta diariamente con los fundamentos de Ausubel, dando relevancia a las funcionalidades mediadoras del docente, fortaleciendo la comunicación entre estudiante y docente, por tanto, la orientación del proceso lector a partir de textos históricos o problemáticas que son importante en la sociedad, y que posibilitan la formación de habilidades e ideas reflexivas y críticas.

2.3.5 Propuesta pedagógica

Según los fundamentos de Llamazares y Alonso (2016) refieren que una estrategia, se compone de una agrupación de acciones y actividades cognoscitivas que el individuo desarrolla para facilitar la organización, esquematización y cimentación de saberes , los cuales le permiten potencializar su raciocinio e intelecto, pues se generan cimentación y transferencia de saberes ahondando en la capacidad metacognitiva del estudiante y el docente.

Por otro lado, Díaz Barriga (2002) define la estrategia como, los procesos que el educador realiza en las actividades de enseñanza, donde hace uso de la reflexión, análisis e interpretación del contexto, lo cual conlleve a la generación de aprendizajes significativos, de manera que las estrategias son elementos vinculados a la praxis docente para hacer de los procesos de enseñanza y aprendizaje,

acciones que concuerden con el entorno del educando y conlleven al logro de las metas educativas. Así mismo Gargallo et al., (2019), manifiesta que una estrategia es la agrupación de actividades, acciones y potencialidades que de manera planificada y estructurada permite contribuir al alcance de los objetivos educativos que se han trazado en la formación holística de los individuos, lo cual, a su vez, facilite el desarrollo de habilidades y destrezas en las diversas áreas del saber.

2.4 Marco Legal

Para iniciar con el desarrollo de un proyecto investigativo de carácter educativo, se debe tener claridad sobre el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia, el cual busca garantizar la educación como derecho de los colombianos. Es decir, este artículo establece que todos los ciudadanos nacionales tienen derecho a la educación sin exclusión alguna, por lo que se define la educación como un servicio público que fomentará la democracia, lo científico y lo tecnológico.

Con fundamento en este precepto constitucional se crea la Ley 115 de 1994 la cual establece en su artículo 1 que La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. Refiriendo al uso de la tecnología en los procesos educativos el artículo 5 refiere entre sus fines a los siguientes:

De igual forma, el artículo 20 de la ley 115 de 1994 establece que son objetivos generales de la educación básica propiciar en los estudiantes el razonamiento para llegar a la solución de problemas por lo que se expresa:

- a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico... c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana. (Ley 115, 1994).

Por otra parte, con respecto a la normatividad de la tecnología y específicamente al acceso y conectividad en las instituciones educativas se tiene la

Ley 1341 o más conocida como la Ley de TIC en Colombia, está en su artículo 1º expresa que el Gobierno Nacional se ha comprometido con un Plan Nacional de TIC 2008- 2019 (PNTIC) que busca que, al final de este período, todos los colombianos se informen y se comuniquen haciendo uso eficiente y productivo de las TIC, para mejorar la inclusión social y aumentar la competitividad. El Plan hace énfasis en tres aspectos fundamentales que hay que realizar en el corto plazo por el efecto que pueden ejercer sobre la masificación de las TIC en la sociedad: mejorar el acceso a la infraestructura, ayudar a la masificación de las TIC en las PYMES y consolidar el proceso del Gobierno en Línea. (Santos, 2017, p.4).

La Ley 1341 de 2009 determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico, así como las potestades del Estado en relación con la planeación, la gestión, la administración adecuada y eficiente de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo y facilitando el libre acceso y sin discriminación de los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información. (AJ Avance Jurídico, 2018, p.1).

Por lo tanto, el principio que establece la presente ley, señala que es completa responsabilidad del estado garantizar el desarrollo y acceso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ya que estas permiten el fortalecimiento de la educación, la cultura, la economía, la política y la sociedad en su totalidad. Con respecto a lo anterior, se tiene en cuenta ya que reitera la obligación del estado para garantizar el derecho de acceso a las tecnologías, por lo que a través de la norma se evidencia la necesidad que se apliquen estos principios en el contexto nacional.

Los lineamientos tienen como finalidad plantear unas ideas básicas que sirvan de apoyo a los docentes en sus definiciones referentes al desarrollo curricular, dentro de los Proyectos Educativos Institucionales. Pertinentemente, se haga y

recoja la discusión sobre algunos puntos que tienen incidencia en la pedagogía de la lengua materna y la literatura, que en la Ley 115 de 1994 se ha denominado lengua castellana. De esta manera se busca, además, explicitar los supuestos teóricos desde los cuales se definió la propuesta de indicadores de logros curriculares correspondientes a la resolución 2343 de 1996. (Niño, 1996, p.2)

Los estándares básicos de competencias constituyen uno de los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo y la evaluación externa e interna es el instrumento por excelencia para saber qué tan lejos o tan cerca se está de alcanzar la calidad establecida con los estándares. Con base en esta información, los planes de mejoramiento establecen nuevas o más fortalecidas metas y hacen explícitos los procesos que conducen a acercarse más a los estándares e inclusive a superarlos en un contexto de construcción y ejercicio de autonomía escolar (Vasco, 2018, p.38).

De acuerdo a lo relacionado en el marco referencial se infiere que, el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura crítica debe estar fundamentado en modelos pedagógicos holísticos, que le posibiliten la integración de diferentes argumentos para dar respuesta a la pregunta problema. Del mismo modo, se establece la relación conceptual de los descriptores de la investigación, tales como, la comprensión lectora crítica, el juego digital y Cuadernia, con el propósito de ser confrontados con los resultados de la implementación de los instrumentos. Entonces, el desarrollo de este capítulo permitió la recopilación de argumentos teóricos, conceptuales y argumentativos sobre las categorías principales de la investigación, junto con aspectos legales que son fundamentales para dar cumplimiento a los objetivos planteados.

3. Metodología

En el siguiente apartado se lleva a cabo la definición del proceso metodológico que orienta la investigación, es así como, se establece el paradigma socio crítico, enfoque cualitativo y diseño investigación como elementos que posibilitan dar cumplimiento a los objetivos de estudio. Además, fundamentan la implementación de instrumentos de recopilación de datos como el cuestionario, observación participante y grupo de discusión. En este capítulo, también se relaciona la población y muestra que hace parte del proceso, junto con las técnicas de análisis, y aspectos éticos que son tenidos en cuenta para la aplicación de las actividades planteadas.

3.1 Paradigma

El siguiente trabajo investigativo pretende examinar la incidencia de una estrategia didáctica mediada por un juego digital que posibiliten facilitar los métodos de aprendizaje en el área de lengua castellana en cuanto a la comprensión lectora crítica en los estudiantes de grado quinto, con el acceso limitado de conectividad. En este sentido, esta investigación se ha argumentado y direccionado a partir del paradigma socio crítico, en el cual, Alvarado y García (2008) indican que, este se

enfoca en analizar e interpretar los cambios que ejercen en el contexto social, orientado hacia el reconocimiento de respuestas que posibiliten entender las diversas situaciones o problemáticas experimentadas por los diferentes grupos sociales, de igual manera, se destaca la relevancia de incorporar a los participantes de la sociedad en los métodos de estudio, debido qué, esto posibilita entender con mayor seguridad las experiencias vivenciadas. De modo que, con la obtención del paradigma sociocrítico, se propenda la reflexión de los métodos de aprendizaje que favorezcan entender los requerimientos de los estudiantes que obtienen limitantes en el acceso a la conectividad alcanzando de esta forma incorporar actividades educativas centradas en fomentar los saberes en la comprensión lectora crítica a través de la incorporación del juego digital como propuesta pedagógica.

3.2 Enfoque

El desarrollo del estudio se direcciona bajo el enfoque cualitativo, en el cual Hernández et al., (2016), deduce que, esta se emplea cuando las investigaciones se centran en el entendimiento de eventualidades de la sociedad, en el cual, los datos adquiridos posibilitan reconocer comportamiento, expresiones y demás, en los participantes, lo que encamina a original recurrencias y narraciones, las cuales, no son cuantificables ni medibles. Por lo tanto, el enfoque cualitativo en este estudio favorece reconocer elementos esenciales que permitan entender la realidad de las situaciones o fenómenos de estudio, el cual por medio de las voces de los participantes se puedan entender los requerimientos de los métodos educativos para el desarrollo de la labor pedagógica acordes al entorno de los educandos.

Por su parte, Schenke y Pérez (2018), señala que en el estudio cualitativo Hace alusión al entendimiento de los contextos vivenciados por los sujetos en el entorno social, de manera que esto posibilita explorar los puntos de vista, expresiones, y definiciones en cuanto a la situación o fenómeno de investigación, de igual manera, destaca que, los atributos de este enfoque son reflexivos, interpretativos y flexibles. Por tanto, ejecutar la investigación a partir de los argumentos cualitativos posibilita que, a través de la observación e interacción del maestro investigador, el educando

y su entorno, se propenda por entender los requerimientos reales, de manera que posibilite la elaboración e implementación de una estrategia didáctica mediada por un juego digital para el fortalecimiento de la comprensión lectora crítica en los estudiantes de grado quinto.

3.3 Diseño

Es importante indicar la relevancia del diseño pedagógico de esta investigación, puesto que se argumenta mediante la investigación acción, debido que, respecto a los señalamientos de Campayo y Cabedo (2018), este se centra en el entendimiento de las conductas de índole social, también, este es empleado dentro de los métodos de estudio educativo, puesto que, posibilita a los maestros dentro de su labor educativa, recolectar datos de interés para el fortalecimiento de las actividades formativas. De igual manera, se destaca que, este diseño metodológico favorece la interacción entre el ámbito formativo, el entorno y la sociedad, lo cual favorece delimitar fenómenos problematizadores, los cuales son atendidos por medio de los métodos de enseñanza y aprendizaje.

Además de ello, Guevara et al., (2020) menciona qué es el diseño investigación acción favorece entender la realidad del entorno y proponer estrategias que en respuesta, a partir de la formación favorezca atender los requerimientos y problemáticas sociales, alcanzando una incidencia en el cambio de los métodos de enseñanza y aprendizaje. De modo que, con el desarrollo de este trabajo investigativo se busca tener un acercamiento entre contexto, los educandos y el docente investigador, con el objetivo de identificar los intereses y las necesidades con relación al fortalecimiento de la comprensión lectora y la conectividad, lo cual beneficie recolectar datos centrados en el planteamiento de la estrategia didáctica apoyada en un juego digital.

Por otro lado, Kemmis (1988 citado por Colmenares y Piñero, 2008), deduce que, en la investigación acción se deben estimar etapas, de manera que, permita recopilar datos viables y válidos para la ejecución exitosa de la investigación a través

de la interacción entre las situaciones o fenómenos de estudio, la población y el investigador, estimando cuatro etapas, las cuales, se componen por la observación planificación acción y reflexión. Por lo tanto, este método sistémico inflexible que plantea la investigación acción posibilita direccionar el desarrollo de la investigación, en el cual cada una de las etapas corresponden a los objetivos específicos propuestos, los cuales, de forma secuencial beneficie la obtención del objetivo universal del estudio, debido que, se pretende que, dentro de la etapa de observación si alcance el reconocimiento de las labores formativas que emplean los maestros en los ambientes educativos en cuanto a los métodos de enseñanza y aprendizaje de la lengua castellana, en esta ocasión, en cuanto al fortalecimiento de la comprensión lectora crítica, asimismo, respecto a la planificación se propende por la elaboración de una estrategia didáctica mediada por un juego digital, en cuanto con la acción, se incorpora la implementación de la propuesta pedagógica y posteriormente en la reflexión poder evaluar la incidencia de esta estrategia en cuanto al fortalecimiento de la comprensión lectora crítica en los estudiantes.

3.4 Supuestos cualitativos

Teniendo presente lo señalado anteriormente, es pertinente indagar los supuestos cualitativos, de manera que, Solano y Sánchez (Solano & Sánchez, 2010) señalan que, el desarrollo de los métodos de enseñanza y aprendizaje, en el cual se incorporan el juego digital cómo herramienta dinamizadora en las actividades formativas, posibiliten promover en los educandos saberes y habilidades propias de los contenidos curriculares desarrollados, en dónde se rescate la ventaja de obtener la información en distinto momento o lugar en el cual se encuentre el sujeto. Por tanto, es probable que los conocimientos y habilidades en la comprensión lectora crítica, sean fomentados por medio de la estrategia didáctica mediada por un juego digital, en donde pueda originar aprendizajes en los educandos que tienen acceso limitado a la conectividad.

De igual forma, de Freitas (2020), manifiesta que, con la ejecución de contenidos formativos por medio del juego digital, es probable que los métodos

educativos y los datos académicos pueden trasladarse a hogares de los educandos o en distintos lugares, en el cual, este se encuentre, debido a que, el juego digital posibilitan flexibilizar el contexto educativo para que estos puedan ser utilizados en cualquier momento, sin tener que acceder de forma constante a la red, de manera que esto favorece que los educandos obtengan aprendizajes para el fortalecimiento de los saberes en las diferentes disciplinas, dentro está en la lengua castellana, específicamente en la obtención de habilidades de comprensión lectora crítica.

3.5 Categorías de análisis

A continuación, se estiman las categorías de análisis o tópicos, los cuales se orientan hacia el cumplimiento de los objetivos propuestos, es decir que, por medio de la delimitación de categoría se puede recolectar datos relevantes y de interés para los objetivos de estudio, los cuales son vinculados por medio de una operacionalización de categorías, expuestos en la siguiente tabla.

Tabla 1. Categorías de análisis

Categoría	Dimensión teoría	Subcategorías
Lectora crítica	Este se orienta hacia las posturas que crea el individuo frente a las lecturas, desde una percepción crítica, los cuales posibiliten la generación de juicios y constructos desde lo comprendido, de manera que, desde aspectos del pensamiento creativo, interpretativo y reflexivo, el lector recopila información y conocimientos para construir argumentos que permitan cimentar posturas desde su percepción, experiencia y comprensión de la lectura (Pérez, 2003).	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación a situaciones del contexto. - Relación de la cotidianidad con la lectura. - Reflexión a partir de la lectura.

<p>Propuesta pedagógica apoyada en un Juego Digital</p>	<p>Según los fundamentos de Llamazares y Alonso (2016) refieren que una estrategia, se compone de una agrupación de acciones y actividades cognoscitivas que el individuo desarrolla para facilitar la organización, esquematización y cimentación de saberes, los cuales le permiten potencializar su raciocinio e intelecto, pues se generan cimentación y transferencia de saberes ahondando en la capacidad metacognitiva del estudiante y el docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos innovadores en la comprensión crítica - Secuencias educativas con material audiovisual - Interacción en el aula
---	--	--

Fuente. Autoría.

3.6 Contexto de la Investigación

Según el Plan Básico de Ordenamiento Territorial - PBOT (2013) Pitalito es un municipio de Colombia perteneciente al Departamento de Huila, cuya cabecera dista 219 Km. de Neiva, la Capital Departamental. Es un territorio montañoso, enclavado a 1.747 m de altitud, con sectores planos ubicados en los valles de los numerosos ríos que lo recorren. Cabe resaltar, que allí se encuentra el yacimiento cafetero laboyano, además su población es de 67.000 habitantes aproximadamente, limita al sur con los municipios de Isnos y San Agustín, (Departamento del Huila); por el norte con Acevedo (Departamento del Huila); por el oriente con Timaná, y por el occidente con Puracé, Sotará y San Sebastián (Departamento del Cauca).

Por otro lado, el eje vial de Pitalito – Neiva - Bogotá es la vía principal, sirve de acceso a los centros económicos y políticos más importantes para el Municipio, donde se tiene una longitud de 520 Km entre el Municipio de Pitalito y Santa fe de Bogotá, de igual forma entre Neiva y Pitalito hay 225 kilómetros, esta vía se

encuentra totalmente pavimentada. Además, en el área natural se halla escenarios de eventos históricos significativos, construcciones históricas, vestigios arqueológicos importantes lugares de ocurrencia de eventos de trascendencia cultural para la población o sectores con paisajes sobresalientes.

Del mismo modo, en este municipio se encuentra la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito, donde se brinda los niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media (PEI 2014). Así pues, las Sedes Educativas cuentan con un total de 9 docentes dinámicos, entregados, que articula constantemente las actividades pedagógicas y culturales de la comunidad. En este sentido, la educación en la institución educativa Liceo Sur Andino se ha convertido en un campo muy importante y fundamental para su progreso comunitario, basándose en técnicas y métodos innovadores que permiten a los docentes y a los estudiantes expresar sus ideas y conocimiento para su desarrollo humano.

3.7 Población

Según Hernández, et al. (2016) menciona que la población es el objeto de estudio que corresponde a un conjunto de individuos que reúne todas las características que se acomodan a una serie de especificaciones definidas. Según lo anterior, se quiere expresar que para establecer la población con anterioridad se deben determinar unas características comunes, que todos los participantes deben cumplir para ser considerados como población de estudio. Cabe señalar, la población objeto de estudio para esta investigación son los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito, la cual corresponde a una totalidad de 360 niños y jóvenes, 25 docentes de las diferentes áreas del conocimiento y 310 padres de familia. Además, el presente trabajo de investigación será diligenciado bajos los tiempos, criterios y los programas académicos de la Universidad Autónoma de Bucaramanga bajo la supervisión de las asesorías de un grupo de asesores de investigación de la institución antes mencionada, ubicada en Bucaramanga, Colombia.

3.8 Muestra

Es así que, según Hernández, et al., (2016) “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectan datos. Además, de que debe ser representativo de la población” (p. 321). Ante esto, es necesario mencionar que la muestra para la presente investigación está compuesta por (8 estudiantes del género femenino y 17 estudiantes del género masculino) 25 en total, oscilan entre las edades de 10 a 12 años y cursan el quinto grado de Educación Básica primaria en la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito Huila.

Cabe mencionar, que la muestra se seleccionó de manera intencional o de conveniencia, siguiendo los aportes de Hernández, et al., (2016) y el tipo de investigación cualitativa que orienta este estudio, donde se identifica que son niños dinámicos, cariñosos, alegres, espontáneos, dedicados, inteligentes, participativos, curiosos, e inquietos por aprender sobre la comprensión lectora, sin embargo no presentan hábitos de lectura y algunos tienen bajo desempeño académico en el área de Lengua Castellana y demás disciplinas, es así como, se tienen en cuenta estos criterios de inclusión que se tuvieron para seleccionar la muestra poblacional.

3.9 Técnicas e Instrumentos de recolección de información.

3.9.1 Cuestionario

Según Riba (2019) define que el cuestionario es un instrumento que es utilizado para obtener y registrar datos durante el periodo que se lleve el trabajo de investigación, es una herramienta que permite al investigador estructurar una serie de preguntas para recoger información sobre la muestra de personas a estudiar. Es decir, que para esta investigación se realiza un cuestionario inicial antes de implementar la propuesta pedagógica apoyada en un juego digital, con 10 preguntas abiertas para identificar los niveles académicos de los estudiantes en la comprensión lectora, de tal modo que estas proyectaron datos que permitan a la investigadora el diseño de la estrategia planteada. Del mismo modo, se desarrolla este mismo instrumento para evaluar la evolución de la comprensión lectora a través

de la implementación de la propuesta pedagógica apoyada en un juego digital, en los estudiantes del grado quinto en la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito Huila.

3.9.2 Observación participante

De acuerdo a lo relacionado por Sánchez, Fernández, y Díaz (2021) la observación participante permite el análisis de los fenómenos y situaciones que se presentan en el entorno cotidiano del hombre. Es así como, la observación se comprende como una técnica que sugiere una atención selectiva, voluntaria e inteligente, que se lleva a cabo por medio de una estructura organizada. Desde esta perspectiva, la observación participante es implementada para identificar el nivel de la comprensión lectora en los estudiantes, de modo que, durante el desarrollo de una prueba diagnóstica el investigador pueda analizar la actitud y comportamiento de la población durante las actividades relacionadas con la comprensión de textos. Cabe resaltar que, para este proceso se lleva a cabo por medio de una rejilla de observación, que contiene 8 preguntas abiertas, donde se pueda describir a cada estudiante durante la actividad. (Ver Anexo A).

3.9.3 Grupo de Discusión

Según Bonilla, et ál. (2017) es una herramienta que tiene como objetivo la socialización de percepciones sobre un contenido que interese o que dé respuesta a la problemática, donde se propone la generación de ideas que dan cumplimiento a un fin determinado a través de una confrontación social. En este sentido, se lleva a cabo un trabajo de participación de los educandos de quinto grado de la sede Liceo Sur Andino para evaluar los resultados obtenidos a partir de la implementación de la estrategia de aprendizaje significativo, apoyada en el juego digital Cuadernia. De manera que, por medio de una guía del grupo de discusión se establecen diez preguntas abiertas para dar cumplimiento al objetivo por medio de la percepción de la población objeto de estudio. (Ver Anexo B).

3.10 Validez de Instrumentos

Para dar cumplimiento a los objetivos de la investigación se plantearon una serie de instrumentos que fueron analizados por tres expertos, los cuales son magister en educación y disciplinas relacionadas con el fenómeno en estudio. En este sentido, se establece una matriz para los expertos, en la cual se pretende validar los formatos de los instrumentos en cuanto forma y contenido, y los hallazgos obtenidos se analizan a través del método de Cronbach.

Según los indicadores del proceso, se establece la varianza, para después implementar el método Cronbach, en la cual K hace referencia a la cantidad de interrogantes del instrumento aplicado a expertos. Por su parte, V_i , es decir la variancia de cada indicador, v_t corresponde a la varianza total. Es importante señalar que, de acuerdo con este método se busca hallar el Alfa de Cronbach entre 1.0 y 0.6, para poder verificar la viabilidad del instrumento, puesto que se concibe altamente confiable o bueno. Entonces, en el siguiente apartado se exponen los hallazgos del proceso, con el propósito de identificar los índices de viabilidad y confiabilidad de los formatos que conlleven a la recopilación de datos durante la investigación, y sus formatos requieren de un desarrollo secuencial para cumplir con el objetivo.

3.11 Técnicas y Análisis de datos

Son herramientas útiles para organizar, describir y analizar los datos recogidos con los instrumentos de investigación. En este sentido, la técnica de análisis que se desarrolla en esta investigación la triangulación de información que según (Ibujes, 2014) es aquella que: “se encarga de recolectar, clasificar, ordenar, analizar y representar datos, de construir agrupaciones, formular juicios y conclusiones empíricas”. Además, en el análisis de los datos cualitativos se realiza una tabla en Excel para realizar el vaciado de las expresiones y posteriormente realizar la

interpretación de los mismo, a partir de esto, se infieren conclusiones generales, permite tomar presiones y predecir el comportamiento de ciertos fenómenos, se apoya en los sustentos teóricos.

Así mismo, el análisis de datos encierra dos procedimientos los cuales contribuyen a la mejora de la calidad de la educación, la organización de los datos indica que una vez recogida la información es necesario organizarla y descripción, entonces el análisis de los datos es aquella que se emplean para resumir, analizar e interpretar la información obtenida mediante métodos cualitativos. A partir de esto, entre las técnicas cualitativas se encuentran los cuestionarios y la rejilla de observación y entrevista, entre otras, en este caso se utiliza técnicas diseñadas para tener en cuenta los criterios o requisitos psicométricos de validez y fiabilidad que se exige a este tipo de instrumentos.

3.12 Aspectos Éticos

En este apartado se describe los conceptos éticos que se tienen en cuenta para el desarrollo de la investigación, donde se le da importancia a la integridad sentimental, comportamental, emocional y moral del estudiante, en relación con el fortalecimiento de la comprensión lectora crítica a través de una propuesta pedagógica apoyada en un juego digital. Cabe resaltar que, durante la ejecución de este estudio la población estudiantil expresa su personalidad e interacción libremente. A partir de lo anterior, se hace un abordaje sobre la resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud (Riesgos – Investigación en seres humanos, comunidades, menores de edad y discapacitados, mujeres en estado de embarazo, manejo de animales, Bioseguridad.). Debido a que se realizan actividades con padres de familia donde se encuentran embarazos, personas con capacidades especiales y se trabajara con menores de edad.

Del mismo modo, se está a la vanguardia de las leyes y normas establecidas en la constitución política de Colombia de 1991, por ejemplo, la Ley General de la Educación (115 de 1994) a la cual se acoge el Proyecto de Educación Institucional

del Liceo Sur Andino donde se desarrollan procesos que están haciendo parte de la formación integral de los estudiantes que conforman el plantel educativo. Es así que, dentro del quehacer pedagógico del docente se orienta al estudiante hacia el desarrollo de competencias socioemocionales que le permitan la interacción adecuada con el contexto.

Por otro lado, en las políticas de estado también se les da prioridad a las leyes nacionales, como lo es el Decreto 1860 del año 1994 bajo el Artículo 36 el cual hace referencia que los proyectos pedagógicos podrán ser orientados y diseñados en aprovechamiento del material humano, con la organización de grupos educativos que buscan dar solución a problemáticas presentadas a nivel social, político o económico, donde predomine la cultura investigativa y demás propósitos compatibles con los fines y objetivos de la educación.

4. Análisis de Resultados

El desarrollo del siguiente capítulo se centra en elaborar un análisis de los resultados obtenidos después de implementar la propuesta pedagógica apoyada en un juego digital, en relación al fortalecimiento de la comprensión lectora crítica de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino. En este sentido, se aplica un Cuestionario final para establecer la evolución, y un grupo de discusión para conocer la percepción de los participantes en cuanto las actividades. Así mismo, se plantean las conclusiones y recomendaciones que se originaron del proceso de investigación.

4.1 Análisis Diagnóstico

4.1.1 Cuestionario inicial

A continuación, se aborda el análisis e interpretación de los hallazgos obtenidos del Cuestionario inicial y observación participante, el cual fue aplicado a veinticinco (25) estudiantes del grado quinto de la sede Liceo Sur Andino para identificar el nivel de comprensión lectora. Desde esta perspectiva, se diseña una matriz con los resultados numéricos de cada pregunta, y seguidamente gráficas relacionadas con los porcentajes de los resultados, que permita identificar las fortalezas y debilidades de la población objeto de estudio.

Tabla 2. Análisis del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.

Análisis del Cuestionario inicial			
Pregunta	Aciertos	Desaciertos	Descripción
Lectura 1.			
1. En la expresión (“Cuentan que en aquel país sumido en la tristeza”) que se encuentra en el primer párrafo, la palabra	11	14	De los 25 estudiantes del Cuestionario inicial, 11 de ellos acierta en la respuesta, sin embargo, los otros 14 desaciertan

<p>subrayada significa lo mismo que la palabra.</p>		<p>en esta parte del ejercicio lector.</p>
<p>2. ¿Qué pasó con el tirano cuando todos rieron a carcajadas?</p>	<p>6 19</p>	<p>Según los resultados 06 de los estudiantes del Cuestionario inicial aciertan en la respuesta, por el contrario 19 de ellos señalan una respuesta errónea.</p>
<p>3. La frase: ...remedio feroz que usan los espíritus para reinventar la vida... que se encuentra en el primer párrafo, quiere decir que la risa es</p>	<p>11 14</p>	<p>En esta parte del Cuestionario inicial, 11 de los estudiantes participantes aciertan en la pregunta y los otros 14 desaciertan en la respuesta</p>
<p>5. Según el cuento anterior, la risa empezó a regresar al país que estaba sumido en la tristeza cuando...</p>	<p>8 17</p>	<p>En esta cuarta pregunta del Cuestionario inicial, 08 de los estudiantes que participan en el ejercicio aciertan y otros 17 de ellos desaciertan en la respuesta.</p>
<p>Lectura 2.</p>		

<p>1. Según el texto anterior, la joven muere de tristeza porque</p>	06	19	<p>06 de los estudiantes de los 25 del Cuestionario inicial aciertan en la respuesta, por el contrario 19 de ellos desaciertan en señalar una respuesta errónea.</p>
<p>2. Al final del primer párrafo está la siguiente expresión: “Envío también a sus mensajeros a conseguir los más hermosos regalos para su hija: vestidos, joyas y suntuosos objetos fueron llevados al pueblo”. En la expresión anterior, la frase subrayada se refiere a</p>	05	20	<p>Según los resultados 05 de los estudiantes aciertan en la respuesta y los otros 20 restantes desaciertan en esta pregunta del Cuestionario inicial.</p>
<p>3. En la siguiente oración: “Hace tantas lunas, como estrellas hay en el cielo, vivía a orillas de un caudaloso río un cacique con su mujer y su hermosa hija.” ¿qué significa la frase subrayada?</p>	04	21	<p>En esta parte del Cuestionario inicial, 04 de los estudiantes aciertan y otros 21 desaciertan en la respuesta de esta pregunta.</p>
<p>4. ¿Cómo inicia y cómo finaliza el texto?</p>	07	18	<p>Por último, 07 estudiantes de los 25 cuestionados aciertan en la respuesta, por el contrario, los 18 que</p>

restan desaciertan en esta pregunta.

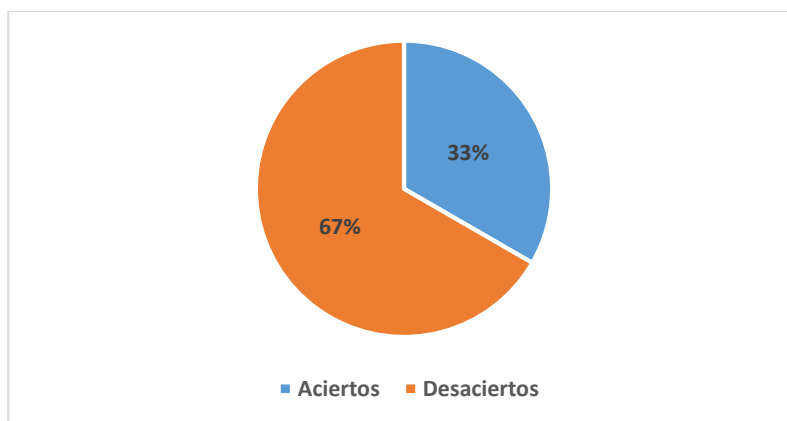
Fuente. Elaboración propia.

Gráficos

- **Lectura 1.**

1. **En la expresión (“Cuentan que en aquel país sumido en la tristeza”) que se encuentra en el primer párrafo, la palabra**

Gráfica 6. Primera pregunta de la lectura uno del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.



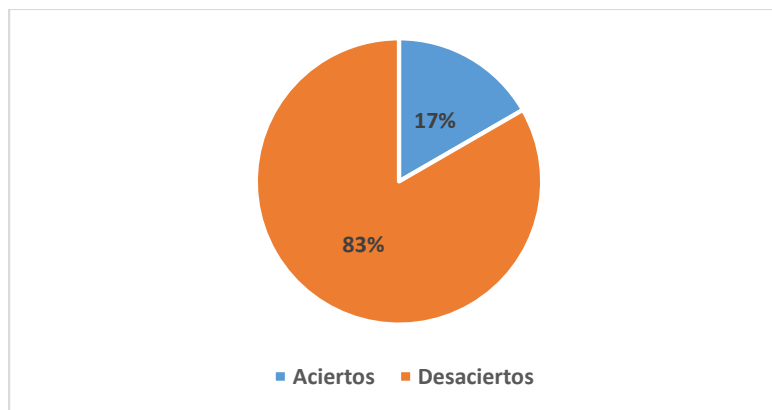
Fuente. Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Cuestionario inicial, el 33% de los estudiantes aciertan en la respuesta, por el contrario, un 67%, es decir, en su gran mayoría están erróneos en esta pregunta. A partir de estos resultados se puede evidenciar que hay una falencia en la competencia de la comprensión lectora crítica de los estudiantes, por la falta de profundización de estas competencias en los procesos de formación, lo que hace necesario que los docentes diseñen nuevas estrategias que le permitan al estudiante fortalecer esta competencia.

Santiago y Trbaldo (2015) son una serie de estructuras que posibilitan la reutilización de diferentes sistemas y/o aplicaciones, que, a su vez, deben contar con una licencia libre para la implementación y distribución de sus contenidos, de manera que, todos los usuarios tengan la posibilidad de acceder a estos espacios. Es decir, que con la implementación de nuevas estrategias pedagógicas los estudiantes aprenden de forma dinámica e interactiva que permite el desarrollo de la competencia comprensión lectora.

2. ¿Qué pasó con el tirano cuando todos rieron a carcajadas?

Gráfica 7. Segunda pregunta de la lectura uno del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.



Fuente. Elaboración propia

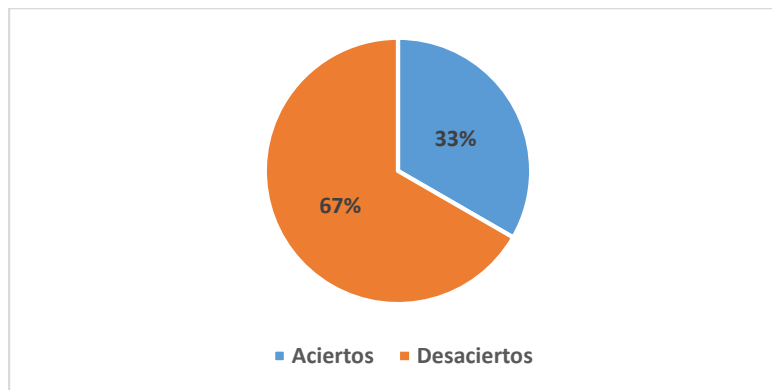
Según los resultados arrojados en esta parte del Cuestionario inicial, un 83% de los estudiantes están errados en esta pregunta, por el contrario de un 17% que aciertan en la respuesta. A partir de esto, se puede evidenciar que la comprensión lectora presenta falencia en los estudiantes del grado quinto por la falta de estrategias innovadoras que despierten el interés del estudiante hacia el fortalecimiento de esta competencia, por lo tanto, se debe fortalecer estas estrategias para que el estudiante comprenda lo que lee.

Puesto que, para Ruiz (2020) hacen relevancia a la necesidad de fortalecer la comprensión lectora Literal o Interpretativa, de la cual señalan que el lector identifica

ideas, palabras y significados fundamentales de la lectura. Capta lo que el texto dice sin una intervención muy activa de la estructura cognoscitiva e intelectual del lector. Es por ello, la importancia de que los docentes implementen nuevas estrategias pedagógicas en el proceso educativo, debido a que esto ayuda a que los estudiantes fortalezcan la competencia de la comprensión lectora.

3. ¿La frase: ...remedio feroz que usan los espíritus para reinventar la vida... que se encuentra en el primer párrafo, quiere decir que la risa es

Gráfica 8. Tercera pregunta de lectura uno del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.

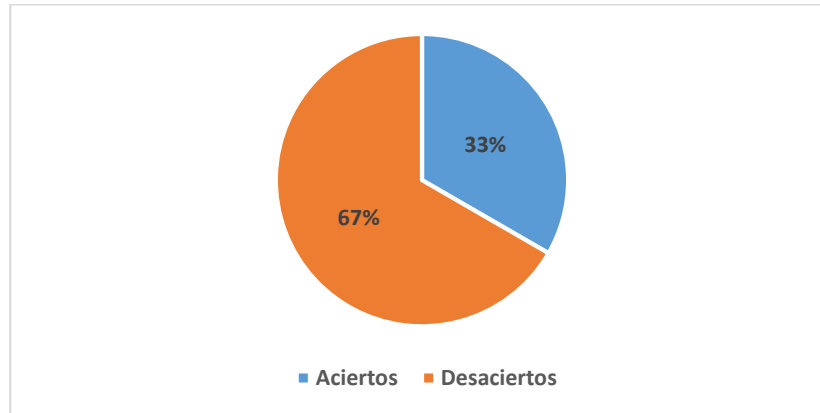


Fuente. Elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en la actividad del Cuestionario inicial, tan solo el 33% de los estudiantes que hacen parte del proceso aciertan en esta pregunta, por el contrario, un 67% de ellos desaciertan. En este sentido, es evidente que los estudiantes presentan estas debilidades por la falta de innovación de los procesos de aprendizaje en las aulas de clase, entonces, el investigador debe partir de estos resultados para diseñar una estrategia que dé solución a esta problemática, puesto que según Ausubel (1968) contribuye en el proceso formativo del educando, orientado los conocimientos previos que se poseen, donde los hallazgos sobre la interrelación con el contexto, razón por la cual por medio de un trabajo observacional y organización de las lecturas se plantean una serie de significados, que se van fortaleciendo con la consecución de las actividades.

4. Según el cuento anterior, la risa empezó a regresar al país que estaba sumido en la tristeza cuando...

Gráfica 9. Cuarta pregunta de la primera lectura del Cuestionario inicial aplicado del estudiante.



Fuente. Elaboración propia

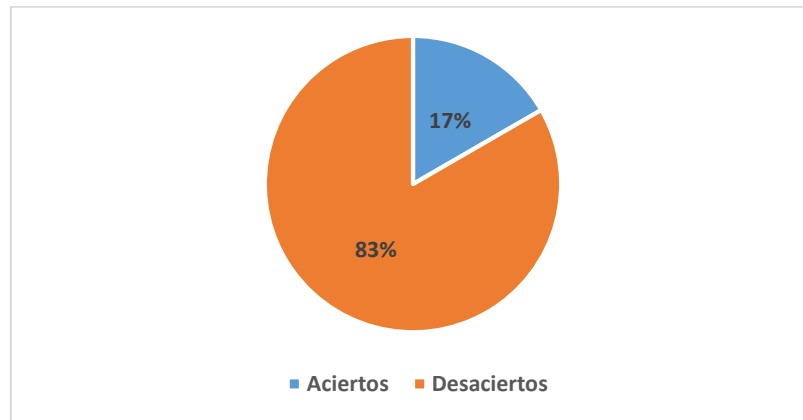
Según los resultados obtenidos en esta parte del Cuestionario inicial, un 67% de los estudiantes participantes señalan una respuesta equivocada en esta pregunta, por otro lado, el 33% aciertan. Por lo tanto, se evidencia que para los estudiantes hay debilidades en comprender los textos para hacer una reflexión de este, entonces, se deben implementar estrategias para mejorar estos procesos, para que el estudiante obtenga nuevos conceptos puesto que de acuerdo a los resultados estas situaciones se presentan porque hace falta por parte del docente el diseño de estrategias innovadoras que permitan incentivar al estudiante hacia el aprendizaje de la comprensión lectora.

En este sentido, el constructivismo sostiene que es un enfoque pedagógico que plantea la interacción entre educandos y educadores, en el cual, se realiza un intercambio continuo y activo de conocimientos, lo que permite lograr una recopilación de saberes, vivencias y experiencias productivas para ambas partes, de tal manera que se posibilite un aprendizaje significativo (Ortiz, 2015).

- **Lectura 2.**

- 1. Según el texto anterior, la joven muere de tristeza porque**

Gráfica 10. Primera pregunta de la lectura dos del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.



Fuente. Elaboración propia

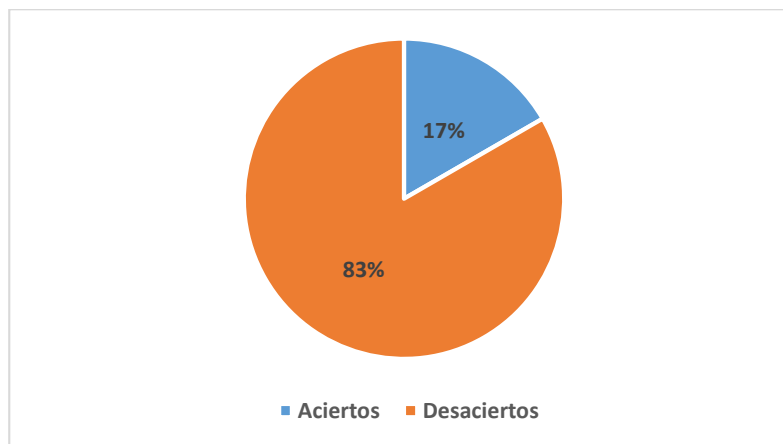
De acuerdo a los resultados obtenidos en esta segunda parte del Cuestionario inicial, el 83% de los estudiantes desaciertan en esta pregunta, por otro lado, el 17% aciertan. A partir de esto, se muestra que la falencia de la comprensión lectora se presenta por la falta de métodos didácticos y pedagógicos que fortalezcan esta competencia, por lo tanto, es importante que el docente conozca los conocimientos previos del estudiante para diagnosticar el nivel de comprensión lectora antes de la implementación de la propuesta.

Para esta investigación, el aprendizaje significativo parte de diversos argumentos que se han centrado en establecer teorías relacionadas con al aprendizaje de los individuos. Por tanto, referentes como Arranz (2017) mencionan que estos procesos hacen parte de una serie de componentes sociales, culturales, emocionales y biológicos, fundamentos que toman relevancia desde un área específica, entre ellas, pedagógica, educación social y psicología, donde se fomentan transformaciones de observación sobre la conducta y la formación cognitiva del estudiante.

2. Al final del primer párrafo está la siguiente expresión: “Envió también a sus mensajeros a conseguir los más hermosos regalos para su hija: vestidos, joyas y suntuosos objetos fueron llevados al pueblo”.

En la expresión anterior, la frase subrayada se refiere a

Gráfica 11. Segunda pregunta de la lectura dos del Cuestionario inicial aplicado a estudiantes.



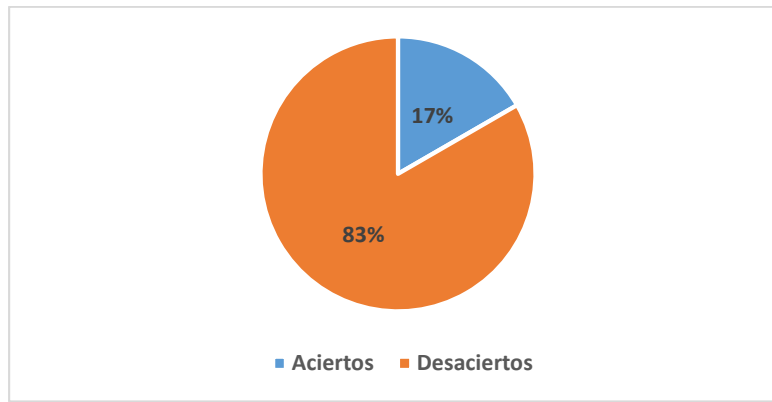
Fuente. Elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta parte del Cuestionario inicial un 83% de los estudiantes desaciertan en esta pregunta y un 17% señalan la respuesta correcta. A partir de esto, se puede evidenciar que los estudiantes deben presentar esta dificultad porque o tienen un proceso de aprendizaje que se enfoque en la comprensión lectora, según Manrique (2017) menciona a David Ausubel quién propone un método de enseñanza llamado “Teoría de la Asimilación del Aprendizaje Significativo”, sustentado en el descubrimiento, donde el conocimiento es un agente generador de motivación y confianza entre los estudiantes, puesta que la construcción de pensamientos e ideas puede ser la estimulación intelectual y la motivación para analizar los diversos contenidos, el autor propone que el conocimiento se adquiere en forma especial en diferentes dominios.

3. En la siguiente oración: “Hace tantas lunas, como estrellas hay en el cielo, vivía a orillas de un caudaloso río un cacique con su mujer y su hermosa hija.”

¿qué significa la frase subrayada?

Gráfica 12. Tercera pregunta de la segunda lectura del Cuestionario inicial del estudiante.

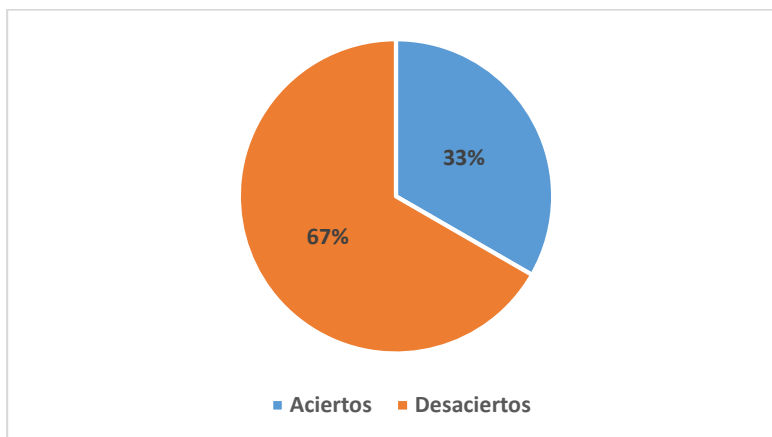


Fuente. Elaboración propia

Según los resultados obtenidos en esta parte del Cuestionario inicial se puede evidenciar que los estudiantes presentan dificultades en la comprensión de los textos con un 83% de respuestas incorrectas, por otro lado, un 17% de los estudiantes aciertan, de acuerdo a esto, se muestra que los estudiantes tienen estas falencias por los métodos tradicionales de enseñanza que se desarrollan en clase, por lo tanto, es importante que los docentes deben crear estrategias de aprendizaje nuevas como la ciudadanía digital como lo menciona Area, et ál., (2016) indican que las TIC son una serie de pensamientos, recursos y prácticas que posibilitan la obtención y comunicación de datos, donde se desarrolla aceleradamente estrategias ajustadas al origen de la conectividad a internet, que, a su vez, reconocer las limitaciones de conceptualizaciones de estas herramientas.

4. ¿Cómo inicia y cómo finaliza el texto?

Gráfica 13. Cuarta pregunta de la segunda lectura del Cuestionario inicial.



Fuente. Elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta última parte del Cuestionario inicial, el 67% de los estudiantes desaciertan en la respuesta y otro 33% aciertan, a partir de esto se evidencia que los estudiantes deben tener por parte de los docentes un método de enseñanza que facilite al estudiante desarrollar la competencia de comprensión lectora, como lo menciona (Solé, 2012) establece que este proceso relaciona particularidades subjetivas, que ningún individuo lee o comprende sin pensamientos conscientes, debido a que, se exige la codificación de códigos o símbolos no convencionales. Así mismo, se conceptualiza como un recurso extraordinario que posibilita la ampliación de competencias cognitivas sobre los conocimientos previos del estudiante.

En este sentido, de acuerdo a los resultados analizados del Cuestionario inicial, para los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino el nivel de comprensión lectora crítica, presenta debilidades que afectan el desempeño académico de los estudiantes debido a los procesos de aprendizaje no están orientados al desarrollo de estas competencias, donde se hace necesario que se diseñen estrategias en donde según Filinich (2016) aborda argumentos desde su percepción sobre la lectura como una actividad que sugiere la formación subjetiva del lector, del mismo modo, de articular las acciones significativas que conllevan a las habilidades semióticas antes, durante y después de la lectura, lo

cual refleja un conjunto de estrategias intelectuales que apuntan la comprensión de textos.

4.1.2 Observación participante.

Tabla 3. Resultados de la observación participante.

FORMATO DE REJILLA DE OBSERVACIÓN	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO SUR ANDINO	
PITALITO HUILA	
Objetivo: Identificar el nivel de comprensión lectora en estudiantes del grado quinto de la sede Liceo Sur Andino.	
PERIODO OBSERVACIÓN:	Responsable investigador: Blanca Inés Rojas
ASPECTO A OBSERVAR	OBSERVACION
1. ¿Cómo reacciona el estudiante cuando el docente le indica desarrollar las actividades relacionadas con la lectura?	Se realizó un trabajo con los veinticinco (25) estudiantes, donde la mayoría se evidencian aburridos y no logran comprender el rol de los protagonistas de las historias. Además, se muestran desorientados en la comprensión del texto, con palabras que al parecer no tienen reconocimiento o no tienen claro su significado.
2. Durante la primera lectura, el estudiante ¿Cómo es la actitud del estudiante cuando debe responder	Inicialmente, los estudiantes manifiestan que no han logrado comprender el nudo del cuento, puesto

las preguntas establecidas en la actividad?	que, se mencionan experiencias de los protagonistas que no logran contextualizar. Así mismo, se muestran nerviosos por las preguntas que el docente realiza sobre la lectura, lo que genera un ambiente de tensión en el aula.
3. ¿El estudiante identifica los personajes principales de las lecturas?	La mayoría de los estudiantes reconocen los protagonistas de la lectura, pero se confunden en el rol que representa cada uno en la historia, lo que genera algo de desconcierto y la falta de comprensión lectora.
4. ¿El estudiante comprende claramente la idea central de la lectura?	Todos los estudiantes, es decir los veinticinco (25) participantes, no comprenden el sentido de la lectura, debido a que, las vivencias de los protagonistas se desarrollan en diferentes contextos, lo que los confunde.
5. ¿El estudiante se evidencia tranquilo durante el desarrollo de la actividad?	Los estudiantes del grado quinto están ansiosos, porque no lograron comprender en un primer momento las historias, lo que les genera emociones de preocupación y miedo, por dar respuesta a los cuestionamientos liderados por el docente.

-
6. ¿El estudiante se evidencia participativo sobre las preguntas relacionadas con las lecturas? En realidad, ninguno de ellos quiere ser objeto de cuestionamiento sobre las preguntas, puesto que, tienen algunas dudas sobre las lecturas, y prefieren no participar y esperar que otro compañero lo haga. Esto evidencia que no comprendieron la lectura.
-
7. ¿El estudiante cuenta con una disposición significativa para el desarrollo de la actividad? Todos tienen disposición para el desarrollo de las actividades, pero al no comprender la lectura, prefieren no participar. De modo que, se deben establecer estrategias que mejoren estas competencias y, por ende, la actitud de los estudiantes.
-
8. ¿El estudiante socializa las actividades con sus compañeros? Entre ellos dialogan sobre las dudas de la lectura, preguntan sobre el rol de cada protagonista de la historia, y están socializando apartados de los párrafos que no quedaron claro, y que requieren de leer de manera recurrente.
-

Fuente. Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados obtenido en la observación directa del docente durante el desarrollo de la clase de Lengua Castellana donde se busca identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Moderno Sur Andino, se puede evidenciar que los estudiantes inicialmente no se sienten motivados por leer a través de libros o copias facilitadas por el orientador, así mismo, la participación en clase se muestra limitada, lo que conlleva a deducir que no han comprendido lo que leen. A partir de esto, se puede

evidenciar que, se requiere de la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras, que faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora, a partir del cumplimiento de los lineamientos del área de Lengua Castellana.

De modo que, en los Lineamientos Curriculares del MEN abordan que la dimensión inferencial requiere de la creación de hipótesis, deducir e interpretar sobre el desarrollo de los conocimientos, también se señalan las particularidades en estudio, con un reconocimiento de criterios propios de las lecturas y la consideración sobre los hechos relacionados por el lector, se posibilita suponer e inferir desde las situaciones implícitas, de manera que, pretende la relación entre la información del textos y las experiencias previas, para intercambiarlas con las hipótesis y supuestos teóricos formulados, con el objetivo de potencializar los nuevos esquemas mentales, en este nivel es fundamental las conclusiones. Cabe mencionar que, es una dimensión que se lleva a la práctica por parte del estudiante de manera limitada, puesto que se necesita de una idealización significativa que fortalezca la combinación con otras disciplinas del conocimiento y la articulación de nuevos saberes.

Por otro lado, es importante mencionar que el diseño de las acciones deben estar soportadas por el sustento teórico que constituye la base principal del presente estudio y a la vez orienta la aplicación de las estrategias de aprendizaje significativo a desarrollar, desde un enfoque constructivista, que permita la interacción del conocimiento con los aprendizajes culturales del ser humano, que son parte esencial en la sociedad, así estudiantes y docentes están articulados en una actividad que lleva a analizar las formas como se integran los componentes de una práctica pedagógica y las temáticas desarrolladas en el contexto educativo.

4.1.3 Diseño Propuesta pedagógica a través del Juego digital Cuadernia

Dentro del ambiente escolar se comprende que el ambiente de aprendizaje está creado por un conjunto de elementos y actores tales como docentes y estudiantes

que conviven en un entorno de aprendizaje en los cuales desarrollan diferentes actividades que adquieren y crean conocimientos. En consecuencia, a lo anterior se crea una tabla en donde se realiza una breve explicación frente a las herramientas y fases a implementar en la investigación.

4.1.3.1 Propuesta de intervención

La propuesta pedagógica de esta investigación se basó en el uso de recursos tecnológicos como el juego digital Cuaderna para el fortalecimiento de la comprensión lectora, y que al mismo tiempo el desarrollo de habilidades tecnológicas se convierta en medios de materializar ideas o pensamientos interpretativo, crítico y reflexivo. Del mismo modo, se busca que los estudiantes puedan compartir por medio del trabajo colaborativo sus conocimientos y para esto se hace uso de una herramienta tecnológica, donde ellos podrán desarrollar preguntas relacionadas a los textos establecidos por los docentes.

En el siguiente apartado se aborda y detalla la propuesta pedagógica apoyada en un juego digital, que posibilitó la motivación del educado por medio de contenidos gráficos, ilustraciones, audios, objetivos visuales y corporales. En esta medida, se pretende aumentar la motivación hacia una formación participativa, colaborativa y activa en los educandos de quinto grado de la sede Liceo Sur Andino, con la implementación de acciones pedagógicas innovadores que se aproximen a las características del entorno, para incentivar la formación de nuevos saberes a través de la incorporación de las TIC, como herramientas interactivas que permite la reestructuración de conocimientos que aportan al aprendizaje significativo.

Tabla 4 Componente temático de las actividades pedagógicas

Información General	
Docentes responsables	✓ Blanca Inés Rojas
Juego Digital	✓ Cuaderna
Actividades planteadas	

Área:	Lengua Castellana
Nivel:	Básica Primaria
Grado	Quinto
Presentación del contenido	La implementación de temáticas planteadas en el juego digital Cuaderna se lleva a cabo con el objetivo de alcanzar el fortalecimiento de la comprensión lectora, y a su vez, mejorar la habilidad intelectual que promueva un trabajo colectivo digital, con capacidades fundamentales en la interpretación y comprensión de las historias por medio de un ambiente virtual, en esta nueva sociedad del conocimiento digital.
Periodo:	Cuatro
Objetivos de aprendizaje:	Fortalecer la comprensión lectora por medio de la incorporación del juego digital Cuaderna como propuesta pedagógica, para dar respuesta a interrogantes del proceso.
Tiempo:	Cada sesión se realiza en un tiempo determinado de dos horas por sesión para un total de ocho horas.
Actividades generales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicación del docente ✓ Uso de los aplicativos ✓ Recopilación de fotografías y videos
Unidades de aprendizaje	Realiza diferentes lecturas de cuentos en el juego digital Cuaderna para después resolver una serie de preguntas.
Competencias para desarrollar	<p>Cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante fortalece la comprensión lectora de los textos a través de una serie de cuentos de una manera divertida. • Reconocer las partes externas de un computador o video beam, recursos utilizados en las actividades.

En cada sesión se valora el aprendizaje de los estudiantes a través de los siguientes aspectos:

Resultados de aprendizaje relacionados

- Desarrollo de procesos de aprendizaje
- Convivencia, interés por la comprensión lectora, motivación y trabajo colaborativo.
- Fortalecimiento de la interpretación de textos.

Contenidos temáticos

Lecturas interpretación
 ✓ Cuentos

Descripción:

Actividades de aprendizaje

Actividad Inicial: orientación por parte del docente sobre los cuentos establecidos en el juego digital Cuadernia y las preguntas sobre las lecturas anteriormente mencionadas.

Actividad central: el estudiante tendrá tiempo de dos horas por sesión para desarrollar las actividades propuestas por la docente, 1 hora para visualizar en los aplicativos que permiten fortalecer la comprensión lectora, a través de los cuentos y las preguntas del Cuadernia.

- **Sesión 1:** Cuentos.

Actividad final: a través del juego digital que permite medir la comprensión lectora a través del desarrollo de los cuentos y actividades del Cuadernia, del mismo modo se realiza la valoración y retroalimentación de las actividades realizadas por los estudiantes quienes luego de realizadas deben plasmar con sus palabras y capacidad creativa las lecturas

	del juego digital las cuales deben ser retroalimentadas por el docente.			
Recursos tecnológicos	Computador, Tablet. Video Beam, internet.			
Evidencias de la actividad	Fotografías, videos Resultados del Cuestionario inicial.			
Tipo de evidencia	Desempeño __	Conocimiento <u>X</u>	Producto _	
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizan registros fotográficos por cada sesión desarrollada. • Cada estudiante desarrolla el Cuestionario inicial y Cuestionario final para verificar la efectividad del uso de la aplicación y determinar el nivel de comprensión lectora después de la implementación de la propuesta pedagógica. 			
Criterios de evaluación	Grupo: 1	Excelente	Aceptable	Insuficiente
	N.º estudiantes: 6			
	Nombre de los estudiantes: a. _____ b. _____ c. _____ d. _____ e. _____			
	Moderador del Grupo			
% evaluación	Actividades propuestas y uso de las aplicaciones 60% Desarrollo del Cuestionario inicial y Cuestionario final 40%			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. Componente temático de las actividades pedagógicas

Información General

Aplicativo:	✓ Cuadernia
Actividades propuestas	
Área:	Lengua Castellana
Nivel:	Básica Primaria
Grado	Cuarto
Presentación del contenido	El desarrollo de las lecturas a través de historietas establecidas en el juego digital Cuadernia y la solución de las actividades propuestas sobre estas mismas lecturas permiten desarrollar la habilidad de comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto.
Periodo:	Uno
Objetivos de aprendizaje:	Fortalecer la comprensión lectora en los procesos de enseñanza - aprendizaje, haciendo uso de los recursos tecnológicos, los contenidos que presentan los las historietas diseñadas en el juego digital Cuadernia.
Tiempo:	Cada sesión se realiza en un tiempo determinado de dos horas por sesión para un total de ocho horas.
Actividades generales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicación del docente ✓ Uso de los aplicativos ✓ Recopilación de fotografías y videos
Unidades de aprendizaje	
Competencias para desarrollar	<p>Realiza diferentes lecturas de historietas en el juego digital Cuadernia para después resolver una serie de preguntas relacionadas con el texto.</p> <p>Comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante se siente animado para realizar diferentes textos diseñados en historietas mediante recursos tecnológicos.

- A partir de las historietas diseñadas en el juego digital Cuadernia se desarrollan una serie de preguntas en relacionadas con los textos mencionados anteriormente, para después junto con sus compañeros y los docentes de la clase se socialicen los resultados o las respuestas obtenidas de las actividades.

En cada sesión se valora el aprendizaje de los estudiantes a través de los siguientes aspectos:

Resultados de aprendizaje relacionados

- Desarrollo de procesos de aprendizaje
- Convivencia, interés por la comprensión lectora, motivación y trabajo colaborativo a través de las historietas.
- Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de las historietas.

Contenidos temáticos

Lecturas del juego digital Cuadernia

- ✓ Historietas

Actividades de aprendizaje

Descripción:

Actividad Inicial: orientación por parte del docente sobre las actividades individuales y grupales que debe desarrollar en el juego digital Cuadernia.

Actividad central: el estudiante tendrá tiempo de dos horas por sesión para desarrollar las actividades propuestas por la docente, 1 hora para visualizar en los aplicativos que permiten fortalecer la comprensión lectora, a través de la ejecución de las actividades del Cuadernia.

- **Sesión 2:** Historietas.

Actividad final: a través de los aplicativos que permiten medir la comprensión lectora a través de historietas, del mismo modo se realiza la valoración y retroalimentación de las actividades realizadas por los estudiantes quienes luego

de realizadas deben plasmar su capacidad creativa con las actividades en los aplicativos las cuales deben ser retroalimentadas por el docente.

Recursos tecnológicos

Computador, Video Beam, internet.

Evidencias de la actividad

Fotografías, videos
Resultados del Cuestionario inicial.

Tipo de evidencia

Desempeño X Conocimiento _ Producto _

Descripción

- Se realizan registros fotográficos por cada sesión desarrollada.
- Cada estudiante desarrolla el Cuestionario inicial y Cuestionario final para verificar la efectividad del uso de la aplicación y determinar el nivel de comprensión lectora después de la implementación de la propuesta educativa a través de las historietas.

Criterios de evaluación	Grupo: 1	Excelente	Aceptable	Insuficiente
	N.º estudiantes: 6			
	Nombre de los estudiantes: a. _____ b. _____ c. _____ d. _____ e. _____			
	Moderador del Grupo			

% evaluación

Actividades propuestas y uso de las aplicaciones 65%
Desarrollo del Cuestionario inicial y Cuestionario final 35%

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5 Componente temático de las actividades pedagógicas

Información General	
Aplicativo:	✓ Cuadernia
Actividades propuestas	
Área:	Lengua Castellana
Nivel:	Básica Primaria
Grado	Quinto
Presentación del contenido	El desarrollo de los crucigramas establecidos en el juego digital Cuadernia pretende fortalecer la comprensión de textos y evaluar la capacidad de interpretación de las lecturas, por lo tanto, es importante conocer qué tanto conocen los estudiantes sobre los textos después de leerlos.
Periodo:	Cuarto
Objetivos de aprendizaje:	Fortalecer la comprensión lectora en los procesos de enseñanza - aprendizaje, a través del desarrollo de los crucigramas del Cuadernia.
Tiempo:	Cada sesión se realiza en un tiempo determinado de dos horas por sesión para un total de ocho horas.
Actividades generales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicación del docente ✓ Uso de los aplicativos ✓ Recopilación de fotografías y videos
Unidades de aprendizaje	
Competencias para desarrollar	<p>Realiza diferentes crucigramas en el juego digital Cuadernia para evaluar el nivel de comprensión de los textos diseñados.</p> <p>Cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante fortalece la comprensión lectora de los textos a través de una serie de cuestionarios de una manera divertida.

- Reconocer las partes externas de las Tablets y su funcionalidad.
- El estudiante desarrolla agilidad mental a medida que avanza por los diferentes niveles en el juego digital Cuadernia, debido que, así como aumenta el nivel, también aumenta el grado de dificultad para el aprendizaje de las diferentes áreas del saber.

Comunicativa

- El estudiante se siente animado para realizar diferentes textos diseñados mediante recursos tecnológicos.
- A partir de las lecturas realizadas en el juego digital Cuadernia, se desarrollan una serie de preguntas con los textos mencionados anteriormente, para después junto con sus compañeros y los docentes de la clase se socialicen los resultados o las respuestas obtenidas de las actividades.

<p>Resultados de aprendizaje relacionados</p>	<p>En cada sesión se valora el aprendizaje de los estudiantes a través de los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de procesos de aprendizaje • Convivencia, interés por la comprensión lectora, motivación y trabajo colaborativo. • Fortalecimiento de la comprensión lectora.
<p>Contenidos temáticos</p>	<p>Desarrollo de actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Crucigramas
<p>Actividades de aprendizaje</p>	<p>Descripción:</p> <p>Actividad Inicial: orientación por parte del docente sobre los crucigramas individuales y grupales que debe desarrollar en el juego digital Cuadernia.</p> <p>Actividad central: el estudiante tendrá tiempo de dos horas por sesión para desarrollar las actividades propuestas por la docente, 1 hora para visualizar en los aplicativos que</p>

permiten fortalecer la comprensión lectora, a través de la ejecución de las actividades del Cuadernia.

- **Sesión 3:** Crucigramas.

Actividad final: a través de los aplicativos que permiten medir la comprensión lectora a través del desarrollo de las actividades del juego digital Cuadernia, del mismo modo se realiza la valoración y retroalimentación de las actividades realizadas por los estudiantes quienes luego de realizadas las actividades deben evidenciar su capacidad creativa entradas en los aplicativos a través de crucigramas las cuales deben ser retroalimentadas por el docente.

Recursos tecnológicos	Tablets, Video Beam, internet.			
Evidencias de la actividad	Fotografías, videos Resultados del Cuestionario inicial.			
Tipo de evidencia	Desempeño <u>X</u>	Conocimiento _	Producto _	
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizan registros fotográficos por cada sesión desarrollada. • Cada estudiante desarrolla el Cuestionario inicial y Cuestionario final para verificar la efectividad del uso de la aplicación y determinar el nivel de comprensión lectora después de la implementación de la propuesta educativa. 			
Criterios de evaluación	Grupo: 1 <hr/> N.º estudiantes: 6	Excelente	Aceptable	Insuficiente

	Nombre de los estudiantes: a. _____ b. _____ c. _____ d. _____ e. _____			
	Moderador del Grupo			

% evaluación Actividades propuestas y uso de las aplicaciones 65%
 Desarrollo del Cuestionario inicial y Cuestionario final 35%

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6 Componente temático de las actividades pedagógicas

Información General	
Aplicativo:	✓ Cuadernia
Actividades propuestas	
Área:	Lengua Castellana
Nivel:	Básica Primaria
Grado	Quinto
Presentación del contenido	La implementación de temáticas planteadas en el juego digital Cuadernia se lleva a cabo con el objetivo de alcanzar el fortalecimiento de la comprensión lectora, y a su vez, mejorar la habilidad intelectual que promueva un trabajo colectivo digital, con capacidades fundamentales en la interpretación y comprensión de las historias por medio de un

	ambiente virtual, en esta nueva sociedad del conocimiento digital.
Periodo:	Cuatro
Objetivos de aprendizaje:	Fortalecer la comprensión lectora por medio de la incorporación del juego digital Cuadernia como propuesta pedagógica, para dar respuesta a interrogantes del proceso.
Tiempo:	Cada sesión se realiza en un tiempo determinado de dos horas por sesión para un total de ocho horas.
Actividades generales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicación del docente ✓ Uso de los aplicativos ✓ Recopilación de fotografías y videos
Unidades de aprendizaje	
	Realiza diferentes lecturas en el juego digital Cuadernia para después resolver una serie de preguntas relacionadas con el texto.
Competencias para desarrollar	<p>Cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante fortalece la comprensión lectora de los textos a través de una serie de textos de una manera divertida. • Reconocer las partes externas de las Tablets y su funcionalidad. • El estudiante desarrolla agilidad mental a media que avanza por los diferentes niveles en los aplicativos, debido que, así como aumenta el nivel, también aumenta el grado de dificultad para el aprendizaje de las diferentes áreas del saber. <p>Comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante se siente animado para realizar diferentes textos diseñados mediante recursos tecnológicos.

	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de las lecturas realizadas en el juego digital Cuadernia se desarrollan una serie de preguntas relacionadas con los textos mencionados anteriormente, para después junto con sus compañeros y los docentes de la clase se socialicen los resultados o las respuestas obtenidas de las actividades.
Resultados de aprendizaje relacionados	<p>En cada sesión se valora el aprendizaje de los estudiantes a través de los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de procesos de aprendizaje • Convivencia, interés por la comprensión lectora, motivación y trabajo colaborativo. • Fortalecimiento de la comprensión lectora.
Contenidos temáticos	<p>Nivel de comprensión lectora</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuestionario
Actividades de aprendizaje	<p>Descripción:</p> <p>Actividad Inicial: orientación por parte del docente sobre las actividades individuales y grupales que debe desarrollar en el juego digital Cuadernia.</p> <p>Actividad central: el estudiante tendrá tiempo de dos horas por sesión para desarrollar las actividades propuestas por la docente, 1 hora para visualizar en los aplicativos que permiten fortalecer la comprensión lectora, a través de la ejecución de las actividades del Cuadernia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesión 4: Preguntas de opción múltiple. <p>Actividad final: a través de los aplicativos que permiten medir la comprensión lectora a través del desarrollo de las actividades del juego digital Cuadernia, del mismo modo se realiza la valoración y retroalimentación de las actividades realizadas por los estudiantes quienes luego deben plasmar</p>

con sus palabras y capacidad creativa entradas en los aplicativos las cuales deben ser retroalimentadas por el docente.

Recursos tecnológicos

Tablets, Video Beam, internet.

Evidencias de la actividad

Fotografías, videos
Resultados del Cuestionario inicial.

Tipo de evidencia

Desempeño _ Conocimiento _ Producto X

Descripción

- Se realizan registros fotográficos por cada sesión desarrollada.
- Cada estudiante desarrolla el Cuestionario inicial y Cuestionario final para verificar la efectividad del uso de la aplicación y determinar el nivel de comprensión lectora después de la implementación de la propuesta educativa.

	Grupo: 1			
	N.º estudiantes: 6	Excelente	Aceptable	Insuficiente
Criterios de evaluación	Nombre de los estudiantes: a. _____ b. _____ c. _____ d. _____ e. _____			
	Moderador del Grupo			

% evaluación

Actividades propuestas y uso de las aplicaciones 60%
Desarrollo del Cuestionario inicial y Cuestionario final 40%

Fuente: Elaboración propia

4.1.3.2 Juego Digital Cuadernia.

Después de la fase de diseño del juego digital Cuadernia, se continúa con el proceso de desarrollo de sus actividades y así indicar los requerimientos específicos para la instalación de lo aplicativo en las Tablets. Así mismo, se hace una breve descripción del proceso de descarga y la estructura que este contiene en sus herramientas. Cabe mencionar que, el juego digital Cuadernia ofrece la posibilidad de trabajar en línea o nivel local en la computadora. La opción más favorable para el proyecto es trabajar de forma local, para lo cual se procede a descargar la aplicación desde la página oficial desde el siguiente Link: <http://www.educa.jccm.es/recursos/es/cuadernia/editor-cuadernia/descarga-aplicacion-cuadernia> y procede a realizar la respectiva instalación.

Gráfica 14. Imagen de la página de descarga de Cuadernia

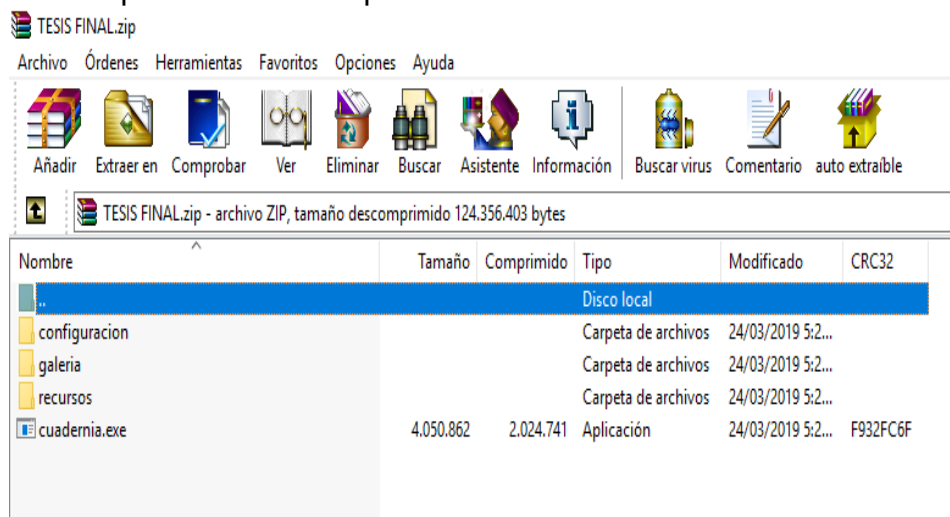


Fuente: <http://www.educa.jccm.es/recursos/es/cuadernia/editor-cuadernia/descarga-aplicacion-cuadernia>

La herramienta cuenta con una gran variedad de opciones entre estas insertar texto, imagen, sonido, video, animaciones, formas e inserción de actividades interactivas como preguntas tipo test, sopa de letras, completar, relacionar, actividades con gráfico entre otras ascendiendo a un total de 20 opciones. Por consiguiente, para abordar las temáticas propuestas se utilizaron diferentes fuentes como libros, información alojada en internet y el portal YouTube donde se ofrece

variedad de videos relacionados con el tema que amplían los conceptos consignados en la aplicación.

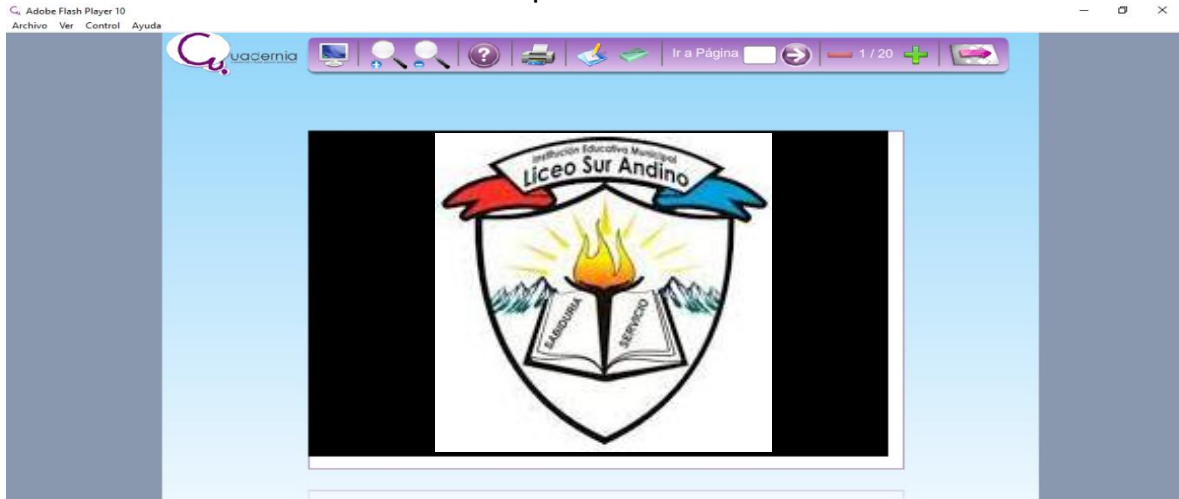
Gráfica 15. Carpetas formatos zip.



Fuente: Elaboración propia.

En la gráfica 15 se observa todas las carpetas y el ejecutable que conforman el formato .zip que se genera una vez se exporta la aplicación. El aplicativo puede ser instalado en cualquier computador con sistema operativo Windows que a su vez cuente con el plugin *Flash* de Adobe en la versión 8 o superior para acceder a los contenidos. Después de tener el aplicativo instalado los estudiantes podrán acceder al ejecutable que por defecto el programa le asigna el nombre *cuadernia.exe*. Una vez sea ejecutado por los estudiantes se encontrarán con la primera página que es la portada del juego digital. En este apartado se hace la descripción sobre el diseño de las actividades a desarrollar en el juego digital, las cuales son establecidas por los docentes investigadores de acuerdo a las necesidades e intereses de la población estudiantil del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino.

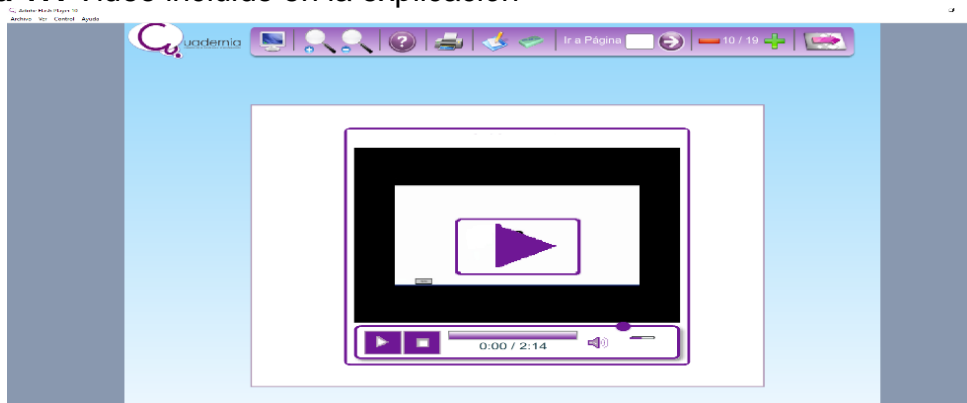
Gráfica 16. Temática incluida en la aplicación



Fuente: Tomado del juego digital Cuadernia.

En la gráfica 16 se observa la portada de las actividades diseñadas en el aplicativo Cuadernia, además donde se evidencia el menú del aplicativo donde se puede explorar las diferentes lecturas y ejercicios de comprensión sobre las lecturas que deberán ser desarrollados por los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito Huila.

Gráfica 17. Video incluido en la explicación

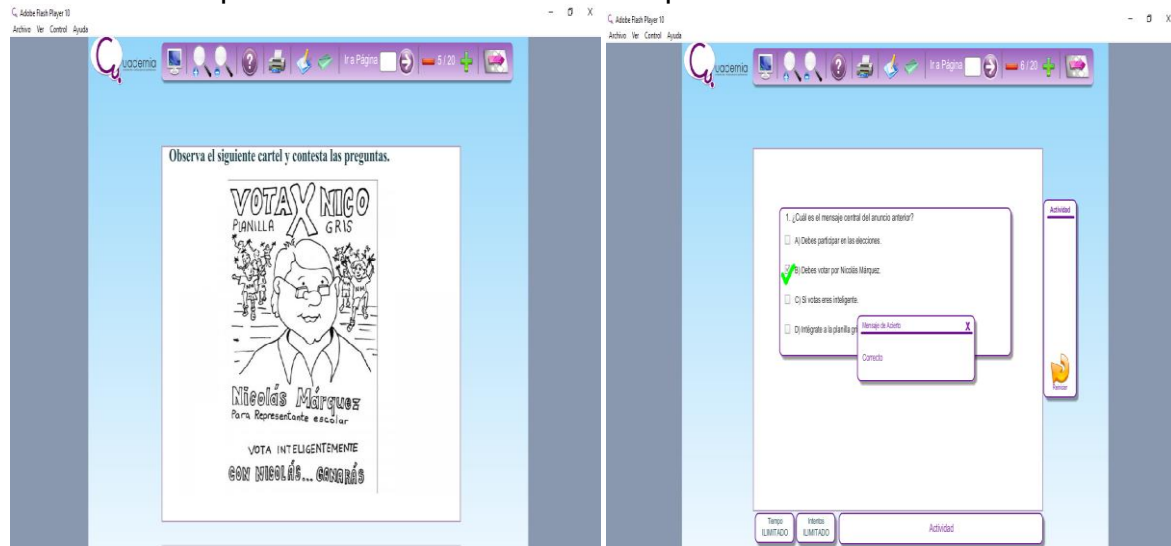


Fuente: Tomado del juego digital Cuadernia.

En la ilustración se observa uno de los videos incluidos en la aplicación, el cual fue tomado del portal YouTube, donde se explica detalladamente sobre la comprensión lectora. Para que los estudiantes evaluaran la asimilación de los conceptos abordados se incluyeron actividades didácticas tipo test, completar,

relacionar, entre otras, que les permiten establecer si los conceptos expuestos fueron de total claridad.

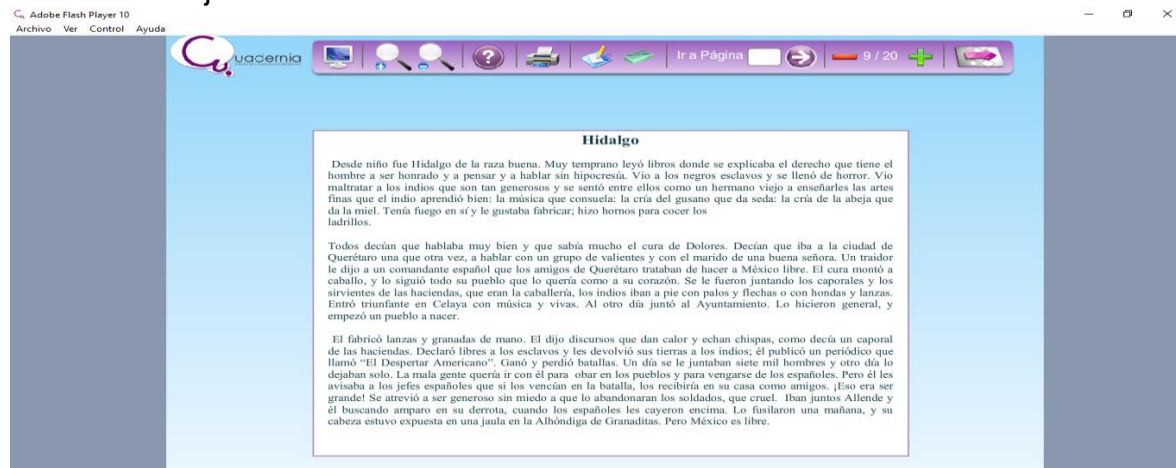
Gráfica 18. Exposición de actividades de comprensión lectora.



Fuente: Elaboración propia.

En la ilustración se observan diferentes actividades propuestas donde se establece un tiempo ilimitado para que el estudiante responda, como también un total de 2 intentos por si falla en el primero. Una vez terminada la aplicación se publicó en el ordenador para ser visualizada de forma local, creándose una carpeta que recopila todo el material incluido, como también el ejecutable para ser utilizado en el computador sin necesidad de internet.

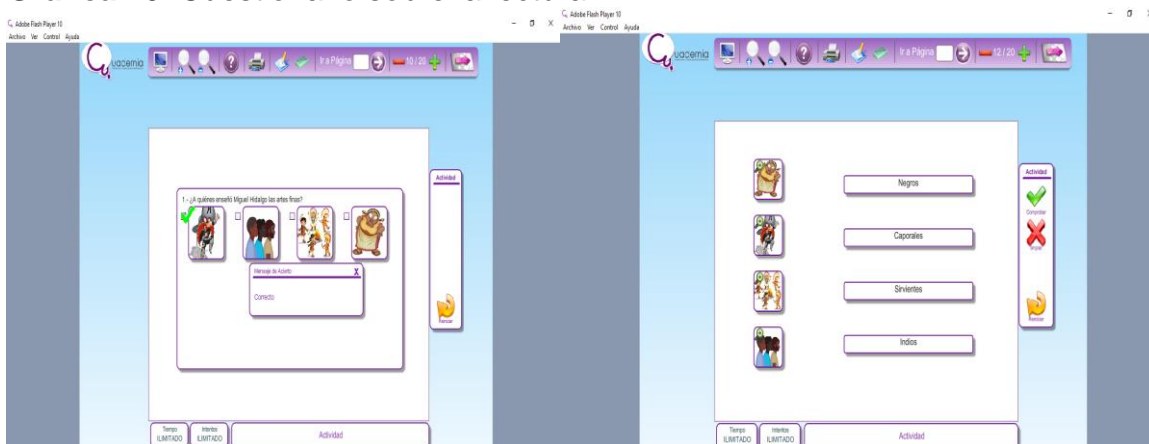
Gráfica 19. Ejercicio de lectura.



Fuente: Elaboración propia.

En la gráfica 19 se observa la lectura del Hidalgo con la que se encontraran los estudiantes una vez ejecuten las primeras preguntas en el juego digital. Para navegar por las páginas el estudiante dará clic en el signo (+) de color verde ubicado en la parte superior, donde podrá acceder a las diferentes temáticas con sus respectivas actividades. Es así que para el fortalecimiento de la comprensión lectora se van a desarrollar las preguntas relacionadas con los textos.

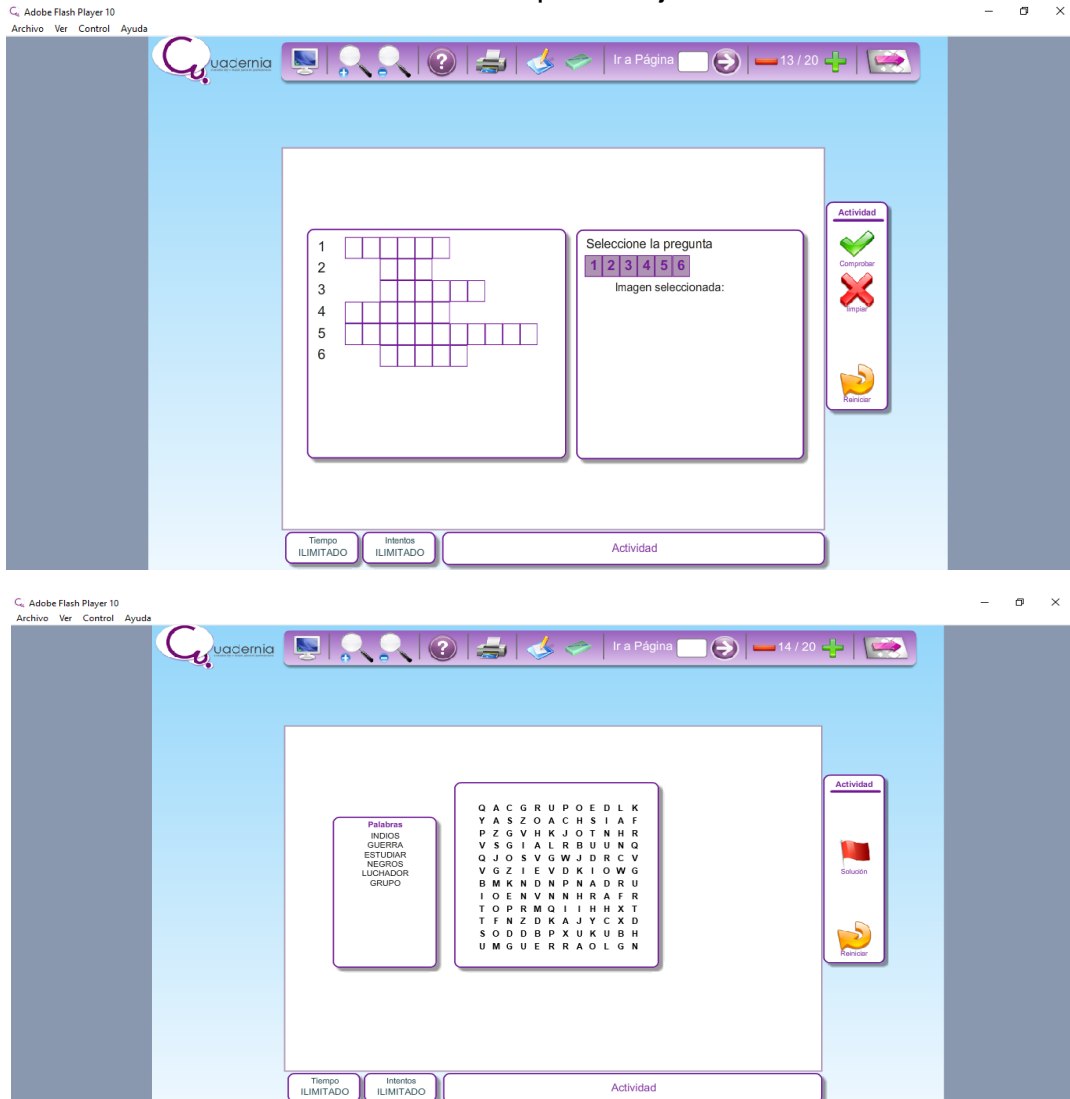
Gráfica 20. Cuestionario sobre la lectura.



Fuente: Elaboración propia.

En la gráfica 20 se inicia con las actividades sobre las lecturas de inferencia y reflexión que requieren de la competencia de comprensión lectora en nivel crítico, el estudiante deberá dar solución a las preguntas planteadas en el aplicativo después de leer el texto y de acuerdo a su resultado el software de manera dinámica y auditiva le indicará si su respuesta es acertada o errónea.

Gráfica 21. Desarrollo de actividades de aprendizaje



The image displays two screenshots of an e-learning activity interface, likely from the 'Cuacernia' platform. Both screenshots show a central activity area with a light blue background and a toolbar at the top.

Top Screenshot (Page 13 / 20):



- Toolbar:** Includes icons for home, search, help, print, and navigation. The page indicator shows '13 / 20'.
- Activity Area:**
 - On the left, a crossword puzzle grid is shown with numbers 1 through 6 indicating starting points.
 - On the right, a box titled 'Seleccione la pregunta' (Select the question) contains a row of six numbered buttons (1-6). Below it, the text 'Imagen seleccionada:' is visible.
 - On the far right, a vertical sidebar labeled 'Actividad' contains three buttons: a green checkmark for 'Comprobar' (Check), a red X for 'Cancelar' (Cancel), and a yellow arrow for 'Reintentar' (Retry).
 - At the bottom, a status bar shows 'Tiempo ILIMITADO' (Time UNLIMITED), 'Intentos ILIMITADO' (Attempts UNLIMITED), and the word 'Actividad'.

Bottom Screenshot (Page 14 / 20):

- Toolbar:** Similar to the top screenshot, but the page indicator shows '14 / 20'.
- Activity Area:**
 - On the left, a box titled 'Palabras' (Words) lists: INDIOS, GUERRA, ESTUDIAR, NEGROS, LUCHADOR, GRUPO.
 - In the center, a word search grid contains the following letters:

Q	A	C	G	R	U	P	O	E	D	L	K
Y	A	S	Z	O	A	C	H	S	I	A	F
P	Z	G	V	H	K	J	O	T	N	H	R
V	S	G	I	A	L	R	B	U	N	Q	
Q	J	O	S	V	G	W	J	D	R	C	V
V	G	Z	I	E	V	D	K	I	O	W	G
B	M	K	N	D	N	P	N	A	D	R	U
I	O	E	N	V	N	H	R	A	F	R	
T	O	P	R	M	Q	I	I	H	H	X	T
T	F	N	Z	D	K	A	J	Y	C	X	D
S	O	D	D	B	P	X	U	K	U	B	H
U	M	G	U	E	R	R	A	O	L	G	N
 - On the far right, the 'Actividad' sidebar shows a red flag icon for 'Solucionar' (Solve) and the 'Reintentar' (Retry) button.
 - At the bottom, the status bar shows 'Tiempo ILIMITADO', 'Intentos ILIMITADO', and 'Actividad'.

Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda



 Ir a Página 15 / 20

El viaje alrededor del mundo

En clase de geografía platicamos sobre cuáles son los continentes que conforman nuestro mundo. Por ello, mi compañero Imael preguntó cuál era el país más alejado de México. La maestra contestó que el país más alejado de México es la India, que se encuentra en Asia. Con base en ello, la maestra mencionó que la India es nuestro antípoda, es decir, el lugar diametralmente opuesto al nuestro, es decir, al otro lado de la Tierra.

Por su parte, mi amiga Camila preguntó en cuánto tiempo da la vuelta al mundo un avión. Del fondo del salón se escuchó la voz de Julián -para quien su mayor pasión son los aviones- y le explicó a nuestra compañera que todo depende de la clase de avión en que viajemos, porque la velocidad de un jet no es la misma que la de un avión de cuatro motores, que es más lento, y, menos aún, del que tengo solamente dos. Partiendo de la explicación de Julián, la maestra calculó que en un jet que volase rodeando la Tierra por el Ecuador, sin interrupción, tardaría aproximadamente treinta horas.

Posteriormente, la maestra nos contó que a principios del siglo XVI el famoso navegante portugués Fernando de Magallanes inició la hazaña de dar la vuelta al mundo, misma que no pudo concluir porque murió antes de completarla; no obstante, los hombres que lo acompañaban finalizaron su deseo y en tres años menos doce días se realizó tal hazaña por primera vez en la historia de la humanidad.

-¡Tres años! –exclamamos todos impresionados.

-Sí –puntualizó la maestra-, claro que esos tres años no fueron de navegación continua.

Magallanes y sus compañeros se quedaban por días, semanas y hasta meses en los lugares que iban conociendo; en ocasiones, incluso tenían que luchar contra tribus salvajes, y fue en manos de una de estas tribus que Magallanes murió antes de poder dar fin a su viaje.

La expedición salió de Sanlúcar de Barrameda, España, y, tras dar la vuelta al mundo, volvió al lugar de su partida. Magallanes fue el primero que pasó por el estrecho que lleva ahora su nombre, el Estrecho de Magallanes, situado en la punta austral, o sur, del Continente Americano. Ese viaje fue la hazaña más extraordinaria del pasado.

Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda



 Ir a Página 17 / 20







Actividad




Tiempo ILIMITADO
Intentos ILIMITADO
Actividad




Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda



 Ir a Página 18 / 20

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R		
S	T	U	V	W	X	Y	Z		

Tiempo ILIMITADO
Intentos ILIMITADO
Actividad

Actividad

Fuente. Elaboración propia.

En esta parte de las actividades, las investigadoras establecen diferentes lecturas para el fortalecimiento de la comprensión lectora a partir de las historias anteriormente mencionadas y de esta manera a través del juego digital Cuadernia mejorar el desempeño de los estudiantes desde el área de Lengua Castellana y en las demás áreas del conocimiento de la Institución Educativa Liceo Sur Andino del Pitalito Huila.

4.1.3.3 Implementación de la Propuesta pedagógica

Se tienen listas las Tablets y computadores con todo lo necesario para la ejecución del juego digital Cuadernia inicia la ejecución de la propuesta pedagógica de la siguiente manera, se realizan 4 sesiones. De este modo, para iniciar se aborda la siguiente propuesta creada en su primer espacio que es el de reflexión inicial, donde con los estudiantes se revisa la importancia de articular las TIC en los procesos de enseñanza para fortalecer el aprendizaje en la comprensión lectora.

Tabla 5. Guía de implementación de las actividades de la propuesta pedagógica.

Implementación	
Fase 1	Explicación por parte del docente con videos e ilustraciones de los contenidos y funcionamiento de las actividades diseñadas en el juego digital. Además, se comienza con el desarrollo de actividades de cuentos.
Fase 2	Se hace una explicación por parte del docente sobre las actividades del juego digital sobre las historietas establecidas en este.
Fase 3	El docente realiza una explicación sobre las diferentes actividades del juego digital como preguntas, crucigramas, entre otros.

Fase 4	En la última fase, el docente explica a los estudiantes cómo finalizar las actividades y de qué manera grabarlas para después hacer su respectivo análisis.
Evaluación de la actividad	Se hace por parte de los estudiantes y el docente una retroalimentación sobre el uso de los aplicativos y las percepciones que estos tuvieron en el aprendizaje del fortalecimiento de la comprensión lectora crítica.

Fuente. Elaboración propia

- **Desarrollo**

Se realiza un espacio ilustrativo en el cual se ofrece una explicación sobre los contenidos de las aplicaciones, el por qué, para qué y la importancia del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación TIC, se visualizan los contenidos, se aclaran dudas sobre los contenidos y se abren el juego digital Cuadernia inicialmente para leer los cuentos establecidos por la docente y seguidamente se hace la apertura del juego para desarrollar los cuestionarios. A partir de esto, los estudiantes comienzan a leer los cuentos infantiles y después en el mismo Cuadernia dar solución a las preguntas relacionadas con los textos.

Gráfica 22. Estudiante ingresa a las lecturas del juego digital



Fuente: Elaboración propia

Por lo anterior, se evidencia cómo los estudiantes con la orientación de los docentes comienzan a interactuar con la herramienta tecnológica dentro de la implementación del juego digital Cuadernia y todas las características que tienen, entre esas están los juegos, talleres, ejemplos sobre la comprensión lectora. Además, se puede notar el interés de los estudiantes por querer aprender y manejar estos sistemas de aprendizaje que permiten incrementar su nivel académico.

Gráfica 23. Docente orientando a los estudiantes en grupo acerca de los contenidos del juego digital.



Fuente: Elaboración propia

Con respecto a esto, los estudiantes tienen una explicación parte de los docentes orientadores sobre las lecturas establecidas en los aplicativos a través de los cuentos didácticos, además se le muestran diferentes ejemplos y talleres sobre este tema, que permitan ampliar sus conocimientos y desarrollar de habilidades. Además, se les enseña cómo interactuar con las herramientas tecnológicas y desarrollar dentro de los aplicativos los cuestionarios relacionados con los cuentos.

Gráfica 24. Estudiantes comparten las actividades del juego digital.



Fuente: Elaboración propia

Dentro de las fortalezas de esta sesión se tiene numerosa participación de los estudiantes, las debilidades evidenciadas fue la gestión del tiempo debido a que algunos estudiantes no alcanzaron a desarrollar todas las actividades planteadas. Al final de la sección se dieron las instrucciones para el cierre de la aplicación y apagar los equipos.

Gráfica 25. Socialización de actividades.



Fuente. Elaboración propia.

En la figura anterior, se evidencia que después de realizar las actividades, los docentes junto con los estudiantes hacen una socialización sobre el desarrollo de la propuesta pedagógica con el propósito de conocer la percepción de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino y con esto, dar por finalizada la actividad.

4.1.3.4 Fase de validación

Se tiene en cuenta que un aspecto importante en la determinación de la calidad de la educación, son los instrumentos que se utilizan para que los estudiantes asimilen e interioricen la temáticas, dado que los estudiantes prefieren métodos de enseñanza más dinámicos, sencillos y que permitan la interacción Unesco (2008), es así que se utilizó como herramientas motivadoras, el juego digital Cuadernia que sumado a la metodología utilizada permite dar respuesta a la pregunta objeto de la presente investigación ¿De qué manera fortalecer la comprensión lectora crítica desde el área de lenguaje a través de una propuesta pedagógica apoyada en un juego digital en estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitalito Huila?

Por tal razón los resultados tanto en la fase de diseño como en la fase de implementación se comparan y analizan utilizando hoja de cálculo de Excel donde se tuvieron en cuenta los siguientes instrumentos:

- ✓ **Cuestionario final:** permite determinar la ruta para mejorar las falencias tanto en el gusto por la lectura, las metodologías, los recursos pedagógicos como el proceso para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de los grados quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino de Pitaltio Huila.
- ✓ **Grupo de Discusión.** Permite conocer la percepción de los estudiantes frente a la implantación de las actividades pedagógicas a media que se desarrollan los contenidos temáticos.

Para poder validar la propuesta pedagógica y determinar si el impacto de esta fue acorde con los objetivos planteados, se analizan a continuación los datos recolectados, para después de esto poder evaluar la evolución de los estudiantes en cuanto la comprensión lectora y así conocer la efectividad de la propuesta pedagógica para verificar el cumplimiento del objetivo general.

4.2 Evaluación de Propuesta pedagógica.

4.2.1 Cuestionario final

Tabla 6. Resultados del Cuestionario final aplicado a los estudiantes.

Análisis del Cuestionario final			
Pregunta	Aciertos	Desaciertos	Descripción
Lectura 1.			
1. En la expresión (“Cuentan que en aquel país sumido en la tristeza”) que se encuentra en el primer párrafo, la palabra	20	05	De los 25 estudiantes que participan en el Cuestionario final, 20 de ellos aciertan en la respuesta, sin embargo, los

<p>subrayada significa lo mismo que la palabra.</p>			<p>otros 05 desaciertan en esta parte del ejercicio.</p>
<p>2. ¿Qué pasó con el tirano cuando todos rieron a carcajadas?</p>	20	05	<p>Según los resultados 20 de los estudiantes participan aciertan en la respuesta, por el contrario 05 de ellos señalan una respuesta errónea.</p>
<p>3. La frase: ...remedio feroz que usan los espíritus para reinventar la vida... que se encuentra en el primer párrafo, quiere decir que la risa es</p>	20	05	<p>En esta parte del Cuestionario final, 20 de los estudiantes que participan en el proceso aciertan en la pregunta y los otros 05 desaciertan en la respuesta</p>
<p>4. Según el cuento anterior, la risa empezó a regresar al país que estaba sumido en la tristeza cuando...</p>	15	10	<p>En esta cuarta pregunta del Cuestionario inicial, 15 de los estudiantes del ejercicio aciertan y otros 10 de ellos desaciertan en la respuesta.</p>
<p>Lectura 2.</p>			
<p>1. Según el texto anterior, la joven muere de tristeza porque</p>	19	06	<p>19 estudiantes de los 25 que participan aciertan en la respuesta, por el contrario 06 de ellos desaciertan en señalar una respuesta errónea.</p>

<p>2. Al final del primer párrafo está la siguiente expresión: “Envió también a sus mensajeros a conseguir los más hermosos regalos para su hija: vestidos, joyas y suntuosos objetos fueron llevados al pueblo”.</p> <p>En la expresión anterior, la frase subrayada se refiere a</p>	16	09	<p>Según los resultados 16 de los estudiantes aciertan en la respuesta y los otros 09 restantes desaciertan en esta pregunta del Cuestionario final.</p>
<p>3. En la siguiente oración: “Hace tantas lunas, como estrellas hay en el cielo, vivía a orillas de un caudaloso río un cacique con su mujer y su hermosa hija.”</p> <p>¿qué significa la frase subrayada?</p>	20	05	<p>En esta parte del Cuestionario final, 20 de los estudiantes aciertan y otros 05 desaciertan en la respuesta de esta pregunta.</p>
<p>4. ¿Cómo inicia y cómo finaliza el texto?</p>	20	05	<p>Por último, 20 estudiantes de los 25 que participan aciertan en la respuesta, por el contrario, los 05 que restan desaciertan en esta pregunta.</p>

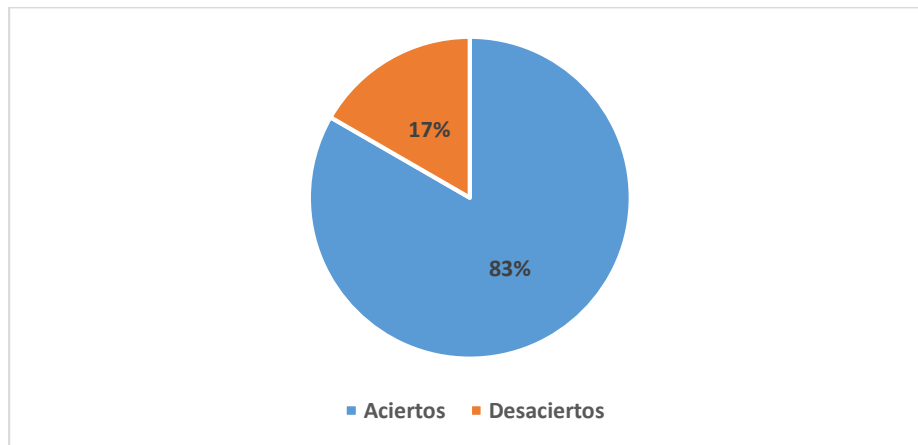
Fuente. Elaboración propia.

Gráficos

Lectura 1.

1. En la expresión (“Cuentan que en aquel país sumido en la tristeza”) que se encuentra en el primer párrafo, la palabra.

Gráfica 26. Primera pregunta de la lectura 1 del Cuestionario final aplicado a estudiantes.



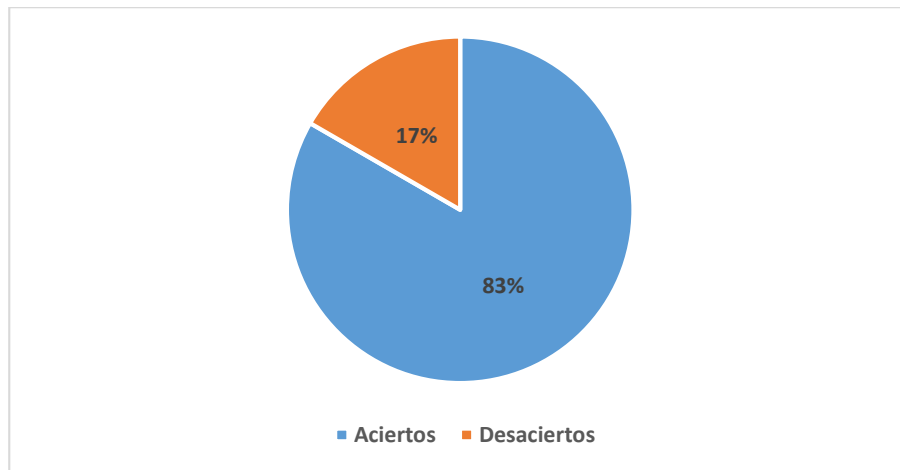
Fuente. Elaboración propia.

De acuerdo a los datos obtenidos, el 83% de los estudiantes responden de manera correcta esta pregunta, al contrario del 17% restante que desaciertan en la respuesta. De esta manera, el aplicativo mejora el proceso de enseñanza de la comprensión lectora, como lo describe Ochoa y García (2013) donde dice que las herramientas tecnológicas contienen un potencial significativo para la formación de la comprensión lectora desde las edades tempranas, lo que conlleva a comprender que el estudiante es capaz con el uso de las herramientas tecnológicas interpretar los contenidos y temáticas de los textos a través de sus propios significados de vida, experiencias y asociaciones, y con estas construir y activar sus conocimientos

previos haciendo uso de los nuevos, por lo tanto, el diseño de nuevas estrategias de enseñanza funcionaron para el mejoramiento de la comprensión lectora.

2. ¿Qué pasó con el tirano cuando todos rieron a carcajadas?

Gráfica 27. Segunda pregunta de la lectura uno del Cuestionario final aplicado a estudiantes.

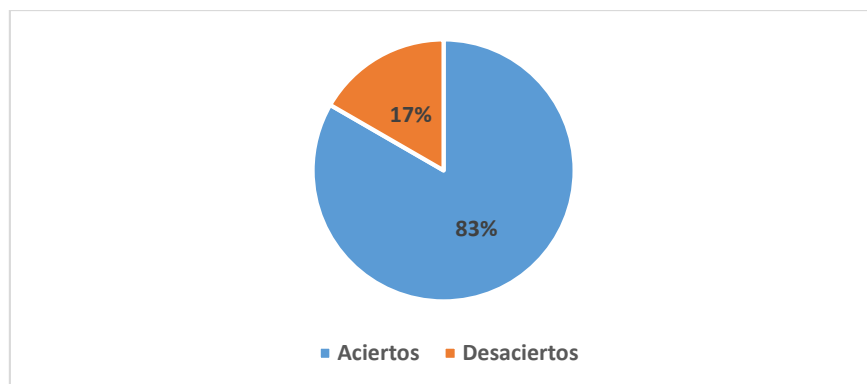


Fuente. Elaboración propia.

Según resultados del Cuestionario final, 83% de los estudiantes aciertan en la respuesta y un 17% de ellos desaciertan, de manera que se refleja el avance en el mejoramiento de lectura, según lo cita Barletta (2016) quien demuestra que el uso de las TIC genera una transformación en los procesos de aprendizaje, y se fortalece el interés y motivación de la lectura. Ante esto, se infiere que la estrategia de aprendizaje donde se articula el juego digital Cuadernia influye de manera positiva en la enseñanza de los estudiantes y mejora su capacidad de interpretar a inferir a partir de las lecturas establecidas por los docentes orientadores del proceso.

3. La frase: ...remedio feroz que usan los espíritus para reinventar la vida... que se encuentra en el primer párrafo, quiere decir que la risa es

Gráfica 28. Tercera pregunta de la lectura uno del Cuestionario final aplicado a estudiantes.



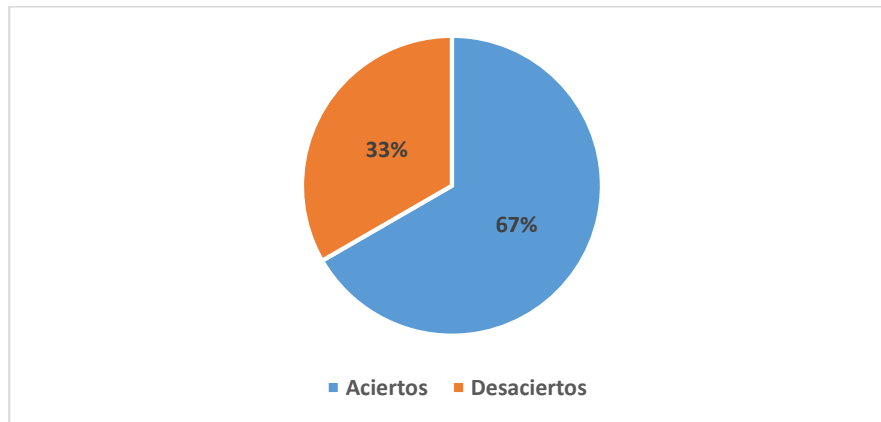
Fuente. Elaboración propia.

De acuerdo con los resultados obtenidos, se refleja que, de la totalidad de los estudiantes incluidos en la propuesta, el 83% aciertan en la respuesta, por lo que se reconoce la lectura a través de imágenes funcionan como principal estrategia pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora permitiendo despertar un interés constante y se vea reflejado en el rendimiento académico del área de lenguaje de los estudiantes, como lo expresa Moyano (2014), quien menciona que la lectura es un proceso en el que el estudiante no está sujeto a la obtención de saberes de forma pasiva, sino que por el contrario debe generar un ambiente de aprendizaje interactivo, fortaleciendo el proceso de enseñanza y posibilitando exigir al cerebro, que facilitará la formación de nuevas estructuras mentales de manera asertiva, de manera que alcance una madurez significativo de las competencias.

Es por esto, que, al interactuar con recursos como los cuentos y las historias, el estudiante fortalece la creatividad y la imaginación, con el 17% se debe seguir trabajando en esta competencia por medio de recursos interactivos en este caso utilizando las herramientas de las Tic que contienen gran diversidad de elementos didácticos articulados a actividades que orienten un aprendizaje significativo de los estudiantes e innovar el proceso de enseñanza de los profesores.

4. Según el cuento anterior, la risa empezó a regresar al país que estaba sumido en la tristeza cuando...

Gráfica 29. Cuarta pregunta de la lectura uno del Cuestionario final aplicado a estudiantes.



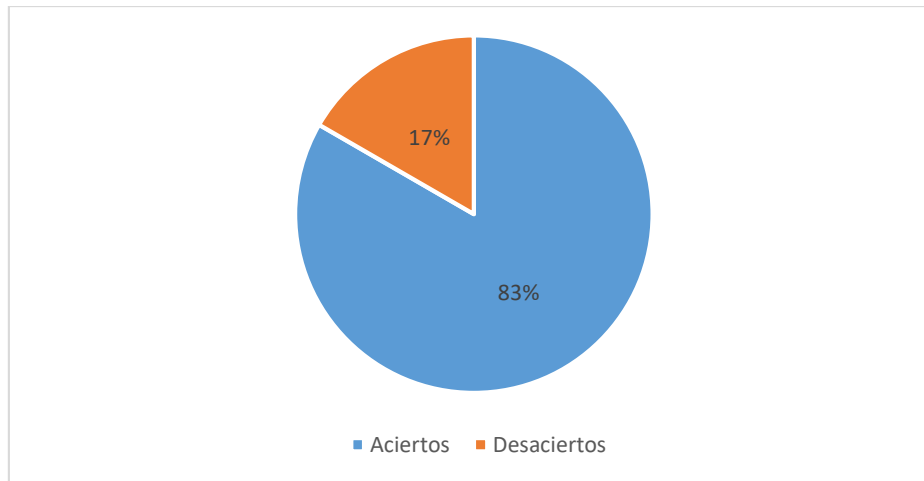
Fuente. Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta parte del Cuestionario final, el 67% de los estudiantes aciertan en la respuesta y un 33% de ellos señalan una opción equivocada, lo que evidencia que como lo menciona que para el pedagogo brasileño (Freire, 2009) la lectura es una revisión crítica del mundo destinada a su comprensión de un contexto social, que está inmerso dentro de un marco cultural y que se suscita un fundamento teórico. A partir de esto, se deben proponer estrategias pedagógicas a través de horarios de lectura, lectura de leyendas, cuentos y textos que propendan incentivar la creatividad y la imaginación en los educandos para fortalecer la comprensión lectora desde su propia motivación, se puede hacer uso de los recursos educativos digitales para incrementar su interés por la comprensión lectora, siempre y cuando se incluyan actividades que orienten la interpretación de imágenes, la construcción de textos y demás.

Lectura 2.

1. Según el texto anterior, la joven muere de tristeza porque

Gráfica 30. Primera pregunta de la segunda lectura del Cuestionario final aplicado a estudiantes.



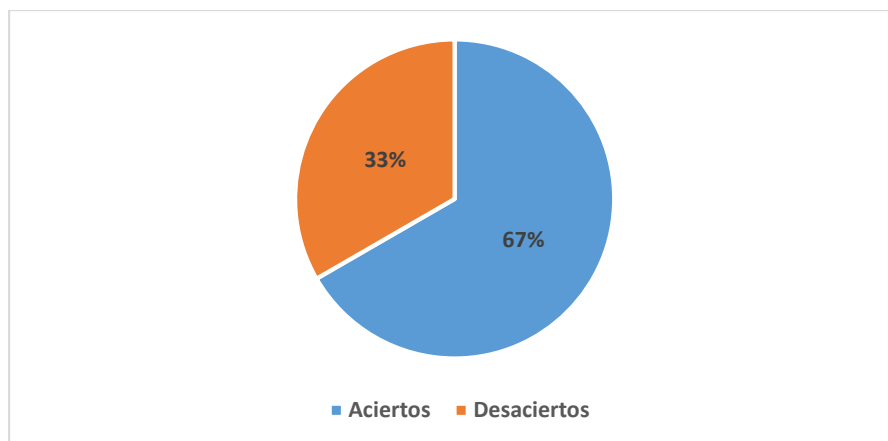
Fuente. Elaboración propia.

Se tiene de acuerdo a los resultados obtenidos, que el 83% aciertan en la respuesta, lo que es positivo si se adquieren hábitos de comprensión lectora desde la repetición de la conducta de leer, lo que confirma que la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje permiten el mejoramiento de la comprensión lectora, como lo Ochoa y García (2015) dentro de sus fundamentos plantean que el aprendizaje es social y se adquiere básicamente porque la persona imita a un modelo, principalmente, porque en este aprendizaje el modelo es la fuente de información, al contrario, el 17% de los estudiantes desaciertan en la respuesta, por lo que se debe propiciar espacios lectores en los que el estudiantes sientan motivación para leer y comprender los textos.

- 2. Al final del primer párrafo está la siguiente expresión: “Envío también a sus mensajeros a conseguir los más hermosos regalos para su hija: vestidos, joyas y suntuosos objetos fueron llevados al pueblo”.**

En la expresión anterior, la frase subrayada se refiere a

Gráfica 31. Segunda pregunta de la lectura dos del Cuestionario final aplicado al estudiante.



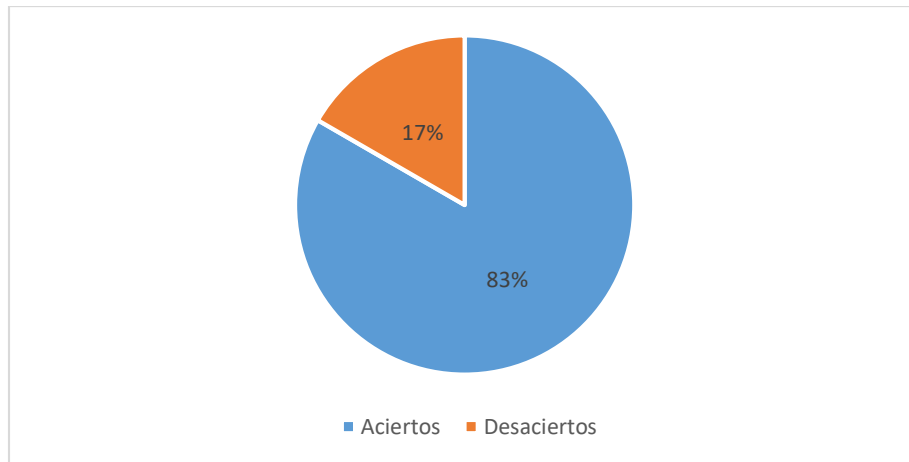
Fuente. Elaboración propia.

Se tiene que el 67% de los estudiantes aciertan en la respuesta, lo que evidencia que la construcción de historias sobre imágenes facilita en el estudiante la interacción con las historias desde una tercera dimensión, facilitando la comprensión lectora, según Steiner (2012 citado por Rubio, 2015), el aprendizaje a través de imágenes debe ser considerado como un proceso que va más allá de lo que vemos, sino que también, se promueve la reconstrucción del trabajo colectivo desde el uso de ilustraciones, desde este aspecto, se puede estructurar textos a través de imágenes, con una estructura lingüística desde las experiencias y aprendizajes del lector mientras que el 33% señalan una respuesta equivocada, por lo tanto, se debe trabajar de una manera minuciosa con estos estudiantes.

- 3. En la siguiente oración: “Hace tantas lunas, como estrellas hay en el cielo, vivía a orillas de un caudaloso río un cacique con su mujer y su hermosa hija.”**

¿qué significa la frase subrayada?

Gráfica 32. Tercera pregunta de la lectura dos del Cuestionario final aplicado a estudiantes.

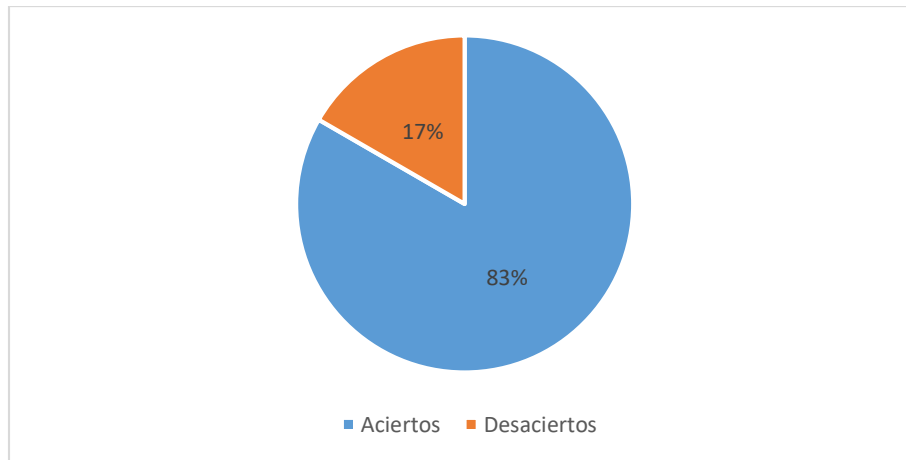


Fuente. Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados, se tiene que el 83% de los estudiantes aciertan en la respuesta, lo que representa un factor favorable en el desarrollo de la comprensión lectora y permite crear diferentes estrategias que ayuden a despertar el interés e incrementar la motivación por la interacción por el aprendizaje de la lectura, facilitando la inclusión del estudiante en estas actividades desarrolladas, como lo menciona que el hábito de lectura y la aproximación a los factores de comprensión, permitirán desarrollar la competencia de comprensión, y además, convertir estas capacidades en una acción trascendental para el logro de la verdadera pasión del proceso de leer (Galindo y Moreno, 2014). Sin embargo, se debe seguir trabajando con el 17% de los estudiantes que desaciertan en la respuesta de esta pregunta del Cuestionario final.

4. ¿Cómo inicia y cómo finaliza el texto?

Gráfica 33. Cuarta pregunta de la lectura dos del Cuestionario final aplicado a estudiantes.



Fuente. Elaboración propia

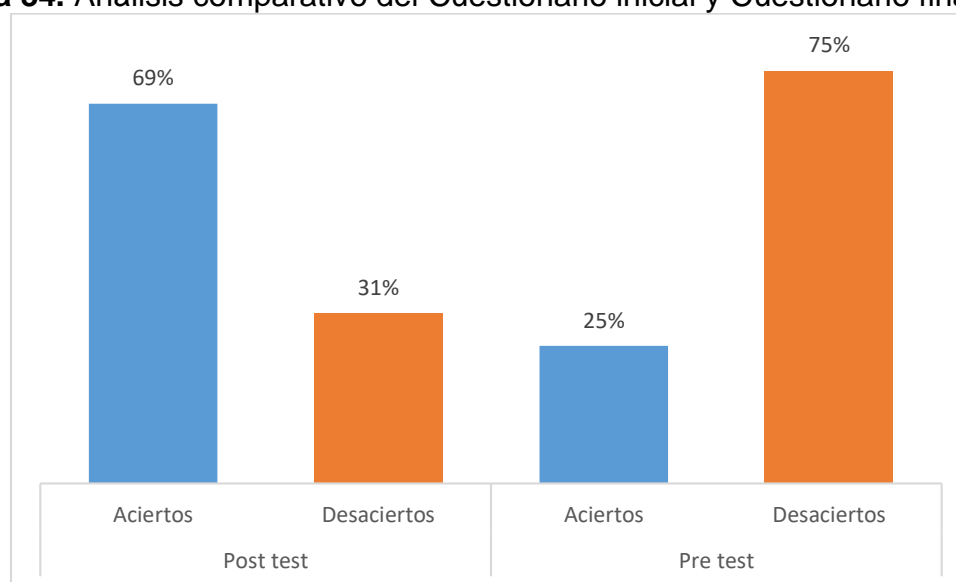
De acuerdo a los resultados obtenidos el 83% de los estudiantes aciertan en la respuesta y un 17% de ellos señalan una opción equivocada. A partir de esto, se evidencia que la estrategia de articular las TIC en los procesos de aprendizaje es asertivo si se tiene en cuenta, que en la actualidad estas herramientas tecnológicas son las que predominan el mundo, como lo mencionan Santiago y Trinaldo (2015) caracterizado por ser programación a la cual se tiene acceso por medio de las plataformas digitales, con una serie de estructuras que posibilitan la reutilización de diferentes sistemas y/o aplicaciones, que a su vez, deben contar con una licencia libre para la implementación y distribución de sus contenidos, de manera que, todos los usuarios tengan la posibilidad de acceder a estos espacios.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Cuestionario final, se evidencia que los estudiantes fortalecen la comprensión lectora a través de estrategias pedagógicas donde se articulen las TIC, debido a que los conocimientos adquiridos en los procesos de formación dependen de las diferentes opiniones que existen en la sociedad, el aprendizaje consiste en un procedimiento en el cual se conectan fuentes de información que son especializadas en los temas específicos. Ante esto, una de las características importantes que destaca el autor es que el aprendizaje

puede guardarse en dispositivos donde se almacenan información para facilitar el aprendizaje de manera continua. Además, es necesario hacer mantenimientos y actualizaciones a los equipos que facilitan estos procesos, se menciona que resulta clave el observar las conexiones existentes entre ideas, áreas y conceptos. (Siemens, 2007).

4.2.2 Análisis Comparativo Cuestionario inicial y Cuestionario final.

Gráfica 34. Análisis comparativo del Cuestionario inicial y Cuestionario final.



Fuente. Elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Cuestionario inicial y Cuestionario final, se realiza un análisis comparativo para evaluar la evolución de los estudiantes en el fortalecimiento de la comprensión lectora, lo que evidencia que los aciertos en las preguntas pasaron de un 25% a un 69%, lo que afirma que menciona Begoña et al., (2008), que el estudiante puede accederá las herramientas tecnológicas en cualquier ambiente, ya sea en la casa, en la calle, o en el colegio.

Sin embargo, se requiere una serie de bases teóricas acerca de su utilización, y logra desenvolver desenvolverse y utilizar el conjunto de los recursos proporcionados por su entorno educativo y permitiendo así desarrollar cualquier tipo de competencia, desarrollo de habilidades específicas como lo menciona el MEN

(2012) indica que, en Colombia, el niño por su naturaleza es un ser social desde su origen, puesto que, se crea un vínculo con el contexto que lo rodea, de modo que, emplea distintas maneras de expresión para transmitir lo que siente y piensa, es decir que, aprende debido que, constituye vínculos con los factores que poseen relación afectiva en su contexto habitual. En este sentido, se evidencia la efectividad en el fortalecimiento de la comprensión lectora crítica de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino del municipio de Pitalito Huila, después de la implementación de la propuesta pedagógica mediada por el juego digital Cuadernia.

4.2.3 Grupo de Discusión

Teniendo en cuenta la percepción de los estudiantes del grado quinto de la sede Liceo Sur Andino, se valora el impacto de la propuesta pedagógica en el fortalecimiento de la comprensión lectora. En esta medida, se utiliza la premisa **E1**, **E2**, **E3...** para identificar las respuestas de los estudiantes.

Tabla 7. Análisis del grupo de discusión aplicado a estudiantes.

Preguntas	Resultados
<p>1. ¿Consideras que las actividades desarrolladas te ayudaron a comprender más fácilmente lo que leíste? ¿por qué?</p>	<p>De acuerdo a los resultados obtenidos en esta parte del grupo de discusión, un grupo de estudiantes les dice que las actividades que desarrollaron les ayudaron a comprender con mayor facilidad los textos, entre ellos, el E2 mencionan que “Sí, porque pude responder todas las preguntas del cuestionario”. Por otro lado, otro grupo de estudiantes como el E5 señalan que “Sí me ayudaron porque pude entender todo el cuento”.</p>

2. ¿Qué te gusto del proceso del Cuadernia? ¿por qué?

Según los resultados, a todos los estudiantes les gustó el desarrollo del juego digital, entre ellos el **E5** el cual menciona que “me gustaron las actividades porque pude compartir con mis compañeros”. Por otro lado, estudiantes como el **E3** señalan que “me parece divertido y me gusta leer”.

3. ¿Qué no te gusto? ¿por qué?

En esta parte de la discusión, algunos de los estudiantes como el **E6** expone que “creo que está muy corto el tiempo”. Por otro lado, estudiantes como el **E2** mencionan que “me hubiera gustado participar más”

4. ¿De qué manera participaste durante las actividades del juego digital Cuadernia?

De acuerdo a los resultados, un grupo de estudiantes, entre los cuales está el **E12** señalan que “con el juego del dado”. Otro grupo, donde se ubica el **E6** exponen que “respuesta de las preguntas sobre las lecturas”, y, por último, otro grupo de estudiantes como el **E2** mencionan que “participando en clase con mis compañeros”

5. ¿Qué recomendaciones harías para que las actividades sean más agradables?

En esta última parte de la actividad, un grupo de estudiantes como el **E4** señalan que “me gustaría que estas actividades se repitieran”. Por otro lado, estudiantes como el **E1** exponen que “me gustaría que estas actividades que duraran más tiempo”.

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados obtenidos durante el desarrollo de la discusión realizada por un grupo de veinticinco (25) estudiantes, se pudo evidenciar que para los estudiantes la estrategia utilizada por las docentes es de acertada, teniendo en cuenta que permitió despertar el interés de sus compañeros por leer. Así mismo, otro grupo de estudiantes mencionan que el juego digital les permitió disipar las dudas que tenían sobre la comprensión de los diferentes textos establecidos sus profesoras, gracias a que se fortaleció la comunicación de todos los actores de aprendizaje, es decir, entre docentes y alumnos.

Sin embargo, durante el desarrollo de este proceso, algunos de los estudiantes exponen que los tiempos establecidos para el desarrollo de estas actividades es corto, por lo que sugieren que estos ejercicios se desarrollen con mayor continuidad no sólo en las clases de lengua castellana, sino que por el contrario, en todas las áreas de conocimiento se implementen estos métodos de enseñanza – aprendizaje, para garantizar una educación de calidad que permita incrementar los resultados de las pruebas internas y externas de la institución.

Por otro lado, los estudiantes señalan que participar en estas actividades fortalece en ellos la competencia de comprensión lectora, debido que a través de la lectura por imágenes facilita la interpretación de los textos. A partir de esto, invitan a todos los docentes crear formatos de aprendizaje que les permita comprender conceptos de manera más dinámica, para poder entender los textos y así, poder interactuar junto con los compañeros de clase, sus opiniones y percepciones con respecto a las lecturas implementadas en el aula de clase por parte de los docentes.

De este modo, se puede evidenciar que el docente y el contexto educativo se sumerge en un nuevo camino de aprendizaje ya sea con el uso de imágenes, audio, video, o cualquier medio didáctico que sea capaz de motivar hacia la lectura y que además vincule a los actores del aprendizaje en la comunicación, y se logra con una herramienta importante en la educación, que en este caso, facilitan los métodos de enseñanza- aprendizaje; en el presente proyecto de investigación, se busca que

el estudiante del grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino, sea capaz de organizar, construir, aplicar y evaluar una metodología que contribuya en el mejoramiento y fortalecimiento del proceso lector para así, hacer uso de los materiales del contexto educativo donde se desarrolla el proceso de aprendizaje de esta manera obtener un resultado positivo. Es así como, el juego digital Cuadernia provee a los contextos educativos nuevos procesos de enseñanza, que facilitan el uso efectivo de las formas de interactividad que se desarrollen dentro y fuera de las aulas de clase para de esta manera, garantizar su efecto, mejores procesos de aprendizaje y construcción colectiva de conocimiento.

En este sentido, el reto en este caso se basa en pensar y desarrollar propuestas que provean de forma efectiva a esta relación con fines de construir procesos y conocimientos significativos tanto en estudiantes como en docentes, como lo menciona Hurtado (2005), De acuerdo a los fundamentos relacionados por Hurtado (2005), la sociedad actual se encuentra direccionada desde avances constantes de la tecnología, y por tanto su contexto y acciones cotidianas se deben ajustar a las particularidades y exigencias del mundo real. En este sentido, la educación se considera como un proceso fundamental en el crecimiento de los individuos, donde el docente debe asumir la responsabilidad de desarrollar acciones tecnológicas que estén paralelas con avances de la sociedad y que estimulen el aprendizaje de los educandos, lo que conlleva al aumento significativo de la motivación hacia los contenidos de aprendizaje, entre ellos, las lecturas a través de un juego digital.

5. Conclusiones

De acuerdo con el título de la propuesta de investigación desarrollada, se resalta la enorme importancia de la comprensión lectora en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de los grados de primaria, en este caso, los niños y niñas de grado quinto de la Institución Educativa Liceo Sur Andino. Así mismo, es cierto que la adquisición y el fomento de este tipo de competencias sirven como base en la consolidación de los aprendizajes posteriores a medida que atraviesa cada una de las etapas de desarrollo, debe estar claras cada una de las rutas de este aprendizaje, el desarrollo a nivel fonológico y visual, logrando de esta manera conseguir uno de los retos primordiales en la educación, en este caso el objetivo de todo proceso de lectura es convertirse en la base para la adquisición de los aprendizajes cada vez más complejos.

A partir de esto, se evidencia que, de los 25 estudiantes del Cuestionario inicial, tan sólo 25% aciertan en las preguntas relacionados con las lecturas. Ante esto, se identifica que la habilidad de los estudiantes en la comprensión lectora es deficiente de acuerdo con las exigencias del sistema educativo, lo que nos lleva a concluir que es necesaria la rápida implementación de estrategias pedagógicas que despierten el interés por las lecturas y se conviertan en un hábito del estudiante. Además, orientar el aprendizaje de la lectura como enseñanza transversal desde la resolución de problemas, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como también en los procesos de autoestima y auto concepto del estudiante.

Por otro lado, según los resultados obtenidos en la entrevista realizada a los estudiantes sobre las percepciones sobre la comprensión lectora, se exponen categorías donde el estudiante siente miedo de participar en clase por la poca comprensión lectora que tiene sobre los textos que lee. Así mismo, los entrevistados mencionan que para ellos es importante interactuar con sus compañeros sobre las lecturas expuestas por los docentes para hacer de estos procesos algo divertido y dinámico.

También, el conjunto de estrategias creadas en el juego digital Cuadernia incrementan la motivación de los estudiantes del grado quinto hacia el aprendizaje y fortalecimiento de los procesos de la comprensión lectora, la síntesis realizada en la lectura a través de los juegos, cuentos, actividades interactivas, incrementan en el niño el gusto por el acto de leer y analizar los textos. Además, el uso de los juegos de memoria creados en Cuadernia fomentan la autonomía y el desarrollo cognitivo, psicológico y emocional del niño al interactuar con sus compañeros y la utilización de la creatividad. Además, la inclusión de los estos aplicativos en la cotidianidad del aula escolar potencia el papel mediador del docente y facilita herramientas de integración a los demás miembros de la comunidad académica para la réplica de este tipo de procesos.

Finalmente, de acuerdo con el Cuestionario final aplicado una vez se implementaron las actividades, el 69% de los estudiantes aciertan en las respuestas, que indican de esta manera que los estudiantes comprende textos, la aplicación de Cuadernia y los juegos construidos a través de este, se puede observar que el aplicativo cumple con las expectativas de los estudiantes ante su uso, fortaleciendo la comprensión lectora crítica de los estudiantes.

6. Recomendaciones

La implementación del juego digital Cuadernia es de gran ayuda para los procesos de enseñanza y aprendizaje, así mismo, en las valoraciones de los desempeños académicos de estos estudiantes; Por consiguiente, se pueden transversalizar los juegos digitales como Cuadernia con otras áreas del conocimiento para fortalecer las comprensiones lectoras en diversos temas y realizar algunas acciones significativas en la obtención de nuevos saberes.

Por otro lado, también se recomienda la inclusión de los recursos tecnológicos en las instituciones educativas para el desarrollo de trabajos, pruebas e investigaciones que permitan el mejoramiento del rendimiento escolar en diversos centros educativos. Entonces, se trata de que los docentes se familiaricen con los actuales recursos tecnológicos, los programas formativos y softwares, que pueden mitigar o dar respuesta directamente a los problemas que surgen en cada contexto.

Así mismo, es fundamental que las investigadoras desarrollen las actividades del juego digital Cuadernia con otros grados escolares, para que la mayoría de los estudiantes puedan conocer nuevas formas de aprender a leer, lo que les facilitará la comprensión de textos en las diferentes áreas. De modo que, es un proyecto que se debe convertir en un referente en toda la institución, y es importante que todos los docentes tengan conocimiento sobre la propuesta pedagógica, con el objetivo de incentivarlos hacia la incorporación de estas herramientas en la práctica pedagógica.

Referencias Bibliográficas

- Ahmed Dris, M. (2011). Importancia de la lectura en infantil y primaria. Revista digital innovación y experiencias educativas.
- Anón. s. f. «Colombia - SISBEN III - 2019 - Información general». Recuperado 19 de julio de 2021a (<https://anda.dnp.gov.co/index.php/catalog/130>).
- Anón. s. f. «Plan_de_desarrollo_Pitalito_2016_-2019.pdf».
- Area-Moreira, M., Hernández-Rivero, V., & Sosa-Alonso, J. J. (2016). Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 24(47), 79-87.
- Arranz, F. G., Blanco, S. R., & San Miguel, F. J. R. (2017). Competencias digitales ante la irrupción de la Cuarta Revolución Industrial. *Estudos em Comunicação*, 1(25).
- Ausubel, D.P. (1968). Educational psychology: a cognitive view. New York, Holt, Rinehart and Winston.
- Ausubel, D., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México.
- Avendaño, G. S. (2016). La lectura crítica en educación básica secundaria y media: la voz de los docentes. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (28), 207-232. <http://dx.doi.org/10.19053/0121053X.4916>
- Barletta, N. (2016). Intervención metodológica para el desarrollo de las competencias lectoras desde un área particular. En I Coloquio internacional y III Regional de la Cátedra UNESCO para la lectura y la escritura en América Latina. Universidad del Valle. Cartagena, Colombia.
- Bonilla, Elizabeth, Carlos del Valle, y Georgina Martínez. 2017. «El Grupo de Discusión como generador de Discurso Social: Aproximaciones teórico-

- metodológicas». *Revista Austral de Ciencias Sociales* (22):101-14. doi:
10.4206/rev.austral.cienc.soc.2012.n22-06
- Bustamante Hernández, N. (21 de Febrero de 2015). El tiempo. el tiempo, pág. 1.
- Bernal, C.A. (2006). «Metodología de la investigación». 322.
- Bonilla, E., del Valle, C. y Martínez. G. (2017). «El Grupo de Discusión como generador de Discurso Social: Aproximaciones teórico-metodológicas». *Revista Austral de Ciencias Sociales* (22):101-14. doi:
10.4206/rev.austral.cienc.soc.2012.n22-06.
- Borrero, L. (2008). Enseñando a leer: teoría y práctica e intervención. Bogotá: Norma.
- Cairney, T. H. (2018). *Enseñanza de la comprensión lectora*. Ediciones Morata.
- Camacho (2015). «Presentación. Sistema Educativo Nacional.» Recuperado 26 de julio de 2021 (<http://edutopica.co/inicio/2017/09/presentacion-sistema-educativo-nacional.html>)
- Carballo, M. y Guelmes. E. (2016). «Algunas consideraciones acerca de las categorías en las investigaciones que se desarrollan en educación». Recuperado 3 de mayo de 2021 (http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100021).
- Caro, M. S., Soto, M. D. C. S., & Millán, N. D. C. O. (2015). Envejecimiento activo. Las TIC en la vida del adulto mayor. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 6(11)
- Carmona, V. (2012). las TIC como estrategia para mejorar la lectura comprensiva en los estudiantes de 6 de la institución educativa María Inmaculada. Carmen de Bolívar.

- Carrasco. (2003). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de orientación educativa*, 13(1), pp. 14 – 30.
- Catalán, J. (2020). «La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de educación básica». *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*.
- Constitución Política de Colombia. (1991). Ley 115 de febrero 8 de 1994. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Bogotá
- Fernández, C. (2015). «Nuevos recursos para la investigación cualitativa: software gratuito y herramientas colaborativas». *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales* (Extra 5):453-71.
- Forero, L.F. y Moreno, M (2019). «habilidades en el planteamiento y resolución de problemas aritméticos, en». 132.
- Frade, N. (2013). Colombia 1958-1978: veinte años de políticas para la educación superior. Boletín
- Freire. (2009). La lectura y la competencia lectora. Educacao.
- Filinich, M. I. (2016). *Enunciación*. Eudeba
- Galeano, María. 2018. «Estrategias de investigación social cualitativa : El giro en la mirada. Reseña del Autor».
- Galeano, M. (2020). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Universidad Eafit.
- Galindo, A. & Moreno, L. M. (2014). Formación bilingüe en licenciatura de Lenguas Modernas y comprensión lectora argumentativa. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (23), 171-190. <https://doi.org/10.19053/0121053X.2345>
- Gutiérrez, T., y del Valle, B. (2016). «Fortalecimiento de la lectura mediante la interacción familiar: programa PROLECS-UNA». 12.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Kurland, D. (2003). *Lectura crítica versus pensamiento crítico*. Cali: Eduteka
- Lafuente Ibáñez, Carmen, y Ainhoa Marín Egoscozábal. 2008. «Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas». *Revista Escuela de Administración de Negocios* (64):5-18. doi: 10.21158/01208160.n64.2008.450
- Llorens, A. C., Gil, L., Vidal-Abarca, E., Martínez, T., Maña, A. & Gilabert, R. (2011). Prueba de Competencia Lectora para Educación Secundaria (CompLEC). *Psicothema*, 23(4), 808- 817
- Martínez, C. (2012). «El muestreo en investigación cualitativa. Principios básicos y algunas controversias». 7.
- Martínez, A. (2016). Es así de contundente. Si no lees es difícil que puedas pensar bien.
https://pijamasurf.com/2016/10/si_no lees_no_sabes_escribir_y_si_no_sab es_escribir_no_sabes_pensar/
- MEN. (2011). Plan Nacional de Lectura y escritura. Obtenido de Min Educación: <http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/publicaciones/Documents/Plan%20Nacional%20de%20Lectura%20y%20Escritura,%20PNLE.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Encuesta nacional: de deserción escolar- Ende Resultados principiantes*. Obtenido de Encuesta nacional de deserción escolar- Ende Resultados principiantes:https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-293664_archivo_pdf_resultados_ETC.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2020). Decreto 1290 de 2009. Recuperado el 28 de enero de 2020, de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2012). Serie Lineamientos Curriculares, Matemáticas. Santa Fe de Bogotá, D.C., Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf9.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Decreto 1075. Decreto Único Reglamentario de Educación*. Consultado el 26 de mayo de 2015. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-351080.html?_noredirect=1

Muñoz, A. E. & Ocaña, M. (2017). Uso de estrategias metacognitivas para la comprensión textual. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (29), 223-244. <http://dx.doi.org/10319053/01211053X.n29.2017.5865>

Ochoa, O. O. & García, A. M. (2013). La secuencia didáctica como estratégica en la enseñanza del ensayo argumentativo. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (19), 199-217

Pérez, M. J. (2019). «La investigación acción en la práctica docente. Un análisis bibliométrico (2003-2017)». *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación* 12(24):177-92. doi: 10.11144/Javeriana.m12-24.ncev.

Piaget, J. (1977). *Psicología da inteligência*. Rio de Janeiro. Zahar Editores

Rodríguez, N. E. (2014). desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del grado primero en la institución educativa Bertha Gedeón de bala di del distrito de Cartagena. Cartagena.

Rodríguez, M. Z. (2016). proceso de comprensión lectora mediante las TIC. Medellín.

- Ruiz Saldaña, A. R. (2020). Comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de primaria de la IE N° 10434–Pampacancha, Lajas 2019
- Sánchez, M., Fernández, M. y Díaz, J. (2021). «Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo | Revista Científica UISRAEL». Recuperado 10 de mayo de 2021 (<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/400>).
- Santiago, R., & Trinaldo, S. (2015). *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*. Digital-Text
- Serna, J. L. & Díaz, J. E. (2015). Propuesta didáctica para la comprensión crítica en la Universidad La Gran Colombia. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (25), 165-180. <https://doi.org/10.19053/0121053X.3376>
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación, (59), 43-61
- Tello, Y., Verástegui, V., y Rosales, R. (2016). «El saber y el hacer de la investigación acción pedagógica». 223.
- Valladolid, M., y Chávez, N. (2020). «El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis.» *Vox Juris* 38(2):69-90.
- Villasís, M. A., y Miranda, M. (2016). «El protocolo de investigación IV: las categorías de estudio». *Revista Alergia México* 63(3):303. doi: 10.29262/ram.v63i3.199.
- Vygotsky, L. S. (1987). *Pensamento e linguagem*. 1º ed. brasileira. São Paulo, Martins Fontes.
- Zuleta, Estanislao, (1982). *Sobre la lectura*. Medellín. Colombia.

Anexos

Anexo A. Cuestionario inicial y final.

Cuestionario inicial y final Estudiantes del grado Quinto Institución Educativa Liceo Sur Andino Pitalito Huila

Objetivo: Identificar y evaluar el nivel de comprensión lectora crítica en estudiantes del grado quinto.

Instrucciones: Responder las siguientes preguntas de acuerdo a cada lectura.

Lectura 1.

La historia del tirano que prohibió la risa



Esta es la historia del tirano que prohibió la risa, remedio feroz que usan los espíritus para reinventar la vida. Cuentan que, en aquel país sumido en la tristeza, en el lamento y la amargura, todo el mundo comenzó a morirse de tristeza. Se morían los hombres y las mujeres, los viejos, los jóvenes y los niños. Todos se morían en aquel país gobernado por un tirano sumido en la amargura.

Pero un día, un hombre que tenía la sonrisa dibujada en el rostro, se encontró con una mujer que también sonreía y se fueron a la selva en donde rugen los jaguares en noche de luna llena. Cuando la selva silenció por primera vez sus ruidos nocturnos, allí fue engendrado un niño que creció desconociendo la orden del tirano y que un día, estando en la selva, se rió. Se rió con tantas ganas que los niños que aún quedaban en aquel país, al oír la risa, sintieron como si la memoria volviera repicada, y no se pudieron contener, y se rieron.

Y cuando los niños se rieron, los jóvenes que quedaban en aquel país escucharon la risa de los niños, y los jóvenes sintieron que algo estaba cosquilleando adentro de su universo mismo, y no pudieron detener la flor que apareció en sus labios, y los jóvenes se rieron.

Y la risa de los jóvenes fue oída por los hombres y las mujeres que aún quedaban en aquel reino gobernado por la tristeza, y los hombres y las mujeres, al oír reír a los jóvenes, recordaron sus juventudes, y los campos y las carreras y los ríos y los peces atrapados con las manos y las flores y los besos dados, y no pudieron escaparse del encanto, y se rieron. Y se rieron los viejos que escucharon la risa con la calma y la paciencia que solo ellos pueden tener para escucharla, y la alegría no les brotó en el labio sino en el corazón, que no late más aprisa, sino que simplemente se ensancha.

Los viejos, los hombres, las mujeres, los jóvenes y los niños rieron todos, hasta que se formó una carcajada universal de risas que penetró en el palacio e hizo estallar en mil pedazos el corazón de piedra del tirano.

Autor. Misael Torres.

1. En la expresión (“Cuentan que en aquel país sumido en la tristeza”) que se encuentra en el primer párrafo, la palabra subrayada significa lo mismo que la palabra:
 - a. enredado.
 - b. hundido.
 - c. acomodado.
 - d. dormido

2. ¿Qué pasó con el tirano cuando todos rieron a carcajadas?
 - a. Cambió de actitud y se convirtió en una persona buena.
 - b. Se contagió de alegría y también rió a carcajadas.
 - c. Se acabó el poder que tenía sobre las personas de ese país.
 - d. Se fue a otro país en el que pudo practicar su tiranía.

3. La frase: ...remedio feroz que usan los espíritus para reinventar la vida... que se encuentra en el primer párrafo, quiere decir que la risa es:
 - a. una cura para los males que sirve para devolver la alegría.
 - b. un remedio peligroso para la humanidad.
 - c. un arma que usan los espíritus para defenderse.
 - d. un mal que cura los espíritus.

4. Según el cuento anterior, la risa empezó a regresar al país que estaba sumido en la tristeza cuando...
- una pareja escapó para alejarse del país de la tristeza.
 - los jóvenes y los adultos empezaron a reír libremente.
 - el tirano se arrepintió y dejó volver la alegría a su país.
 - se escuchó desde lo profundo de la selva la risa de un niño

Lectura 2.

El hombre Delfín



Hace tantas lunas, como estrellas hay en el cielo, vivía a orillas de un caudaloso río un cacique con su mujer y su hermosa hija. La joven era alegre y habladora, y muy querida por todos en la tribu. Un luminoso día de junio, el cacique decidió organizar una gran fiesta para celebrar el cumpleaños de su hija. De los lugares más apartados trajo a los mejores cocineros para preparar manjares suculentos e hizo fabricar exquisitos licores para que no faltara ese día la alegría. Envió también a sus mensajeros a conseguir los más hermosos regalos para su hija: vestidos, joyas y suntuosos objetos fueron llevados al pueblo.

Por fin llegó el esperado día. Durante la fiesta, los invitados bailaban y celebraban alegres el cumpleaños de la hija del cacique. Cuando se hizo de noche, llegó al caserío un hombre que nadie conocía; vestía túnica blanca y sombrero y era muy apuesto. Los

hospituarios habitantes decidieron acogerlo en la fiesta y preguntarle al día siguiente de dónde venía y hacia dónde iba.

Al ver al desconocido, la hija del cacique quedó fascinada. El hombre se acercó a la joven y, sin mediar palabra, la tomó de la mano y la llevó a bailar. Y cuando el amanecer empezaba a despuntar, el hombre le dijo adiós, y partió sin explicación alguna. Como era de suponer, todos en el caserío quisieron saber del misterioso hombre.

La gente de la tribu le preguntaba a la joven quién era el visitante, pero ella solo sabía que estaba perdidamente enamorada de él. Pasaron los días y la joven parecía bajo la influencia de un hechizo: no comía, no reía, no salía a bañarse al río, se había vuelto taciturna y malgeniada. La atormentaba una terrible tristeza y la gente, queriendo ayudarla, le preguntaba por el hombre para ir en su búsqueda y sacarla del letargo.

Un buen día, ya cansada de la curiosidad de todos, la joven dijo: —Tiene un orificio en la cabeza, debajo del sombrero. Es un delfín.

Pocos meses después, la amada hija del cacique murió de tristeza. La tribu decidió entonces hacer una fiesta cada año para recordarla. Y desde aquel tiempo, todos los meses de junio, cuando aparece por allí algún visitante con sombrero, la tribu le pide que se lo quite para verificar que no sea el hombre delfín que llega a enamorar a las jóvenes.

Autor: Valeria Baena.

5. Según el texto anterior, la joven muere de tristeza por qué.
- nadie quiso bailar con ella en su fiesta de cumpleaños.
 - la tribu decidió hacer una fiesta para recordarla.
 - no pudo soportar la ausencia de la persona que amaba.
 - no podía usar los suntuosos regalos que le hicieron
6. Al final del primer párrafo está la siguiente expresión: “Envío también a sus mensajeros a conseguir los más hermosos regalos para su hija: vestidos, joyas y suntuosos objetos fueron llevados al pueblo”.

En la expresión anterior, la frase subrayada se refiere a

- objetos viejos.
 - elementos sin valor.
 - cosas lujosas.
 - objetos antiguos.
7. En la siguiente oración: “Hace tantas lunas, como estrellas hay en el cielo, vivía a orillas de un caudaloso río un cacique con su mujer y su hermosa hija.”

¿qué significa la frase subrayada?

- a. En un espacio tan grande.
- b. En un lejano lugar.
- c. Hace poco tiempo.
- d. Hace mucho tiempo.

8. ¿Cómo inicia y cómo finaliza el texto?

- a. Inicia con la celebración del cumpleaños de la joven y finaliza con la desaparición del hombre delfín.
- b. Inicia con la preocupación del cacique por su familia y finaliza con la muerte de la joven por la desaparición del hombre delfín.
- c. Inicia con la descripción de la familia del cacique y finaliza con la forma como la tribu evita otra llegada del hombre delfín.
- d. Inicia con la enfermedad sufrida por la joven en su cumpleaños y finaliza con la aparición del hombre delfín

¡Gracias por su participación!

Anexo B. Rejilla de observación

**REJILLA DE OBSERVACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO SUR ANDINO
PITALITO HUILA**

Objetivo: Identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto.

Estudiante: _____ **Fecha:** _____

PERIODO OBSERVACIÓN:		Blanca Inés Rojas Rodríguez
ASPECTO A OBSERVAR	OBSERVACION	
1. ¿Cómo reacciona el estudiante cuando el docente le indica desarrollar las actividades relacionadas con la lectura?		
2. Durante la primera lectura, el estudiante ¿Cómo es la actitud del estudiante cuando debe responder las preguntas establecidas en la actividad?		
2. ¿El estudiante identifica los personajes principales de las lecturas?		
3. ¿El estudiante comprende claramente la idea central de la lectura?		
4. ¿El estudiante se evidencia tranquilo durante el desarrollo de la actividad?		
5. ¿El estudiante se evidencia participativo sobre las preguntas relacionadas con las lecturas?		
6. ¿El estudiante cuenta con una disposición significativa para el desarrollo de la actividad?		
7. ¿El estudiante socializa las actividades con sus compañeros?		

Anexo C. Grupo de discusión

**GUÍA DE GRUPO DE DISCUSIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO SUR ANDINO
PITALITO HUILA**

Objetivo: Evaluar los resultados obtenidos a partir de la implementación de la propuesta pedagógica, apoyada en el juego digital Cuadernia.

Indicaciones generales

Este instrumento se refiere a una discusión directa y abierta con la participan de seis a doce integrantes basada en una guía de preguntas. Bernal (2016) señala que este instrumento permite a la investigación obtener información, opiniones, argumentos en donde los intervinientes buscan dar a conocer sus consideraciones ante lo que se está socializando o planteando. El objetivo de este instrumento es tener en cuenta todas las opiniones de los participantes e integrar sus supuestos para dar solución a una problemática, teniendo en cuenta que cada uno tiene una perspectiva particular de las cosas o del contexto donde se desarrolla la investigación o la situación problema.

Al iniciar el grupo de discusión:

- Presentación de la actividad.
- Indicación de las normas de participación:
 - El grupo está formado por 24 estudiantes del grado quinto de la institución educativa.
 - Los estudiantes están en la facultad de hacer uso de la palabra de forma libre y sin coerciones. Es necesario que la totalidad de estudiantes participe en la discusión.
 - La sesión se encuentra programada para 30 minutos.
 - Se asigna la función de secretario al otro docente investigador.
 - En la etapa final de la discusión se van a considerar las conclusiones de los interrogantes entorno a los cuales se genera la conversación.

- El moderador determina el tema de discusión: Evaluar la evolución de los estudiantes en la comprensión lectora después de la implementación del Cuadernia.

Inicio de la discusión en torno a los interrogantes:

1. **¿Consideras que las actividades desarrolladas te ayudaron a comprender más fácilmente lo que leíste? ¿por qué?**
 2. **¿Qué te gusto del proceso de lectura a través de Cuadernia? ¿por qué?**
 3. **¿Qué no te gusto? ¿por qué?**
 4. **¿De qué manera participaste durante las actividades del juego digital Cuadernia?**
 5. **¿Qué recomendaciones harías para que las actividades sean más agradables?**
- Durante la discusión se lleva a que aterricen los conceptos recurrentes en el proceso de recolección de información para que los estudiantes cuenten con los fundamentos necesarios para emitir sus opiniones.
 - Luego de la discusión el secretario asignado lee el registro de las conclusiones para cada una de las preguntas. Posteriormente, se realiza la corrección y aprobación por parte del grupo.
 - El moderador hace los agradecimientos al grupo.

Anexo D. Carta de Aval Institucional



ALCALDIA MUNICIPAL DE PITALITO HUILA
SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL
I.E. MUNICIPAL LICEO SUR ANDINO



RESOLUCION No. 1128 DE MAYO DE 2022. Modificación de Razón Social según Decreto No. 344 de 23 de octubre de 2012
MIT 012.011.952-4 DANE 141551000381

Pitalito Huila 5 de mayo de 2022.

Señores:


Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Arte.
Maestría en E-learning
Bucaramanga.

Asunto: carta de Aval Institucional.

En mi calidad de representante de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur andino de Pitalito Huila de carácter público con NIT 813011092, código Dane 141551000381 de manera atenta informo que:

1. Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo de trabajo de grado titulado "PROPUESTA PEDAGÓGICA BAJO UN ENFOQUE HOLÍSTICO INNOVADOR MEDIADA POR LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA CRÍTICA" que adelanta la docente Blanca Inés Rojas Rodríguez con cédula de ciudadanía No. 36.824.161 de Pitalito Huila, en calidad de estudiante de Maestría E-learning de la Universidad Autónoma de Bucaramanga.
2. Nuestra entidad conoce el perfil del trabajo formulado que será desarrollado en nuestra institución y que se encuentra articulado al proyecto de plan lector institucionalizado y establecido en el PEI
3. La autora del trabajo de grado deberá formular y gestionar la participación de la población objeto de la investigación acorde a los lineamientos exigidos por la Universidad Autónoma de Bucaramanga, manejando la información, documentos suministrados y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Cordialmente,


ALVARO LEAL RUBIANO
Rector IEM Liceo Sur Andino Pitalito

Carrera 4 No. 14 - 11 Teléfono 8361805 Pitalito Huila
Email: liceosurandino@sempitalito.gov.co