

---

Gamificación educativa para fortalecer la competencia lectora (hábito lector) en estudiantes de 7°  
de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús

Angélica Patricia Díaz Pérez  
Juan Camilo Ortega Mayoriano  
Karelis Villegas Moreno

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR  
Escuela de Posgrado y Educación Continuada  
Facultado de Humanidades y Educación  
Especialización en Investigación Aplicada a la Educación  
Sincelejo  
2021

---

Gamificación educativa para fortalecer la competencia lectora (hábito lector) en estudiantes de 7°  
de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús

Angélica Patricia Díaz Pérez  
Juan Camilo Ortega Mayoriano  
Karelis Villegas Moreno

Trabajo de grado presentado para optar el título de Especialista en Investigación Aplicada a la  
Educación

Asesora  
Claudia Lengua Cantero  
Dra. En Gerencia y Política Educativa

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR  
Escuela de Posgrado y Educación Continuada  
Facultado de Humanidades y Educación  
Especialización en Investigación Aplicada a la Educación  
Sincelejo  
2021

**Nota de Aceptación**

**(4,0) APROBADO**

---

---

---

---

*Clengual*

\_\_\_\_\_  
*Franky B. A. P. 12* Director

\_\_\_\_\_  
Evaluador 1  
*Cindy Benítez*

\_\_\_\_\_  
Evaluador 2

---

### **Dedicatoria**

A Dios, nuestros padres, esposos, esposa e hijos por su estímulo y confianza permanente.

---

### **Agradecimientos**

A Dios, motor de todo y dueño del conocimiento y sabiduría.

A la Doctora Claudia Lengua Cantero por su significativo apoyo.

A la Corporación Universitaria del Caribe por brindarnos la oportunidad de crecimiento profesional de calidad.

## Tabla de contenido

Resumen.....	9
Abstract .....	10
Introducción .....	11
1. Planteamiento del problema.....	14
1.1. Formulación del problema .....	20
2. Justificación .....	21
3. Objetivos.....	25
3.1. Objetivo General.....	25
3.2. Objetivos específicos .....	25
4. Marco Referencial.....	26
4.1. Antecedentes .....	27
4.1.1. Internacionales.....	27
4.1.2. Nacionales.....	29
4.1.3. Locales.....	33
5. Fundamentos Teóricos .....	34
6. Marco Conceptual.....	39
7. Diseño Metodológico .....	41
7.1. Enfoque y tipo de Investigación.....	41
7.2. Población y Muestra .....	41
7.3. Técnica e instrumentos para la recolección de la información .....	42
7.4. Procedimiento .....	43
7.4.1. Fase 1 .....	43
7.4.2. Fase 2 .....	44
7.4.3. Fase 3 .....	44
7.4.4. Fase 4 .....	44
8. Resultados y discusión.....	45
8.2. Resultados de la aplicación de la prueba de competencia lectora para educación secundaria (CompLEC).....	48
8.3. Contenido e implementación de la propuesta pedagógica .....	51
8.3.1. Sesión inicial .....	54
8.3.2. Sesiones de trabajo siguientes .....	54
9. Conclusiones.....	64
Referencias Bibliográficas .....	66
Anexos .....	70

### **Lista de tablas**

Tabla 1 Resumen estadístico - valoración final .....	61
Tabla 2 Resumen estadístico - Valoración inicial.....	62
Tabla 3 Descripción de la sesión 1 .....	78
Tabla 4 Descripción de la sesión 2 .....	79
Tabla 5 Descripción de la sesión 3 .....	80
Tabla 6 Descripción de la sesión 4 .....	82
Tabla 7 Descripción de sesión 5 .....	84

### **Lista de ilustraciones**

Ilustración 1 Reconocimiento de las competencias y sus aprendizajes en el área de castellano ..	45
Ilustración 2 uso de Tic en la búsqueda, tratamiento y comunicación de la información. ....	47
Ilustración 3 Puntaje final - Aplicación inicial de la prueba CompLec .....	49
Ilustración 4 Dimensiones de la competencia lectora.....	51
Ilustración 5 Seguimiento en las sesiones.....	57
Ilustración 6 Seguimiento en las sesiones.....	59
Ilustración 7 Seguimiento en la sesiones .....	59
Ilustración 8 Seguimiento en las sesiones.....	60
Ilustración 9 Comparativo antes y de psues.....	60
Ilustración 10 Valoracion estadistica .....	62
Ilustración 11 Encuesta final.....	63



## Resumen

Dadas las condiciones propuestas por la emergencia sanitaria originada la presencia del virus SAR COV 2 o COVID-19 que ha tenido gran impacto en todos los países del mundo, se propone la gamificación mediante el uso de las Tecnología de Información y la Comunicación para fortalecer la competencia lectora en relación al hábito lector de los estudiantes, como una estrategia inicial para motivarlos, debido a que saldrán de la monotonía y realizarán actividades especiales de forma lúdica para estimular el aprendizaje y posteriormente se les convertirá en aprendizajes adquiridos o buenos hábitos que podrán aplicar en cualquier área; es por ello que se decidió hacer un proyecto que mostrara los positivo de la implementación de estrategias innovadoras en la academia.

*Palabras clave:* Habito, lectura, comprensión y gamificación

---

### **Abstract**

Given the conditions proposed by the health emergency caused by the presence of the SAR COV 2 or COVID-19 virus that has had a great impact in all countries of the world, gamification is proposed through the use of ICT to strengthen reading skills in relation to reading habit of the students, as an initial strategy to motivate them, because they will get out of the monotony and carry out special activities in a playful way to stimulate learning and later they will become acquired learning or good habits that can be applied in any area; That is why it was decided to make a project that would show the positives of the implementation of innovative strategies in the academy.

Keywords: Habit, reading, comprehension and gamification

## Introducción

Dadas las condiciones propuestas por la emergencia sanitaria originada por la presencia del virus SAR COV 2 o COVID-19 que ha tenido gran impacto en todos los países del mundo sobre todo en los sistemas educativos, afectando e impactando negativamente a las familias, comunidades educativas y académicas y a la población en general. El cierre de los centros educativos como parte de las acciones para mitigar la propagación del virus tiene a más de 165 millones de estudiantes sin asistir a las instituciones educativas, desde los años iniciales, hasta la formación universitaria.

El haber trasladado la educación de los centros educativos hasta la casa, deriva en impactos negativos sobre los aprendizajes alcanzados durante y posteriormente a esta emergencia sanitaria, el ingreso a la etapa escolar a tiempo, la deserción y la promoción hacia otros grados. Esto ha traído un nivel de afectación elevado aún más a aquellos estudiantes de escasos recursos y de clase tendientes a baja o con una vulnerabilidad significativa, así como a los estudiantes pertenecientes a comunidades especiales como los migrantes, indígenas y con capacidades especiales que influyen significativamente en sus formas de aprendizaje. Además, esos estudiantes con condiciones como el repetir grados y la inasistencia frecuente, así como aquellos en circunstancias críticas como la edad con la probabilidad de no obtener ingreso o reingreso a la actividad académica; pero afecta aún más los niveles académicos en general, y por tanto la calidad educativa. Esta situación podrá empeorar puesto que muchas instituciones educativas no poseen herramientas tecnológicas efectivas para garantizar una educación remota o a distancia, de trabajo en casa o de virtual funcionales y viables directamente proporcionales a las condiciones de cada hogar, lo que facilitaría extender mucho más esa frontera de dificultad de acceso a la educación.

El banco Interamericano de desarrollo indica que los países de ALC las intentando alcanzar alternativas de educación remota de emergencia para mitigar y solucionar a corto plazo, las dificultades de las actividades docente estudiante y por ende la enseñanza aprendizaje; este plantea que, las soluciones adoptadas han dependido de las capacidades y herramientas con las que cada

país contaba, así como de los diseños curriculares disponibles para implementar un contenido significativo orientado hacia un modelo de actividades pedagógicas remotas. Por ejemplo, la mayoría de los centros educativos contaban material físico, como libros, portales educativos y recursos en línea para estudiantes y docentes. Pocos centros contaban con ambientes virtuales de aprendizaje; por lo tanto, es vital comprender la manera tan difícil de transformar la forma de enseñar en tan corto tiempo y de manera tan abrupta.

Dado a lo expuesto con anterioridad se propone esta investigación cuya finalidad principal es proporcionar herramientas sencillas y dinámicas en aras de satisfacer las necesidades educativas propuestas por lo vivido actualmente; donde a nivel nacional se han evidenciado falencias en las actividades propuestas para dar continuidad con el aprendizaje de los estudiantes, asociado a la falta de ambientes virtuales y tecnológicos de aprendizaje, ocasionando insatisfacción en relación a la calidad educativa, debido a esto surgió la motivación en el grupo investigador de incorporar la gamificación mediante TIC como estrategia para fortalecer la competencia lectora específicamente.

Así mismo, en el mundo actual, este nuevo tipo de tecnología académica ha propuesto un cambio significativo, sobre todo el de incorporarse como herramienta dependiente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, la cual es un aporte fundamental para el fortalecimiento en la adquisición de competencias tanto para docentes y estudiantes, exaltando los momentos pedagógicos que se dan a lugar en un ambiente de formación, por lo tanto su incorporación en el ámbito educativo, es un factor de mucha importancia ya que se está a la vanguardia y facilita de una manera más dinámica, poco aburrida y más productiva el proceso formativo.

Es tanto así, que la gamificación mediante el uso de las TIC para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes es una estrategia que los motivará inicialmente, debido a que saldrán de la monotonía y realizarán actividades académicas y pedagógicas con la capacidad de estimular la motivación en el estudiante y posteriormente se les convertirá en aprendizajes adquiridos o buenos hábitos que podrán aplicar en cualquier área; pues la comprensión “es un proceso de producción

de sentido donde entra en juego diversos saberes y competencias que tiene que ver con el reconocimiento del código comunicativo, por lo tanto es una acción que conduce al significado de las cosas”. Hurtado, Serna y Sierra (1998).

Es de tener presente, que un equipo tecnológico con el uso adecuado, surte la adquisición del conocimiento de forma didáctica y participativa que facilitan vislumbrar la cotidianidad y sus situaciones. Es tener la probabilidad de graficar visualmente la teorización de conceptos, y también, gestionar hacia el cambio de diferentes variables que participan en la comprensión lectora, lo cual favorece la capacidad de análisis y síntesis de los estudiantes. (Pernía, 2018)

## 1. Planteamiento del problema

El Covid 19, es un virus que tiene la característica de ser altamente letal, con una velocidad de propagación extremadamente elevada, lo cual lo hace un peligro biológico para toda la comunidad, esto obligó a todos los sectores de la economía mundial a un confinamiento y distanciamiento social de carácter obligatorio, a fin de salvaguardar la vida y la salud de muchas personas; por tal motivo, este panorama generó un cambio importante en todos los ámbitos de la vida, y más, en la forma en que se imparte la educación, ya que una vivienda y la institución educativa, ahora se vuelven uno solo acotando las necesidades de la emergencia sanitaria; según la UNESCO, más de 861.7 millones de niños y jóvenes en 119 países se han visto afectados al tener que hacer frente a una emergencia sanitaria de puso al descubierto muchas debilidades. Millones de familias se han tenido que unir al 1.7 millón de niños que se encuentran enrolados en la educación en el hogar (Estrada, 2020).

Murillo (2020), refiere que, en el contexto de la pandemia en la cual es nuestra realidad hoy, los niños y adolescentes, además del confinamiento, en general se ven inmersos en el olvido con relación a las medidas que buscan mitigar el impacto de la misma y que los sistemas educativos han tomado para suavizar esta situación. Para muchos la opción de un aprendizaje significativo a distancia se ha vuelto casi imposible, dadas a las herramientas que circunscriben a todo ello. En algunos casos por la falta de competencias para el uso de recursos digitales, falta de una herramienta específica según el contexto donde vive, o porque lo que se les es ofrecido no es accesible. Pero también si se contase con todas las herramientas, se da la posibilidad de que, algunos trabajadores pertenecientes al cuerpo docente se evidencian saturados, no brindando la atención suficiente que ellos requieran.

Es así que, al anunciar el cierre de clases, tomo por sorpresa a la gran mayoría de los colegios y sin previa preparación para implementar una estructura curricular de educación a distancia o desde la virtualidad. Fueron muy pocos los colegios los ya se habrían preparado con ambientes virtuales de aprendizaje y no por la pandemia si no por requerimientos de la calidad

académica, o por la crisis de varias ciudades en Colombia por los paros programados por las agremiaciones a mediados del segundo semestre del año 2019 que implicaron un cierre de establecimientos educativos por algún tiempo; así mismo, existía un número de instituciones que venían preparando sus programas de educación remota, fueron algunos de estas instituciones quienes sin ánimo de lucro abrieron sus programas siguiendo la filosofía de open source para apoyar a toda la comunidad educativa. La solidaridad en medio de la crisis se sintió desde el primer día del cierre, puesto que de una u otra forma las instituciones educativas han querido hacer llegar a cada estudiante actividades que faciliten dar el cumplimiento del calendario académico y así, hacer frente al mayor temor denominado deserción escolar. (Ricaurte, 2020).

Como lo menciona Posada (2020), Colombia a lo largo del aislamiento ha evidenciado que no está ofreciendo asombrosa enseñanza digital a los adolescentes, y dichos permanecen aburridos, decepcionados de dicha mala modalidad a distancia del siglo pasado, mal reencauchada; de igual manera Pérez (2020) refiere que, millares no anhelan volver a matricularse, y su primera efecto es que Colombia tendrá la más alta tasa de deserción educativa de toda su historia; una ejemplificación de eso son los campesinos de Colombia, los alumnos que viven en regiones rurales o en barrios que se caracterizan por ser de escasos recursos, básicamente todos, quedaron por fuera de la enseñanza.; pues la enseñanza digital es otra cosa bastante distinta. De tal forma que Fandos (2017), aporta que los cursos diseñados para enseñanza digital se originan en profundos adelantos en ciencias, en serias averiguaciones pedagógicas y en ocupaciones bastante capaces que unen a las TIC; por consiguiente, es urgente que Colombia importe entendimiento de enseñanza digital.

Por otro lado, Giddens (1987), indica que existen actividades humanas importantes para el desarrollo del ser y el crecimiento en el hacer que son: la comunicación y la representación, tal como lo expresa; estas funciones no son excluyentes entre sí, sino que se interrelacionan en una actividad lingüística y dan paso a la interpretación de conocimiento lingüístico, el cual es necesario para el saber hacer en los procesos de aprendizaje.

Así mismo, en la ejecución de toda actividad humana es necesario evocar algunas actividades lingüísticas ya que de esa manera se preservan algunos elementos de nuestra cultura y de nuestra raza, dándole continuidad a nuestro desarrollo evolutivo. Argumenta Jameson; (2016).

Por su parte, Calvo (2013) que es deber de los adultos, especialmente de los formadores y maestros propiciar los espacios y administrar las herramientas necesarias para que los jóvenes y las nuevas generaciones se apropien no sólo de nuestra cultura, sino también del uso de la lengua” en este aspecto la lengua castellana, la cual se constituye en una herramienta aplicable a las demás ciencias y técnicas. De hecho, es necesario pensar en sentido crítico; de cómo la enseñanza del lenguaje constituye un elemento fundamental para la vida de los estudiantes, dentro y fuera del aula.

Dentro del uso de la lengua se puede destacar, la interpretación y el análisis textual, que son una de las competencias que debe desarrollar el ciudadano actual, tanto para el aprendizaje de otras disciplinas, como para desenvolverse en el mundo actual, que cada vez más competitivo; por lo tanto, es importante que éste conozca, reconozca y sea capaz de interpretar y hacer sus propias inferencias, a partir de los elementos ya estudiados (Fumero, 2019).

No obstante, se ha notado con gran inquietud especialmente en la zona de humanidades (lengua castellana) que los alumnos de la Organización Educativa Dulce Nombre de Jesús de la jornada matinal, del municipio de Sincelejo, muestran problemas en la comprensión lectora, las cuales se evidencian justo al instante de contestar a cuestionamientos respecto a la misma, puesto que desconocen los diferentes géneros literarios, composición propia de un escrito, ideas primordiales, personajes, palabras de enlace, conjunciones, adverbios, verbos, adjetivos, entre otros recursos propios del lenguaje; lo que se sustenta en lo manifestado por (Cárdenas, 2010), la cual sugiere que la interpretación de lenguaje escrito es un entorno de indagación que habilita el planteamiento de la interacción entre semántica y sintaxis y, paralelamente, el de las dos con el discurso; establece que frecuentemente el sentido de un vocablo influye en las maneras que se



configuran las oraciones, en tanto es aquel orden del discurso el que establece el sentido de las unidades y las interacciones entre ellas.

Sin embargo, en los resultados conseguidos en las pruebas saber en el año 2018, en puntos específicos del área de lenguaje la Organización Educativa Dulce Nombre de Jesús de Sincelejo, el 18% de los alumnos sacó entre 100 y 235 aspectos, que corresponde al grado insuficiente de manejo en el sector, esto significa que ellos no superaron cuestiones de menor dificultad de la prueba; en lo que el 56% tuvo puntajes entre 236 y 315, correspondiente al grado mínimo, un 24% de los alumnos alcanzó entre 316 y 415 puntos de vista, o sea se ubicó en el grado satisfactorio en tanto que sólo el 3% tuvo puntajes entre 416 y 500, dichos alumnos se ubicaron en el grado avanzado; lo que es una cifra alarmante para la organización, así como lo afirma Quiroz (2018).

Es de mencionar que, en su calidad interpretativa, propositiva y argumentativa, estos resultados muestran como los estudiantes manifiestan rasgos que los caracterizan en un nivel bajo en cuanto a la memoria a largo plazo, olvidando con facilidad lo explicado, por otro lado, en el ejercicio del aula, se les dificulta en el desarrollo de las actividades, concentrarse por un periodo considerable de tiempo, mostrando en la relación e conceptos, algunas dificultades y falencias, donde carecen de inducción, y deducción para anticipar y proponer ideas acerca de textos y material desarrollado en el aula, tal como refiere Lavilla (2016), Sin memorización no existe aprendizaje, ni cabe utilizar posteriormente conocimientos, información o experiencias anteriores; el autor lo resume en vivir es recordar y se vive y se sabe cuánto se recuerda.

Así mismo, los componentes pragmático, semántico y sintáctico analizados, dan cuenta de una necesidad de fortalecer en la competencia intertextual, relacionada con el ámbito de la presente investigación. Para lo cual se hace necesario fortalecer las estrategias en comprensión de textos, que redundará en una mejora significativa en los estudiantes de grado séptimo de la institución.

Es necesario argumentar que, aún a pesar que los resultados institucionales son menores que los nacionales y que el promedio de la entidad territorial, se observa progreso en casi todas las

áreas evaluadas en relación a los resultados obtenidos en el año inmediatamente anterior, este incremento obedece a varios factores, entre estos, la implementación de jornada única para la media es una de las estrategias institucionales que más pudo haber incidido, pues con ella se incrementa el número de horas de clases de las áreas fundamentales evaluadas en la prueba.

Así mismo Echazarra (2019), destaca lo indicado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (Ocde) donde en los resultados de las pruebas PISA en el año 2018, Colombia evidencio avances notorios en términos generales. Sin embargo, se quedó por detrás de la media de los otros estados miembros; con 425 puntos en comprensión lectora, el país cuenta con un grupo de 43% de menores que no, superan las expectativas mínimas de la Ocde, en comparación con otros estados que el porcentaje de rezagados no supera el 20%.

Haciendo un análisis de los resultados de las pruebas saber en el grado 11 en el año 2018 aplicadas a la institución dan cuenta de una necesidad eminente de fortalecer el área de lectura y comprensión, denotando la comparativa entre los años 2016 y 2017, vemos como los resultados han mejorado porcentualmente. Debido a las estrategias implantadas en la institución Educativa Dulce Nombre de Jesús, estrategias que van desde, la implementación de jornada única para la media es una de las estrategias institucionales que más pudo haber incidido, pues con ella se incrementa el número de horas de clases de las áreas fundamentales evaluadas en la prueba.

Específicamente, la competencia lecto-escritura que corresponde al área de lengua castellana, analiza aspectos relacionados con las capacidades de leer e interpretar textos, así como la producción de estos en el ámbito cultural, haciendo una reflexión sobre aquellos elementos que intervienen en la misma. Los resultados obtenidos en pruebas saber once 2018, muestran que el área con mejor desempeño es lectura crítica (LC) con un promedio de 53,28, en general estos promedios a nivel nacional están muy por debajo de la media. Lo cual manifiesta la necesidad de la implementación de estrategias que ayuden a mejorar la calidad en el área de lenguaje (Anatolievna, 2018).

Sumado a esto existe en los educandos un desinterés y desidia por la lectura, y así lo evidencia la baja estadística en visitas a biblioteca; también, es válido mencionar, que el entorno en donde se desenvuelven después de llegar de la escuela no es un ambiente propicio para desarrollar el hábito de la lectura, sumado a esto está el poco o bajo nivel de escolaridad de los padres, quienes en su mayoría no han pasado de quinto de primaria por lo cual, se muestren reacios al aporte que ellos tienen que dar a sus hijos(as).

De acuerdo con lo anterior se presenta dentro del núcleo familiar situaciones con rasgos de violencia intrafamiliar en la mayoría de hogares comprendiendo ante esta situación que el aprendizaje en cierto momento sea difícil, y dificulte la convivencia en espacios adecuados para el estudio y el desarrollo extra aula de elementos de lenguaje adecuados para la generación de conocimiento, existiendo además, antecedentes de pérdida de valores culturales y de la identidad regional y nacional, evidenciándose en los educandos un desconocimiento del material oral y lingüístico de la región sucreña y sus alrededores; lo cual se soporta en lo indicado por Alonso (2016), la violencia constituye en la actualidad un problema social de primer orden. Los episodios más marcados y graves a enfrentar, permanecen apareciendo novedosas protestas; episodios de maltrato graves a edades cada vez más tempranas, bullying, maltrato de hijos a papás, que están afectando todos los días más el manejo estudiantil.

Por lo tanto, se destaca lo expuesto por Salinas (2014), quien manifiesta que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación han transformado las formas de comunicación de los seres humanos y ante estos constantes y repentinos cambios los docentes pueden tener dificultades para orientar y guiar a las nuevas generaciones en un mejor aprovechamiento de estas herramientas, es por ello que, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en la institución no se vislumbra como una herramienta que puede ser aprovechada como espacio que incentive en los educandos en relación a la mejora de la comprensión lectora.

Suarez (2020), en un informe emitido a secretaría de educación municipal menciona que la institución educativa a pesar que cuenta con varias aulas de informática dotadas con computadoras

e internet de fibra óptica; los educandos no tenían uso de ayudas didácticas especializadas para la apropiación de textos en el área de castellano; por tal razón en él no se evidenciaban actividades didácticas, solo algunas actividades de forma aislada en otras asignaturas; de momento por la condición especial de las labores en casa a distancia, la institución tomo la iniciativa de realizar guías de trabajo (talleres) que se los envían a los estudiantes para resolver y las envían por vía WhatsApp o por correo electrónico, no se evidencian sesiones sincronización con los estudiantes, lo que ha generado aún más desmotivación en ellos.

### **1.1. Formulación del problema**

Con base en la situación anterior formulamos el siguiente planteamiento:

¿Cómo se fortalece la competencia lectora en relación al hábito lector de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús de Sincelejo?

## 2. Justificación

Según Franco (2011), en la actualidad el más grande desafío de la academia es la gestación de habilidades comunicativas que se desarrollen durante la educación media, todo ello de forma remota y que, a la vez permita salvaguardar la salud durante esta emergencia sanitaria; pero hay que tener en cuenta también, que los estudiantes pasaran a un nivel de educación superior, por lo tanto, todo este aprendizaje se convierte en la base del desarrollo y del conocimiento para estos niveles educativos siguientes; es así que la Federación de enseñanza de Andalucía (2019), menciona que se ha encontrado en los estudiantes de educación media cierta dificultad para la comprensión lectora; y por consiguiente los alumnos presentan desmotivación en cuanto al trabajo, generando esto, una más grande complejidad a los profesores del área de lenguaje, más que nada para la orientación de los conceptos.

Es así como, la lectura está íntimamente ligada al conocimiento, una habilidad que la escuela debe liderar y fortalecer a través de la generación de una cultura de agrado al mundo de las letras, la cual implica valorar el índice de comprensión que los educandos lleguen a alcanzar como lo menciona Cano (2012). La composición escrita y la interpretación son básicas, ya que permiten al lector comunicarse con el autor, dialogar con él y sobre todo comprender sus mensajes.

Por otro lado, Fandos (2017), manifiesta como sistemáticamente la tecnología ha hecho enfrentar a la humanidad a la era de la comunicación, por lo cual se requiere el desarrollo de competencias básicas como las de leer y escribir de forma adecuada con el uso de estas herramientas. Esto acomodando a los estudiantes a un entorno que requiere hacer uso de estas nuevas competencias; se trata de acceder de manera eficiente y eficaz a la información; y a su vez, ser capaces de mejorar su capacidad de creación y producción textual, necesaria para una mejor comprensión de los contenidos multimediales presentes en los recursos educativos digitales consultados.

De acuerdo con el Ministerio de educación nacional en el año 2016, utilizar las Novedades de las Tecnologías de Información y Comunicaciones en la enseñanza, es un boleto que posibilita ingresar y edificar una sociedad de entendimiento conectado globalmente. Es por esto que se debería elaborar el entorno de aprendizaje apropiado y sus condiciones de manejo, con el objetivo de que las nuevas generaciones sepan utilizar adecuadamente las modalidades que éste brindará, y a la vez hacer frente los desafíos que esto les propondría. De la misma manera, se tienen que orientar actividades, voluntades y recursos para consolidar el ingenio humano y social solicitado para entrar como país en este nuevo esquema de sociedad universal. Esto, debería posibilitar, además, el potencial social de Colombia y ayudar a generar y articular el entorno de aprendizaje necesario para continuar en el objetivo de creación pacífica de identidad nacional y de fortalecimiento de los potenciales regionales y locales.

Según Vence (2010), la incorporación de las TIC en las estrategias didácticas tiene como propósito mejorar las prácticas de aula, facilitar entornos de enseñanza – aprendizaje más dinámicos e interactivos con la intención de lograr aprendizajes significativos, y la gamificación es una técnica de aprendizaje que lleva la mecánica de los juegos al entorno educativo profesional a fin de lograr superiores resultados: sirve para absorber conocimientos y facilitar destrezas como forma para compensar en actividades específicas.

Se hace entonces necesario implementar con este grupo de estudiantes, objetos de la presente investigación; proyectos estratégicos de aula basados en procesos de investigación con mediación de nuevas estrategias como la gamificación y acompañamiento docente, que integren las áreas del conocimiento y motiven al trabajo colaborativo, la administración de entendimiento, la sabiduría colectiva, la meditación y el estudio participativo para desarrollar capacidades cognitivas, tecnológicas, comunicativas y laborales, que posibiliten la autorregulación del aprendizaje y promuevan la cultura emprendedora como una forma de integración e igualdad.

El proyecto llega como una alternativa más para que la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús participe de forma activa en la incorporación de nuevas estrategias y fortalecimiento de las tecnologías de información y de comunicación TIC, en el proceso lector de

la comunidad educativa. La vinculación de las nuevas tecnologías en estos momentos de aislamiento aportará el factor innovación al proceso lector de la institución frente a las actividades rutinarias que se habían venido trabajando de forma improvisada, apuntando a despertar el interés del estudiantado en los momentos pedagógicos relacionados con el proceso lector, lo que permitirá la movilidad académica en forma positiva como resultado de mejores prácticas lectoras.

En este sentido, y apoyados en los resultados de Sánchez, Ordoñez y Jiménez-Toledo (2018). Se vislumbra como la propuesta permite potenciar la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión de lectura mediante el uso específico de la herramienta digital EDUCAPLAY, la cual es una herramienta que permite la creación de actividades educativas multimedia que se pueden usar en las actividades académicas programadas. Además, se puede crear colecciones de actividades o grupos tanto con alumnos como con otros compañeros y docentes; y que tiene como clave principal al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo.

Segura Jiménez (2019), argumenta como estas dinámicas de juego cumplen en la experiencia un papel fundamental en la medida que estas buscan implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad; enmarcado en una dinámica propia, y con participación del docente como guía de las actividades; siendo capaz de que el alumno genere interés por las actividades lúdicas en base a la recompensa o la competencia como motores de desarrollo; sin embargo esta última tiene sus aspectos negativos por lo cual se requiere atención en su aplicación en los diferentes entornos.

El presente proyecto parte del reconocimiento de la realidad local y de la institución en aspectos relacionados con la creación e interpretación de contenidos, su valor innovador se encuentra en la incursión cultural hacia los elementos autóctonos de la literatura y las artes presentes en las distintas manifestaciones del caribe colombiano, especialmente de las sabanas de Sucre, con ello se fomenta la participación desde lo local, y se entiende como una plataforma para reforzar la identidad cultural desde las distintas manifestaciones literarias locales. (Mínguez, 2019)

La estrategia de gamificación se configura como una estrategia para una mejora de las oportunidades de los estudiantes en un entorno exigente, afrontando retos que les permitan desenvolverse de manera adecuada en la sociedad, estas competencias se destacan en Orozco et al. (2020). En el cual se reconoce en las habilidades lectoras como un elemento fundamental para mejorar la calidad de vida de las personas, se entiende este reto más allá de solo el rendimiento académico y se plantea desde la perspectiva de brindar a los estudiantes experiencias desde la gamificación para estimular el pensamiento crítico en la resolución de problemas.



### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Implementar actividades de gamificación educativa mediante el uso de la plataforma EDUCAPLAY, con el propósito de fortalecer la competencia lectora en relación al hábito lector en estudiantes séptimo grado de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús.

#### **3.2. Objetivos específicos**

- ✓ Identificar características de uso de Tics de los estudiantes del grado séptimo en el área de castellano.
- ✓ Determinar el estado de la competencia lectora en relación al hábito lector de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús.
- ✓ Implementar actividades de gamificación mediante la herramienta EDUCAPLAY.
- ✓ Evaluar el impacto de la gamificación en la competencia lectora en relación al hábito lector a través de los resultados de las evaluaciones.

#### 4. Marco Referencial

Las tendencias e inquietudes recientes, exigen una jornada con más y más respuestas a las generaciones actuales que requieren encontrar argumento en el contenido pedagógico, sobre todo a sus expectativas tecnológicas y necesidades crecidamente inmediatas. Esto involucra la carga de docentes y establecimientos al momento de innovar o derivar actividades en metodologías emergentes que intenten fusionar en sus clases teóricas, la motivación y la responsabilidad de transmitir con cada uno de los instrumentos y medios posibles, a fin de que favorezcan el aprendizaje íntegro y revelador de sus estudiantes. Además, ha quedado constancia de que los alumnos alcanzan un gran grado de compromiso una vez que se hallan motivados, inclusive prefiriendo continuar con la actividad lúdica una vez dada por finalizada la clase (Ortiz, 2018).

El desarrollo de habilidades lingüísticas se constituye en un elemento fundamental en la medida que fortalece las habilidades académicas de los estudiantes del siglo XXI; un proceso lingüístico no es solo la capacidad de saber pronunciar y combinar sonidos y palabras con significado a su vez exige capacidades en aprender a usar las palabras y entenderlas de acuerdo con las circunstancias físicas, personales y sociales en las que se producen.

En este aspecto destacan aportes de Torres, Romero y Pérez (2018) en los cuales se vislumbra el concepto de gamificación, como estrategia que busca plantar cara a los estudiantes frente a experiencias inmersivas, potenciadas por un cambio en los paradigmas de la enseñanza clásica, hacia los nuevos límites de las formas en como los seres humanos aprendemos, fundamentados en la motivación y en la configuración social que nos da identidad, implementando juegos como herramientas de mecanización para poder hacer que el procedimiento que nos lleva a la enseñanza sea más llamativo, y en un fin selectivo enriquecido de efectividad.

Para Rodrigo-Mateo (2017) quien menciona a Arnold (2014) la gamificación ha tenido asociada ideas preconcebidas erradas, en la medida que no se ha dimensionado su papel integrador y ha sido vista como elemento de ocio en el aula; ante lo cual cabe mencionar que, para el autor la

gamificación es un recurso que permite orientar el proceso educativo hacia un rumbo ideal, en el cual se permite mejorar los resultados académicos, y transformar el proceso de enseñanza - aprendizaje en acciones eficientes, más aun en la apropiación de códigos y elementos propios que estimulan en el estudiante su deseo de adquisición de conocimiento mediante dinámicas creativas estructuradas.

Anácona Samboní (2020) menciona como la gamificación como estrategia de interacción educativa donde se mezclan contenidos curriculares académicos se ha convertido en un estándar a cumplir dentro de los espacios que se han transportado al mundo digital, en la medida que se da lugar al aprendizaje interactivo dotado que se articula en las TIC y proporciona elementos de juicio suficientes para justificar su aplicación en el campo educativo; los avances tecnológicos y más aún los relacionados con elementos multimedia, caracterizan un modelo que se hace más atractivo y asequible a las necesidades de los estudiantes, quienes demandan contenidos que se adapten a sus necesidades y gustos, así como a la necesidad del docente en proporcionar contenidos de calidad en las diferentes áreas de conocimiento.

#### **4.1. Antecedentes**

Para la ejecución del proyecto se hace necesario referenciar los estudios realizados alrededor del tema, con el fin de fortalecer la investigación y a la vez permitir estar enterados de todas las novedades que han surgido acerca de esta temática.

Por lo anterior, se han encontrado algunos proyectos llevados a cabo como son los siguientes:

##### **4.1.1. Internacionales**

La iniciativa, denominada ‘Libros en el Aire’ (LEA), se desarrolló a lo largo de los años 2014-2015 dentro del Club Universitario de Innovación (CUI), en el que los alumnos de la Universidad de Salamanca protagonizan distintos trabajos de investigación. “Existen clubes de

lectura que tienen como referencia una web o una página de Facebook, pero el valor extra de LEA es su carácter sonoro, ya que parte de las emociones que el lector de un libro quiere expresar se pueden transmitir mejor con la voz”, señala Marcos (Barajas, Llorente y Fernández, 2014. pár. 1).

Para la representación de los antecedentes históricos se toma en cuenta la evolución histórica de los proyectos presentes, mostrándose los aportes desde los puntos de vista teóricos para el desarrollo de trabajo de grado. Los cuales según Bavaresco (2006), dichos precedentes se refieren a todos los estudios o averiguaciones previas involucradas con el problema propuesto, o son indagaciones llevadas a cabo de tal manera, que tienen alguna vinculación a fin de ser analizadas, colocándose en orden cronológico, a partir de las fechas más actuales hasta las más antiguas.

Ledesma (2015), en su investigación titulada “Uso de ludotecas escolares virtuales para el desarrollo de competencias lectoras”, presentado como requisito para optar el título de Maestría en Informática Educativa que otorga la Universidad privada Dr. Rafael Beloso Chacín de Venezuela. En la cual se observa como objetivo general, analizar la incidencia del uso de las ludotecas escolares virtuales para el desarrollo de las competencias lectoras de primer grado de la escuela básica primaria de la institución educativa 20 de Julio en el municipio de Maicao (La Guajira - Colombia).

El aporte brindado por la anterior investigación hacia este estudio consiste en la similitud del diseño cuasi experimental utilizado para la estructuración de los instrumentos de recolección de datos (pre-test y pos-test) aplicados a los grupos Control y Experimental, respectivamente. Así mismo, contribuye con el basamento teórico relacionado con el desarrollo de la comprensión lectora, donde se ponen de manifiesto el establecimiento de los niveles literal, inferencial y crítico, para integrarlos de forma asertiva dentro del proceso educativo.

Por otro lado, Rodríguez (2014), en su investigación titulada “Uso de las herramientas Web 2.0 y comprensión lectora”. Este trabajo fue presentado en la Universidad Dr. Rafael Beloso

Chacín, Decanato de Investigación y Postgrado, Maestría en Informática Educativa, Maracaibo. Encontrando como objetivo principal determinar la relación estadística entre el uso de la Herramienta Web 2.0 y Comprensión Lectora en estudiantes de la Segunda Etapa del Subsistema Primaria de la Escuela Bolivariana Elías David Curiel del Municipio Mauro Estado Falcón.

Finalmente podemos destacar lo realizado por Ortiz (2018) en su trabajo “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”, la cual indica que La gamificación puede convertir los entornos académicos y escolares en espacios inclusivos, que despierta en los estudiantes una necesidad de permanecer en ella; proponiendo que gamificar sea más que un juego, es definirlo como algo más complejo y llamativo para el estudiante. Para ellos es vital que se desarrolle una profunda reflexión sobre las metas a lograr, acorde a las necesidades: una vez determinadas, se instaurarán las normas a cumplir en el proceso. Por lo que llevar a cabo un proyecto de gamificación requiere de una profunda estructuración y sistematización. Coincidiendo con Burke (2012), consideramos que la gamificación será a futuro un dispositivo sistémico necesario, ya que su papel de crear compromiso, facilitará la puesta en marcha y desarrollo nuevas ideas, favoreciendo la innovación en el salón de clases, más allá de una simple experimentación novedosa. Entre los datos revelados en el estudio se destacaron los niveles motivacionales que pudieron alcanzar , así como el compromiso del cuerpo docente en el diseño de las actividades gamificadas.

#### ***4.1.2. Nacionales***

Con relación a esta perspectiva, uno de los aspectos relevantes del antecedente mencionado es que contribuye con los referentes bibliográficos relacionados con la fundamentación teórica sobre las herramientas tecnológicas como herramienta impulsora del desarrollo de la comprensión lectora, estos medios tecnológicos servirán como orientación para el desarrollo de la metodología en cuanto a los aspectos descriptivos y documentales que identifican el presente proyecto investigativo.

Así mismo, a nivel nacional en el uso de TIC, en los procesos de enseñanza aprendizaje encontramos a Toro (2016), con su investigación titulada: Las TIC estrategia para mejorar la competencia lectora-interpretativa en el área de lenguaje en estudiantes del grado undécimo D de la institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño, de la ciudad de Medellín, Departamento de Antioquia-Colombia.

Ferro, Martínez y Otero (2009), indican que al final de su investigación, se permitieron demostrar que las implementaciones de las TIC en el mundo académico y de la educación, apoyan los procesos e enseñanza y en la introducción al acampo de la adquisición del conocimiento; igualmente, dinamizan las relaciones entre el docente, el estudiante y los contenidos curriculares que guían la enseñanza, por cuanto generan un aprendizaje con sentido desde una motivación permanente y ascendente.

Es así como también se analiza el proyecto denominado “La incorporación de las TIC para mejorar la comprensión Lectora de los estudiantes de grado primero c de la Institución Educativa Remigio Antonio Cañarte, sede Providencia, de la ciudad de Pereira”. Los autores de este proyecto lo realizaron con el objetivo de “determinar la incidencia de una secuencia didáctica mediada por TIC en la comprensión lectora de los estudiantes de grado primero de la institución Educativa Remigio Antonio Cañarte Sede providencia”. Pineda, Arango y Vergara (2013) manifestaron que según los análisis realizados antes y después de la aplicación de la secuencia didáctica transversalizada por herramientas TIC, pudieron concluir que ésta no arrojó mayores cambios en la comprensión de los estudiantes, por tal razón rechazaron la hipótesis de trabajo y aceptaron la nula ya que algunos de las estudiantes tuvieron cambios, pero estos de manera general no fueron significativos.

Por otro lado, Cifuentes y Martínez (2012), realizaron otra investigación en relación a la manera de cómo puede mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de tercero de primaria de la Escuela Rural La Victoria de San José de Antioquia implementando estrategias didácticas

TIC; aquí los autores realizaron el proyecto que buscaba fortalecer los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de ese grado, pues habían identificado un bajo rendimiento en todas las asignaturas, generado por dificultades en la competencia de comprender lecturas, así como la pereza que les implica leer y reflexionando que para formar buenos hábitos lectores se hace necesario que como docentes se entienda la importancia que tiene la lectura para la educación, en este sentido, les resultó indispensable realizar un cambio en la práctica del docente como buena enseñanza; un cambio de métodos y acciones que tiendan a mejorar la ardua labor de cada día en el aula, y al mismo tiempo que cada individuo adquiriera el hábito pasional por la lectura, el agrado por la misma y, sobre todo comprender asertivamente los diferentes tipos e texto.

Sierra (2016), manifiesta que en este sentido el uso de las TIC como herramientas de aprendizaje se convierte en una herramienta innovadoras, amigable e influyente para los estudiantes, teniendo en cuenta que muchos son jóvenes nacidos en esta era digital llamados nativos digitales, y vienen con la predisposición innata interactuar y reaccionar al fácil aprendizaje mediante estas herramientas que con el apoyo de equipos, computadores y herramientas audiovisuales, y que se deberían implementar en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el uso constante de los recursos tecnológicos.

Por otro lado, podemos mencionar lo expuesto por Lozada (2016), la cual menciona que las actividades entretenidas en ambientes no dedicaos a la recreación están ganando espacio como parte del proceso formativo, por lo tanto, y que se identifican en ello elementos diferenciadores y comunes, insinuando que la gamificación puede derivar en secuencias motivadoras para el estudiante, al igual que en su desarrollo entro de un ambiente académico. Por esto, se haría necesario estandarizarlo como un marco común o como lineamientos específicos para aplicarla académicamente, especialmente ser consecuentes con las áreas del conocimiento y verificar que se puede usar en cada una de ellas, independientemente donde se quiera utilizar ya sea en la escuela o a nivel empresarial.

Lo anterior también se sustenta en lo mencionado por Melo (2017), quien en su estudio logro concluir que si se adicionan cuatro elementos como los entornos virtuales dinámicos, simples ya agradables, los espacios para interactuar con los compañeros ya sea con juegos o elementos academicos, el seguimiento en tiempo sincrónico, y los ejercicios novedosos y creativos, contribuirán de forma significativa a la permanencia estudiantil, dedicación en las actividades y la eficiencia en su desarrollo; además estos se pueden entender como la fuente de motivación principal para llegar a un momento pedagógico satisfactorio en la enseñanza aprendizaje.



#### **4.1.3. Locales**

Méndez y Torrente (2012), A nivel local comparten una investigación titulada: “¿Cómo mejorar el nivel de Comprensión Lectora en los estudiantes del grado Cuarto de la Institución Educativa Técnico Agropecuario de la Gallera, utilizando las TIC para incentivar el hábito lector?”, cuyo objetivo principal se refiere a facilitar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Técnico Agropecuario de la Gallera Sede Primaria, utilizando las TIC para incentivar en ellos el hábito lector. Este proyecto se desarrolló bajo el marco de referencia del hacer un seguimiento específico del rendimiento y evolución para las características de la comprensión lectora de los estudiantes evaluados. Partiendo de una prueba inicial, luego haciendo una confrontación con pruebas siguientes, donde analizaron las dificultades que tenían y a partir de allí idearon actividades para desarrollarlas, creando las estrategias específicas; en la elaboración de las pruebas siguientes realizaron lecturas y talleres con un alto grado de complejidad, para finalizar con la entrega e las recomendaciones específicas a cada estudiante, así como una labor casi personalizada.

También se encontró el trabajo de investigación denominado “Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del Reading en los estudiantes del curso de inglés 0 del centro comunitario de atención virtual Rubén del Cristo Martínez Suárez de Corozal-Sucre”, donde como conclusión determinaron que la gamificación, brinda la posibilidad de afianzar y aprender de una manera divertida con un propósito académico, con resultados significativos que evidenciaron una mejora en la calidad de las actividades entregadas por los estudiantes.

## 5. Fundamentos Teóricos

A continuación, se analizan los diferentes referentes teóricos, que aportan un soporte temático que fundamentan esta propuesta de investigación.

Rosales (2013), manifiesta que toda forma de innovación ha de concebirse con naturaleza hacia la participación y la inclusión de todos los actores relacionados, en otras palabras, de individuos, locaciones y acciones que interactuando de forma organizada generan cambios significativos. En la práctica, los cuales no se manifiestan de un rato a otro; necesitan idealización para ofrecer resoluciones a situaciones o necesidades concretas del entorno donde se desarrollan.

Según Ramírez (2012), innovar, no es la novedad absoluta, pero si es una condición inevitable; que requiere de la unión de una novedad en relación a la verdad que se aborda, o sea, una innovación situada, que, llevada al entorno educativo, permite mejorar las prácticas existentes como contestación a una necesidad y producir ideas nuevas que logren proponerse como estrategias que generen un cambio significativo.

Barraza (2005), manifiesta que la conformación de la sociedad radica en cómo están contemplados los escenarios educativos de allí emana su talante importancia, y es así como estos deben obedecer a recibir la innovación como un motor de evolución. Fenomenológicamente conversando esta aria presente en todo el contexto académico que busque una mejora de sus procedimientos o de la manera idónea en que se viene formalizando; se adiciona que Innovar implica incorporar una variedad de estructuras o situaciones que tienen como finalidad facilitar la adquisición de conocimientos en diferentes disciplinas.

Según Valenzuela (2009), es importante dentro de un modelo de gestión académica enfocarse en la mejora continua o sea en la misma gestión como proceso; puesto que tiene que ver con la toma de decisiones en torno a adquirirán de recursos, la formulación curricular y todo lo

relacionado con el contexto educativo, permitiendo que este sea no solo innovador si no participativo e incluyente.

Treviño (2017) manifiesta que el involucra el desarrollo de habilidades en el avance en las competencias lectoras en específico con el hábito lector, la define como una de las habilidades fundamentales para consolidar aprendizajes propios con proyecciones a largo plazo.

Fromm (2009), establece que en el área de lectoescritura se posibilita mejorar el desempeño cuando se utilizan otros espacios, decantándose en mayores oportunidades laborales, por el nivel de las competencias adquiridas.

Marqués (2006) apunta que el tic son herramientas digitales y tecnológicas donde sea necesario para recibir información que enriquece el conocimiento de los estudiantes, estas se convierten en un elemento significativo, el autor determina que adherir las TIC a los procesos de aprendizaje no únicamente beneficia la comprensión de un escrito, sino que posibilita que la interacción del estudiante sea maravillosa con la lectoescritura a partir de un elemento real, ya que despiertan un alto grado de interés y motivación en ellos.

La UNESCO y OREALC (2013), manifiestan que, para la formación de cada uno de los individuos, es necesario acrecentar la habilidad de la lectoescritura, pues permite la contribución de elementos significativos el mundo que lo circunscribe y viceversa, lo prepara para grandes retos en el mismo entorno académico alineándolo con la calidad del mismo.

La OECD (2014), soporta lo anterior describiéndolo desde diferentes ámbitos en los países de Colombia y México, estos mencionan que el campo de oportunidad y pertinencia para acciones que lleven a la consecución de resultados cada vez más favorables. Así, en la presentación de los resultados de la aplicación del examen Pisa 2012, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD, por sus siglas en inglés) muestra que, de los 64 países evaluados,

sólo 32 obtuvieron una mejora en la lectura, mientras que el resto, o no mostró cambios significativos, o reportó un deterioro en su desempeño.

Linares (2013), menciona que el área de mayor oportunidad según las estadísticas que ofrece una mayor invitación a mejorar las habilidades lectoescritoras en las sociedades tecnológicamente avanzadas, son la innovación, y que ello exige enfoques muy distintos a los tradicionales, lo que implica generar un cambio de paradigma. De esta manera, como se reportó en la Encuesta Nacional de Práctica de Lectura 2006, las acciones más recurridas en el proceso de enseñanza son los comentarios del maestro, la práctica de la escritura mediante el dictado o la transcripción de lo contenido en la pizarra o el leer de un modo unidireccional (INEGI, 2010), lo que resulta insuficiente a decir de las estadísticas presentadas; por lo que hay que reflexionar sobre cuáles serían las nuevas estrategias para mejorar el hábito lector acorde a las características de cada entorno intrafamiliar e interpersonal en este mundo contemporáneo

Por su noticia, la Teoría de la Argumentación Perelman y Olbrecht-Tyteca (1994) manifiestan ciertas premisas generales que estipulan el lugar de oración y a cortar de ella se delimita los aspectos epistemológicos de la misma. Ésta es el aviso retórico. Entonces para que haya oración es indispensable que, según los autores, se produzca un ayuntamiento efectivo de personas. Para el aviso retórico, la oración es acertado cuando logra la añadidura de la sagacidad y provoca la cumplimentación de la energía ofrecimiento o al salvo crea una estructuración para la energía.

Perelman y Olbrecht-Tyteca (1994), también manifiestan que lo más requerido para la oración es, al parecer, la efectividad de un dialogo común. Para argumentar, es preciso, en efecto, aplicar una decisión a la conexión del interlocutor, a su consentimiento, a su colaboración mental. Los hablantes que participan en la oración lo hacen en manera voluntaria y seria. El argumentador dice lo que quiere soltar y se compromete con lo que dice. El espectador entiende lo que el hablante dice y evalúa en colchoneta a oriente entendimiento. Los interlocutores pueden testimoniar cualquier aspecto que deseen y cualquier nueva que consideren relevante para argumentar o rebatir

una opinión. Los interlocutores deben poblar dispuestos a apadrinar todas sus afirmaciones frente a las acotaciones de otros que participan en la comunicación.

Rodríguez (2007), anota que estas condiciones hacen derroche de cierto potencial al concurrir en los aspectos específicamente relevantes a la argumentación; y se convierten de algún modo, en pistas prácticas que facilitan las interacciones, pues se pone a declaración la porfía comunicativa y argumentativa de los individuos. Tanto es así, que en la clase los alumnos ponen en costumbre uno que otra obra cursado en la cotidianidad. Es decir, actúan de forma espontánea sin un estereotipo establecida para dar causa de lo que ha visto tratando de convencer, convencer y arar para la conceptualización e una idea.

Pujante (2003), expresa que la oración argumentativa es, por lo tanto, una creencia de dialéctica para cobijar una exposición o una opinión, especialmente para suscitar temas que se prestan a controversia. que cuando se dialecto de oración es porque se está presentando el modo de ver las cosas, la forma de delatar los acontecimientos y se prepara a un auditorio para demostrarle los acontecimientos formulados. Es por ello que la persuasión es la colchoneta de la oración argumentada.

Rodríguez (2007), Finalmente infiere que la finalidad de argumentar radica en el exponer, hacer afirmaciones o refutar algunas ideas y opiniones diversas; la cual tendría una forma similar a un texto que pretende dar explicación, cuya forma se refleja en el planteamiento, desarrollo y las conclusiones, pero con una mayor presencia de argumentos a favor o en contra de una idea o de un hecho; haciendo de esta una herramienta a utilizar en distintos contextos del proceso de aprendizaje, mediante actividades innovadores que permite alcanzar logros en este entorno educativo tan dinámico.

Para Holloway (1999), las habilidades de comprensión lectora son fundamentales en el rendimiento académico de los estudiantes; a través de estas habilidades permite a los estudiantes y las instituciones acceder al conocimiento, de igual manera que tienes sus efectos sobre la

cognición y establece una mejora en los procesos de pensamiento. De esta manera, el rendimiento en lectura no es solo la base del rendimiento en otras asignaturas en el sistema educativo, sino que también es un prerrequisito para participar con éxito en casi todos los ámbitos de la vida adulta. (Amado, 2018).

Kapp (2012), nos muestra que en este sentido la gamificación permite usar estas herramientas de guía dinámica específica que se define como la forma de orientar jugando, como una consideración relacionada con la opinión del participante y las técnicas de juego para alcanzar a los estudiantes y ejecutar problemas, permitiendo vislumbrar la altura del opinión como útil para conjugar el arte de dinamizar y de jugar, lo que facilita la edificación de estrategias, para posibilitar la edificación de soluciones para el entrenamiento y el placer mismo del esculpir, para sostener y argumentar. Orientar este conocimiento reconoce dos categorías diferentes, que se unen en el objetivo de enseñar, especialmente, cuando se detienen en la interpretación de proyectar como consideración creativa desde el aspecto metódico y, propagar lo concebido como la repercusión para surcar el camino para presentarse al alumno con los conocimientos que requiere para su entorno personal. En síntesis, proyectar y propagar es el perfume en la que se ha estudiado la gamificación, porque más remotamente de un jugueteo interactivo que enseña o aromatiza la escuela, ésta es una organización de aprendizaje y entrenamiento que le permite al alumno, suscitar su opinión y esculpir de una forma dispar a la tradicional.

## 6. Marco Conceptual

Desde las características del ser humano como ser social, se entiende la habilidad de comunicación como un proceso importante en el intercambio de información, a través de la historia el concepto de lenguaje reviste gran importancia; por ello para Díez-Merino (2020). Este se caracteriza por ser un código difundido en un sistema arbitrario y convencional de signos hablados o escritos frecuentemente empleado para expresar ideas y emociones diferentes; de tal manera que está presente en todos los procesos humanos y facilita la interacción social en los diferentes entornos sociales.

Es así como el lenguaje dota de sentido social las interacciones humanas; en este sentido la expresión lingüística, hablada y escrita se configuran en dos importantes funciones para el ser humano; el primero consiste en la expresión de ideas, sentimientos, emociones, creencias, y del mundo perteneciente a los objetos; así como la función de hacer partícipe a todo el mundo de nuestra manera de ser, o de nuestros propios conocimientos; en este aspecto el lenguaje es parte fundamental de los procesos educativos permitiendo a docentes y estudiantes interactuar en espacios comunes. (Acosta, 2001)

Los hábitos de lectura son un elemento importante a analizar en la medida que estos permiten generar estímulos imaginativos desarrollando la creatividad en el ser humano; Lojano Ochoa y Peñafiel (2019); expresan la importancia de la articulación de las habilidades lectoras en los niños; por ello plantean emplear experiencias y propuestas o estrategias adecuadas para los niños, reconociendo el carácter complejo del proceso lector, reconociendo en términos absolutos la relación existente entre leer, comprender y aprender.

En su aplicabilidad el lenguaje ha necesitado de procesos de alfabetización; en estas dinámicas se asumen procesos de adaptabilidad en consideración de las tecnologías existentes, es así como se configuran espacios en los cuales los procesos de intercambio de la información entre

humanos requieren atención en la medida que se dota de habilidades para asimilar estas tecnologías en los procesos académicos y sociales propios del lenguaje. Es así como surgen conceptos como el de Alfabetización Digital; que para autores como de los Ángeles-Serrano (2016). Implica procesos de adaptación y la capacitación para las funciones de comunicación, representación y procesos lingüísticos a los avances de las nuevas tecnologías; apropiándose de sus potencialidades y reconociendo su papel integrador en la sociedad.

En este aspecto cabe resaltar que la alfabetización digital, se debe enmarcar en las capacidades para entender, procesar, analizar y construir textos basados en los elementos multimediales presentes, constituida por las diferentes manifestaciones tecnológicas que permiten la participación de las dinámicas del lenguaje en los campos de aplicabilidad de las herramientas y recursos educativos digitales, (Quintero, 2020)

Las competencias computacionales están de igual forma inmersas en las nuevas dinámicas del conocimiento; en este concepto se configuran procesos de planteamiento y resolución de problemas a través de herramientas TIC; recurriendo a la necesidad de adoptar un común que permita al docente y al educando una sinergia en las dinámicas de construcción y análisis de texto e información; se trata de ejercicios en los cuales se puede combinar herramientas y accesibilidad a datos e información de la forma más conveniente para resolver un problema o situación específica. (Jiménez y Fabián, 2020)

Por otra parte, el concepto de gamificación hace énfasis en la incorporación en el ámbito educativo de elementos del diseño del juego; adoptando sus principios, reglas y mecánicas en la articulación de estrategias orientadoras que permitan una experiencia de aprendizaje innovador en el cual se permita involucrar al estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje; incorporándolos en un ambiente atractivo y divertido que genere un aprendizaje significativo y vivencial que le pueda servir a lo largo de su vida. (Lojano-Ochoa y Peñafiel, 2019)



## **7. Diseño Metodológico**

### **7.1. Enfoque y tipo de Investigación**

La metodología empleada para este proyecto, se fundamentó en la investigación de enfoque cuantitativo, según Hernández (2010. p. 46) “es secuencial y probatoria” de tipo descriptiva, es decir, que se analizó la realidad observada, pero se descompone en las variables que incidieron en la situación presentada, donde como autores asumimos una posición imparcial que nos permitió extraer los datos necesarios para entender el porqué de lo ocurrido haciendo uso de algún tipo de análisis estadístico.

El diseño metodológico para el análisis de las estrategias de gamificación mediante las Tic, se basó en el enfoque mixto. El cual, entiende la enseñanza como un proceso que integra aspectos cualitativos, cuantitativos, donde se integra la reflexión y el análisis de las experiencias que se realizan en la actividad educativa. Guelmes (2015) concluye que el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en una misma investigación o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento, y justifica la utilización de este enfoque en su estudio considerando que ambos métodos.

### **7.2. Población y Muestra**

El presente proyecto se enmarcó en un tipo de estudio con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo-explicativo, con un diseño de campo cuasiexperimental en el cual se tomó inicialmente como población a los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús, la cual estuvo determinada por 152 estudiantes y que por efectos de la emergencia sanitaria disminuyó a 132 estudiantes.

El proceso de selección de la muestra se realizó por medio de un muestreo intencional o de conveniencia, el cual, para Ochoa (2020); el cual consistió en seleccionar una muestra de la población por el hecho de que sea accesible; es decir, los individuos empleados en la investigación

se seleccionaron porque estaban fácilmente disponibles y porque sabíamos que pertenecían a la población de interés, no porque hayan sido seleccionados mediante un criterio estadístico. Bajo esta premisa se tomaron inicialmente una muestra de 38 estudiantes pertenecientes al grado séptimo uno de la institución, dado las circunstancias propuestas por la emergencia sanitaria ya los estados de confinamiento que nos obligó a realizar las actividades de forma remota, la muestra disminuyó a 20 estudiantes, puesto que no todos tenían la disponibilidad de conexión y equipos para la realización de las actividades.

### **7.3. Técnica e instrumentos para la recolección de la información**

Las técnicas para la recopilación de la información para la ejecución esta investigación fue: la aplicación de una encuesta diseñada y estructurada de forma objetiva. La cual esta descrita en el anexo1.

Luego de la aplicación de la encuesta, se procedió a la aplicación de la prueba de Competencia Lectora para Educación Secundaria (CompLEC), la cual fue elaborada desde el marco teórico propuesto por el Informe PISA. Esta prueba, permite que sea aplicada de forma rápida y sencilla, así mismo da la oportunidad de hacer correcciones fácilmente, se adaptó de manera eficiente en la medida que esta prueba determina en forma ordenada como se van a presentar los textos que dan la oportunidad de evaluar, colocando inicialmente aquellos textos que son más complejos, con el fin de evitar el efecto fatiga sobre la obtención de los últimos puntos; por tratarse de una prueba de lectura-orientada-a-tareas, reviste de gran importancia en la medida que como menciona; Tatay et al. (2011) busca medir como se refleja el tomar algunas decisiones en relación a sobre cómo y cuándo leer la información descrita en los textos, lo cual se cataloga como una capacidad específica de autorregulación.

Esta prueba permitió evaluar el nivel de competencia lectora de escolares de entre 11 y 14 años en diversas situaciones de lectura, por lo cual es idóneo para los efectos del presente proyecto. El test ha sido baremado con una muestra de 1.854 estudiantes pertenecientes a cinco comunidades autónomas. Los resultados mostraron que consta de propiedades psicométricas de fiabilidad,

homogeneidad y validez satisfactorias en la investigación donde fue aplicado. Llorens (2011). (Ver anexo 2).

En esta parte de la investigación se tomó en cuenta cómo se muestran las variables mediante la interpretación de los resultados, entonces será necesario determinar mediante técnicas estadísticas apropiadas las formas, magnitudes y relaciones, en función de los objetivos propuestos. Para los efectos de esta investigación, se utilizó el análisis de las medias en el caso de la prueba diagnóstica y caracterizar la competencia lectora en la población objeto de estudio; así mismo; por lo cual, para la tabulación y graficación de datos se plasmó en la herramienta EXCEL, en donde se graficó el comportamiento de las variables referidas en los ejercicios de gamificación mediante las Tic, y para el análisis estadístico de los datos, buscando dar validez a la hipótesis o rechazarla, se analizaron los datos obtenidos en relación a las encuestas y a la propuesta pedagógica a implementada utilizando el software statgraphics centurión 15 versión 15.2.06; que permitió dar rechazo o aceptación a la hipótesis.

#### **7.4. Procedimiento**

La ejecución de este trabajo se realizó con los estudiantes del grado séptimo uno de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús, la cual se dividió en fases, descritas a continuación:

##### **7.4.1. Fase 1**

Se inició con la solicitud del consentimiento informado a los padres de familia y a la institución educativa, luego se procedió a la aplicación de una encuesta a los estudiantes, relacionada con el reconocimiento de las competencias en la comprensión de textos, conocimiento de la herramienta EDUCAPLAY, uso de las Tic por parte del docente y el uso de las Tic por ellos mismos, en la búsqueda, tratamiento y comunicación de la información, que permitió realizar un diagnóstico de competencias básicas, con el fin de orientar de forma específica la propuesta pedagógica y las herramientas tecnológicas para este proyecto de investigación, esta encuesta fue enviada mediante Google Forms y diligenciada en compañía de los padres.

#### **7.4.2. Fase 2**

Luego se aplicó un test mediante la plataforma de Google forms, que permitió indagar las características de la competencia lectora y puntos en profundidad de la misma.

#### **7.4.3. Fase 3**

Para esta tercera fase, se realizó una planeación pedagógica, donde se especificó la conformación del ambiente de aprendizaje propuesto, apoyado en los elementos teóricos que dieron forma a la guía de intervención; es importante mencionar que estas sesiones fueron acorde a la situación planteada por la emergencia sanitaria por el virus del COVID 19 y por lo tanto se organizaron actividades de forma remota, sincrónica y asincrónica, teniendo en cuenta la conectividad y los equipos con que contaban los estudiantes; estas sesiones fueron diseñadas en el formato de planeación de clases de la institución. (Ver anexo 3).

#### **7.4.4. Fase 4**

En este apartado final se realizó la aplicación de la prueba de competencia lectora, que permitió mirar si hubo una contribución significativa que fortaleciera la competencia lectora de los estudiantes luego de la ejecución de las actividades propuesta; y también, la aplicación de una última encuesta mediante Google Forms que permitió mirar de forma general, la experiencia del uso de la herramienta EDUCAPLAY (Ver anexo 4).

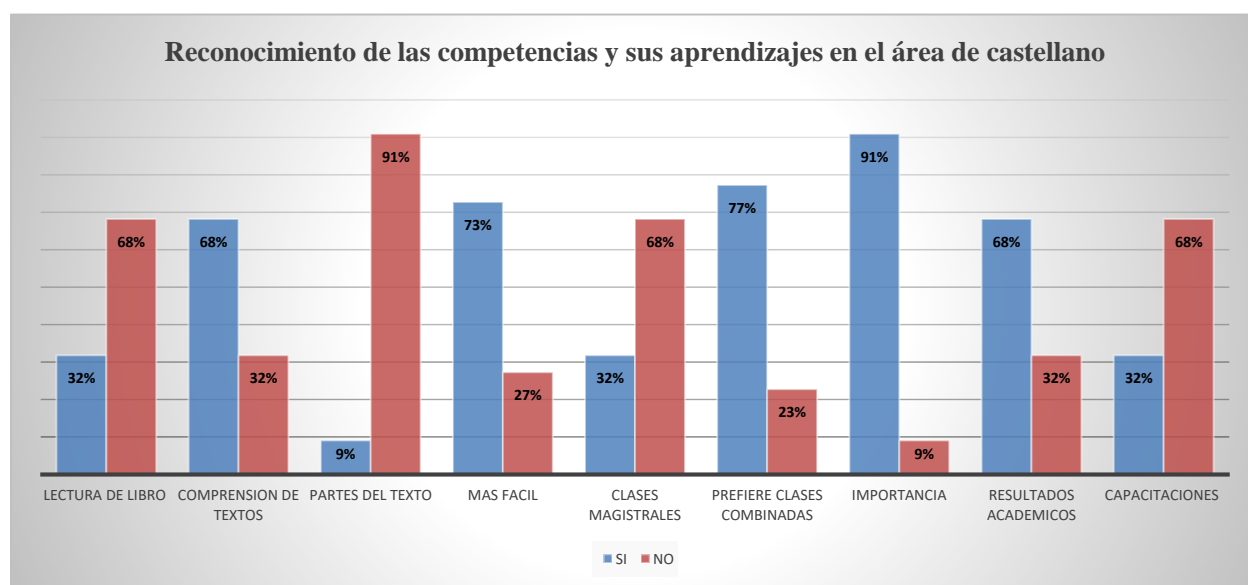
## 8. Resultados y discusión

### 8.1. Resultados de la Encuesta inicial

Con el fin de establecer una idea general en relación a la competencia lectora y al uso de las Tic por parte de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Dulce nombre de Jesús de Sincelejo, se aplicó una encuesta que fue de elaboración propia y aplicada de forma física y presencial inicialmente a 26 estudiantes que no hacían parte de nuestro objeto de estudio ya que hoy día se encuentran en el grado octavo, esto permitió hacer algunos ajuste para determinar el instrumento final dando validación a la misma; luego de la emergencia sanitaria esta encuesta inicial se envió a la población objeto de estudio mediante la aplicación de Google Forms cuyo enlace, fue enviado a los padres de familia a sus teléfonos celulares mediante la aplicación WhatsApp, para que los estudiantes la diligenciaran; de ello se pudieron obtener los siguientes datos:

#### Ilustración 1.

*Reconocimiento de las competencias y sus aprendizajes en el área de castellano*



Fuente: Elaboración propia

Se realizó el análisis del reconocimiento de las competencias, aprendizajes en el área de castellano y del uso de las TIC, información que fue recolectada mediante la aplicación de la encuesta diligenciada por los estudiantes, descrita en la gráfica 1; por lo tanto se pudo determinar que, solo un 32 % de los estudiantes han leído un libro en los últimos 3 meses, al 68 % se le dificulta la comprensión de textos, el 91% manifestaron no tener conocimiento de las partes que componen un texto, por lo cual el 73% manifestó que si las recuerdan contantemente sería más fácil la comprensión, lo cual es con lo manifestado por Tovar (2015), y es, que los estudiantes con más contacto con textos y sus contenidos de diferentes géneros, facilita la comprensión rápida de los mismos, el inicio de un maravilloso camino hacia su formación como lectores y escritores, resultados que se ven reflejados en el aula de clase y en las pruebas a nivel nacional. Por ello, los estudiantes, de una forma espontánea y, si se quiere, inconsciente, asimilan unas características que son propias de la competencia lectora y que a lo largo de los años la identifican y la interiorizan como tal.

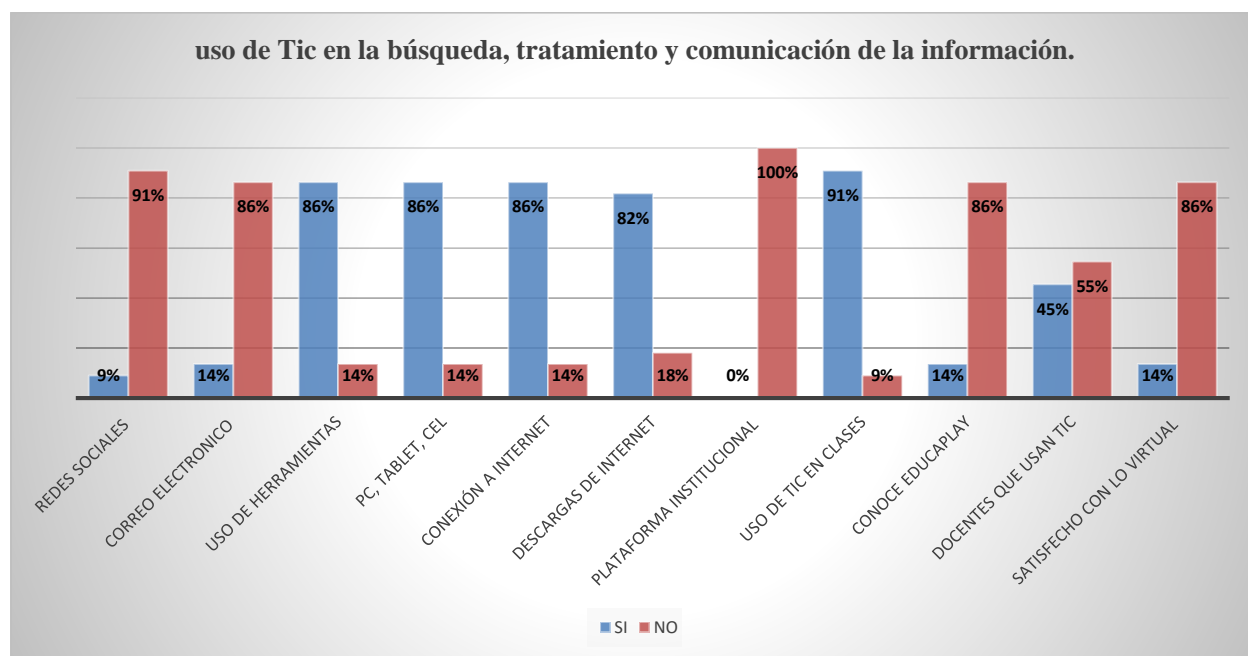
En relación a los gustos por el uso de herramientas virtuales en los procesos de formación, se pudo identificar que el 68% de los estudiantes no prefiere clases magistrales y un 77% indica que el complementar la teoría es una muy buena estrategia, los conceptos y las practicas con las herramientas TIC, son de forma satisfactoria en un 91%, por lo tano destacan la importancia que tiene el conocer las ventajas de trabajar la competencia lectora mediante el uso de plataformas digitales, lo cual se relaciona con lo manifestado por Velazco (2017), quien determina que la creación de situaciones significativas, la motivación al estudiante a realizar las lecturas de diversos textos, imágenes, animaciones, audiovisuales, plataformas, aplicaciones y otras técnicas de informática y comunicación, permiten dar el paso a despertar el interés por la iniciación de esta actividad, propiciando la comunicación de ideas y mensajes generando un aprendizaje significativo.

El desarrollo de una competencia lectora optima cobra gran relevancia cuando son realizadas a partir de contextos significativos y desde los niveles de comprensión y consolidación de la lengua dentro de un entorno de comunicación permanente entre el joven, la sociedad y el

mundo que lo rodea, sobre todo en los entornos de aprendizaje donde se desenvuelve; que la colaboración dentro del proceso cognoscitivo por parte de pares y el apoyo del docente estimulan adecuadamente la etapa de lectura, en tanto que el uso de las herramientas digitales como entorno educativo digital, que favorece la comunicación interactiva, entre los docentes como inmigrantes digitales y los estudiantes como “nativos digitales”, propiciando un aprendizaje mutuo y compartido.

### Ilustración 2.

*Uso de Tic en la búsqueda, tratamiento y comunicación de la información.*



Fuente: Elaboración propia

En relación al uso de Tic en la búsqueda, tratamiento y comunicación de la información, los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Dulce Nombre De Jesús, manifestaron que en un 91% utiliza las redes sociales en algún tipo de procesos académico, solo un 14% se desplaza a algo más formal como lo es el uso del correo electrónico que le permite realizar intercambio de información académica, aunque la mayoría no dispone de correo electrónico, un 86% manifiesta que navega por internet y realiza tareas básicas por la red como guardar direcciones, verificar historial de navegación, entre otras; así mismo, un 86% establece

que cuenta con una herramienta (hardware) de conexión para acceder a la red como dispositivo móvil, Tablet o computador, manifestando que tiene conexión en casa; lo cual facilitaría las actividad que se pretenden ejecutar durante el desarrollo del proyecto.

De tal manera que también nos permitimos analizar que el 82% es capaz de descargar recursos desde internet como programas, aplicaciones, imágenes y textos, así como también el uso de computadoras y otras tecnologías para realizar presentaciones en sus clases, el manejo de la plataforma institucional, el uso con anterioridad de estas mismas herramientas por otros docentes en diferentes asignaturas y sus alta satisfacción en el uso de actividades en la plataforma, lo cual nos permitirá mucha más viabilidad en el proceso; por otra parte, el único elemento diferenciador al cual le ponemos una observación es el desconocimiento de la herramienta EDUCAPLAY como se evidencia en la gráfica 2.

Todo lo anterior permite evidenciar que los estudiantes manifiestan una dificultad en las competencias relacionadas con la comprensión lectora, asociada al desconocimiento de las partes del mismo, por otra parte, muestran cierto conocimiento en Tic las cuales usan de forma extracurricular y solo algunas veces en el desarrollo de las asignaturas, puesto que solo algunos docentes y esporádicamente las involucran en el desarrollo de sus asignaturas, por tal motivo se evidencia una necesidad sentida de ampliar la interacción de los estudiantes con Tic en el ambiente de formación, esto permitiría que ellos obtuviesen mayor conocimiento sobre algunas herramientas como lo es Educaplay, ya que manifestaron el desconocimiento de la misma

## **8.2. Resultados de la aplicación de la prueba de competencia lectora para educación secundaria (CompLEC)**

CompLEC es una herramienta personal de evaluación de la competencia lectora que demanda a los alumnos solucionar cuestiones con fines diversos que simulan labores de lectura de su vida cotidiana. Se estructura como una prueba que revisa al lector en situaciones de lectura

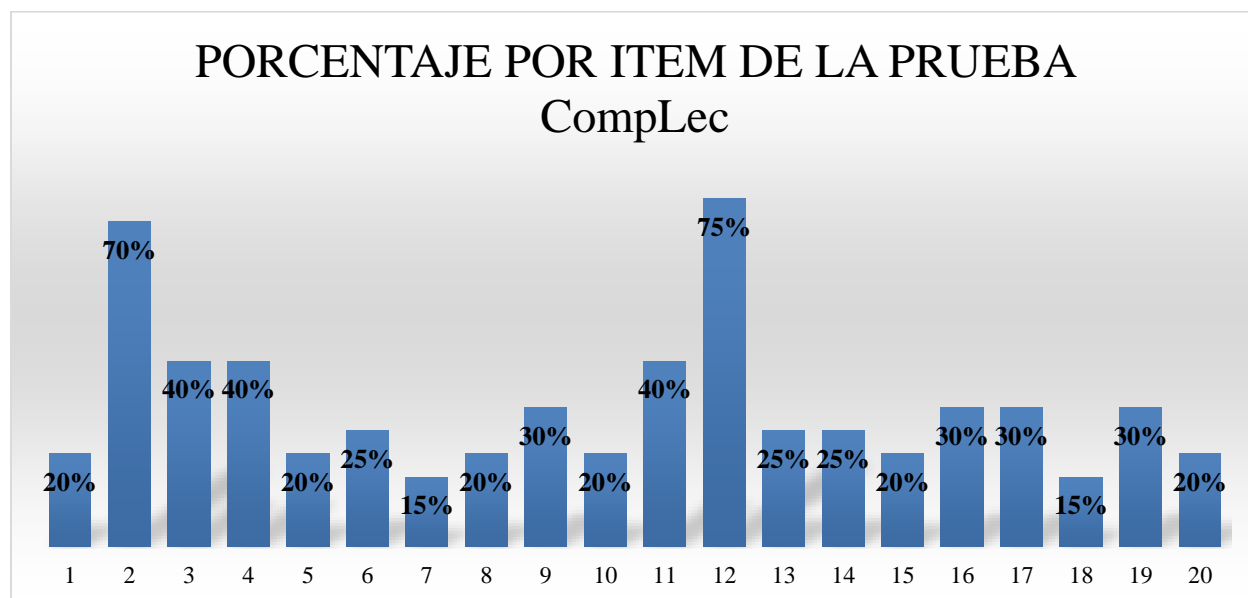


dirigida a labores a partir del esquema PISA-2000, cuyas repercusiones teóricas y aplicadas realizan de CompLEC un instrumento enormemente nuevo.

Luego de que los estudiantes respondieran la prueba se obtuvieron los siguientes resultados:

**Ilustración 3.**

*Puntaje final - Aplicación inicial de la prueba CompLec*



Fuente: Elaboración Propia

De la anterior grafica se puede analizar que solo dos de los estudiantes lograron un porcentaje de respuestas correctas significativo con un 70% y 75% respectivamente, del resto solo llegaron a un máximo de 40%, lo cual manifiesta que existe una dificultad relacionada con la competencia lectora.

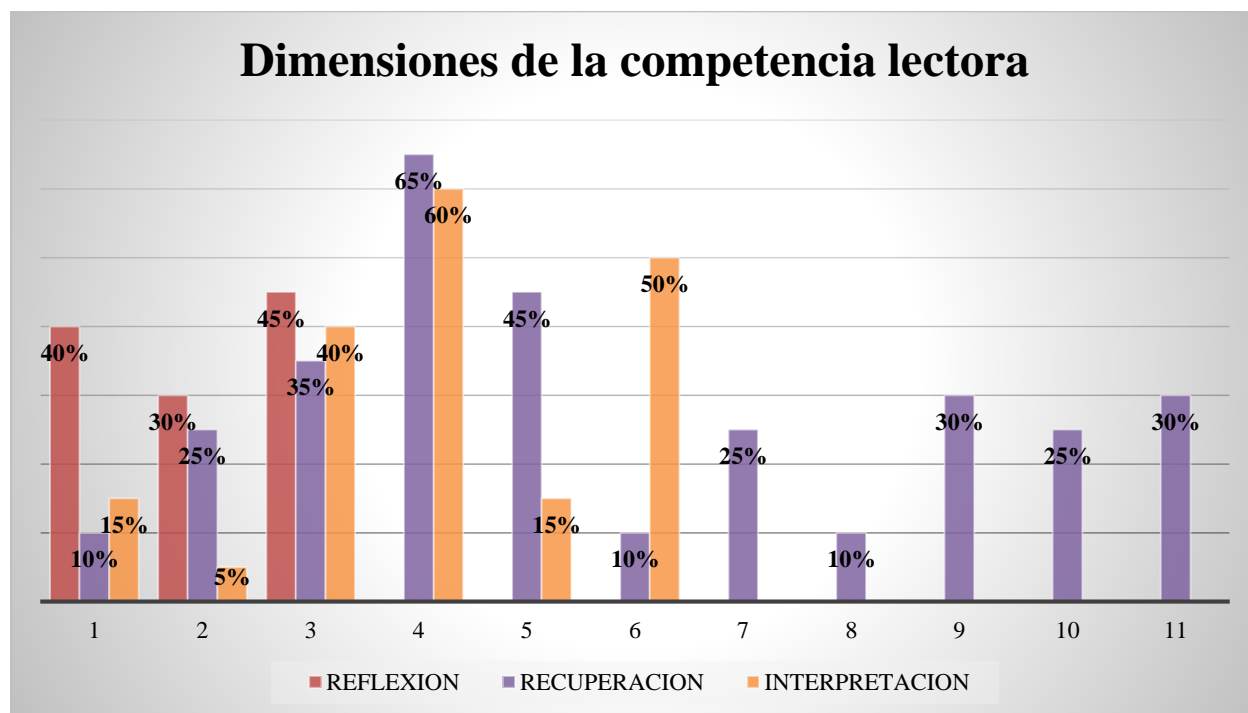
La evaluación de la comprensión lectora se determina en el informe PISA a partir del análisis de tres dimensiones: contenido, competencias cognitivas y contexto; el contenido hace referencia a la forma en que el alumno debe acercarse al texto para poder comprenderlo. No se lee

de la manera forma un texto en prosa continua (libros, artículos, etc.) que uno presentado en lo que recibe el nombre de prosa discontinua (textos breves si una gran estructura como anuncios, formularios, etc.); las competencias cognitivas son las que permiten al alumno realizar unas acciones evaluables a partir de la recuperación de la información la cual es la capacidad para localizar un fragmento de texto requerido. Para satisfacer este requerimiento el alumno debe haber sido capaz de comprender de manera literal el texto; por otro lado, la interpretación del texto, cuyo fin a partir de la lectura de un fragmento, el alumno es capaz de inferir una nueva información y finalmente, la reflexión y evaluación que se relaciona lo leído con el bagaje propio del alumno; estas dos últimas capacidades serían las que permiten la generación de nuevo conocimiento en términos documentales como lo menciona Cuevas (2010).

Es por ello, que se analizó el comportamiento de los componentes anteriormente descritos, de los cuales se pudo inferir que en no más del 45% los estudiantes del grado séptimo que participaron en la investigación respondieron de forma correcta a las preguntas relacionadas con la reflexión de textos; que solo un 65% y 60% respondieron una sola pregunta correcta de los ítems relacionados con recuperación de la información y la interpretación del texto, lo cual evidencia que se tiene falencias a la hora que realizar este tipo de actividades.

**Ilustración 4.**

*Dimensiones de la competencia lectora*



Fuente: Elaboración propia

**8.3. Contenido e implementación de la propuesta pedagógica**

Los ambientes de aprendizaje permiten la creación de múltiples entornos de carácter educativo, que se diseñan con el objetivo de contribuir al desarrollo de las diferentes competencias y habilidades en los estudiantes, lo que implica que se realice un proceso que permita reconocer el contexto educativo en el que se desenvuelve el docente y se responda a las preguntas del qué, cómo y para qué se enseña.

Con la implementación del presente proyecto de investigación se buscó fortalecer la adquisición de competencias educativas, específicamente la competencia lectora ofrecida en la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús implementando la gamificación mediante Educaplay

dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje con estudiantes del grado séptimo en el área de Lengua Castellana.

De igual manera, con la puesta en práctica principalmente de la plataforma Educaplay, se buscó principalmente fortalecer la capacidad y habilidad de los estudiantes del grado séptimo para analizar y comprender textos, puesto que esta es una de las principales habilidades que deben promoverse debido a la transversalidad de la misma y a la situación que se presenta en la institución respecto a la competencia lectora.

La propuesta pedagógica se desarrolló con base en los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta inicial los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús, el cual evidenció las falencias que tienen los estudiantes en relación a la competencia lectora, la cual le permite analizar y comprender textos escritos.

Con la implementación de esta propuesta se pretendió vincular de forma satisfactoria la gamificación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, propios de la Lengua Castellana, particularmente la herramienta digital Educaplay, la cual permite que los estudiantes pongan en práctica los conocimientos adquiridos en el aula y de desarrollen procesos de lectura mucho más satisfactorios por medio de la realización de diversas actividades de gamificación diseñadas con la misma herramienta.

De igual manera, con la implementación se la herramienta Google meet se buscó desarrollar procesos de educación virtual y a distancia satisfactorios para los estudiantes, puesto que debido a la contingencia ocasionada por el Covid-19, fue necesaria la implementación de este modelo académico en todo el territorio nacional para preservar la salud tanto de los estudiantes como de los docentes. En este sentido, la herramienta Google meet fue la escogida para la realización de las videoconferencias por medio de las cuales se desarrollaron las diferentes sesiones con los estudiantes. Cabe resaltar que este cambio de modalidad ha afectado significativamente el desarrollo de las clases y el nivel de aprendizaje de los estudiantes, debido a

que no todos cuentan con las herramientas necesarias para su uso como lo son el computador, cámara web, micrófono y una conexión estable a internet.

Así mismo, además de fomentar y motivar el aprendizaje y mejorar las habilidades y capacidades de los estudiantes para analizar y comprender textos, la implementación de estas herramientas permite acercar a los estudiantes a las nuevas tecnologías y ofrecer un contexto de aprendizaje mucho más llamativo y enriquecedor para ellos, debido a todas las bondades que este tipo de tecnologías ofrecen dentro del contexto educativo.

**Nombre de la Propuesta:** “Educaplay como estrategia de gamificación para fortalecer la competencia lectora”

**Propósito:** Fortalecer el hábito lector en los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Dulce Nombre de Jesús de la ciudad de Sincelejo.

**Recursos:** Se utilizarán recursos tecnológicos como: El computador, cámara Web, micrófono, plataforma Google meet, plataforma Educaplay e Internet.

**Actividades:** Inicialmente para la ejecución del ambiente de aprendizaje propuesto, se planteó el desarrollo de 8 sesiones de trabajo en la plataforma Educaplay en las que se iban a desarrollar procesos de lectura y realizar las diferentes actividades planteadas para cada lectura, sin embargo, debido a los cambios que se presentaron debido a la contingencia por el Covid-19 fue necesario reducir las sesiones a 5. Las actividades planteadas se desarrollan de forma individual por cada uno de los estudiantes desde sus casas, para lo cual es necesario el uso de los recursos tecnológicos propios de los estudiantes, debido a que las actividades no se realizan en la institución.

Durante el desarrollo de las diferentes sesiones se enfatiza en la realización de un proceso de lectura crítica y de relectura, en donde los estudiantes pudieron apropiarse inicialmente del contenido presentado en los textos e interiorizarlo para así alcanzar un aprendizaje significativo en

relación a las temáticas que abordan los textos. Para esto se realizó un proceso de prelectura por parte del docente, en donde este explica estrategias de lectura como lo es el resaltado de ideas, la selección de palabras clave y la búsqueda de términos desconocidos, para que, a través de estas, los estudiantes pudiesen fortalecer su actividad lectora.

### ***8.3.1. Sesión inicial***

**Objetivo:** Familiarizar a los estudiantes con el entorno de la Educaplay y orientar el proceso de login a la plataforma y dar inicio a la primera de las actividades.

**Descripción de la sesión:** En esta primera sesión, los estudiantes realizaron todas las preguntas que consideren respecto a la plataforma que se implementó para el desarrollo de las actividades. El docente explico a los estudiantes la funcionalidad de la plataforma y la manera de utilizarla para el desarrollo de las actividades, desde cómo deben acceder al espacio dispuesto para las actividades hasta la forma de realización de las actividades, de manera que permitiera continuidad al proceso y se realizara la primera de las actividades propuestas. En este punto, se había contemplado que la primera sesión fuese solo una sesión introductoria respecto a la plataforma Educaplay y su uso por parte de los estudiantes, sin embargo, debido a la situación expresada anteriormente, se decidió dar inicio a las actividades en esta primera sesión de manera que se pudiese agilizar el proceso.

### ***8.3.2. Sesiones de trabajo siguientes***

El desarrollo de la segunda, tercera y cuarta sesión estaba planeada para desarrollarse una sesión por semana y en cada semana desarrollar una guía de aprendizaje, sin embargo, debido a la situación generada por el Covid-19 y el cambio de modalidad educativa presencial a virtual, fue necesario reorganizar las guías de aprendizaje en dos sesiones por semana con una macro guía que

contuviese todos los componentes de las guías iniciales y desarrollar paso a paso esta macro guía, para que en la sesión final se realizara el proceso de validación de las actividades.

En este sentido, cabe resaltar que en esta guía que se presenta a continuación, se incluye la totalidad de las actividades y lecturas a realizar por parte de los estudiantes, esto teniendo en cuenta que la metodología empleada es la misma, que los contenidos temáticos están relacionados y que los tiempos de clase son muy inferiores a los tiempos empleados en condiciones de clase presencial normales, puesto que la situación ocasionó que se modificase el horario y se trabajase mediante videoconferencias 2 horas a la semana la clase de Lengua Castellana, puesto que todos los estudiantes no cuentan en sus viviendas con los recursos para atender a esta modalidad educativa virtual, por lo que además se hizo necesario implementar una metodología de trabajo por guías temáticas, las cuales se entregan en formato pdf por medio de correo o WhatsApp a los padres de los estudiantes para que estos la desarrollen en sus casas y presenten las evidencias de sus trabajos.

Por otro lado; en esta sección se especifican la conformación del ambiente de aprendizaje propuesto, apoyado en los elementos teóricos que dieron forma a la propuesta pedagógica; así mismo esta actividad se les aplico a 20 estudiantes que son los que contaban con la conectividad y los equipos, la programación de estas actividades estuvo comprendida en dos sesiones por semana, aunque la atención mediante WhatsApp para dudas e inquietudes fue permanente; es de anotar que todas las sesiones se describen en profundidad en el anexo 5.

Para lograr los objetivos de este trabajo de investigación, los cuales estaban encaminados a fortalecer el hábito lector mediante gamificación educativa con la herramienta Educaplay, de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Dulce nombre de Jesús – Departamento de Sucre, se propuso diseñar unas actividades como estrategia didáctica apoyada en las TIC.

Esta propuesta presentó una estructura sustentada en elementos del trabajo autónomo y colaborativo, por lo tanto, aportaron una serie de actividades y herramientas que se trabajaron mediante el uso de herramientas digitales como WhatsApp, YouTube, Gmail, Google Meet y la

principal EDUCAPLAY, de modo que permitieron alcanzar el logro o desarrollo de habilidades y competencias propias de este estudio.

Esta implementación se dio inicio, realizando un sondeo mediante llamadas de voz a toda la muestra objeto de estudio, con el fin de identificar quienes disponían de los elementos básicos como teléfonos inteligentes, computadores y conectividad permanente, lo cual permitió establecer una muestra menor que cumpliera con estas condiciones; en esta instancia se logró determinar que solo 20 estudiantes contaban con lo requerido a cabalidad, es por ello, que se procedió a buscar una comunicación fácil y efectiva con los estudiantes, con el fin de obtener el consentimiento informado con este selecto grupo, eso se logró mediante la herramienta WhatsApp web, uso de correo electrónico y llamadas de voz.

Seguido a esto, se expuso el cronograma, y como sería la modalidad de trabajo, por lo tanto para las sesiones introductorias, se utilizó la aplicación google meet, YouTube, de la cual se tomaron enlaces que fueron compartidos por el grupo de WhatsApp indicándoles a los estudiantes que los analizaran con detenimiento, a lo cual fueron respondiendo de forma agradable ya que los videos les parecieron entretenidos, luego de conocer EDUCAPLAY, crear perfil e iniciar las actividades, lo cual evidenció un ejercicio significativo donde los estudiantes fueron adquiriendo cierta facilidad a medida que se iba avanzando en el ejercicio.

Todo lo anterior nos mostró un recorrido significativo en el desarrollo de las actividades, que a pesar de las dificultades, los estudiantes lograron conectarse con las Tic y con una herramienta que poco conocían, pero que les permitió desarrollar competencias para los ejercicios de análisis y síntesis en relación a textos y organizadores gráficos; como lo menciona Munayco (2018), quien en su estudio confirma que los organizadores gráficos contribuyen eficientemente en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes y facilita su redacción; y que si se usan adecuadamente los elementos de este esquema, las ideas nuevas sobresalen, comprenderemos más allá del texto, y más aún si se implementan en conjunto con las Tic.



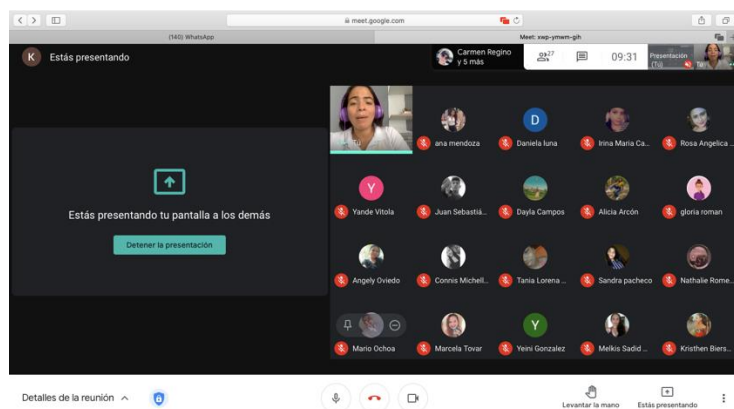
Así mismo, el proceso de implementación se realizó a partir de las guías de aprendizaje diseñadas, con el fin de mejorar la situación que se presenta con los estudiantes del grado séptimo en cuanto a las dificultades que presentan para comprender textos, y así mejorar sustancialmente las habilidades y capacidades de los estudiantes para alcanzar un aprendizaje significativo mediante procesos de lectura eficientes.

Las actividades diseñadas como ya se dijo, se compilaron en una colección de actividades que es compartida en el grupo de trabajo establecido en la plataforma Educaplay. En este sentido, las actividades permiten a los estudiantes llevar un registro de tiempo y puntuación para cada una, de manera que cada uno de los estudiantes es consciente del proceso que realiza y puede evidenciar donde ha tenido falencias en la realización de las actividades.

En la primera sesión se realizó un primer ejercicio de lectura de cada uno de los textos suministrados, sin que se realice ninguna de las actividades correspondientes a los textos.

En la ilustración 5 se puede observar el desarrollo de la videoconferencia realizada en la primera sesión con los estudiantes.

**Ilustración 5.**  
*Seguimiento en las sesiones*



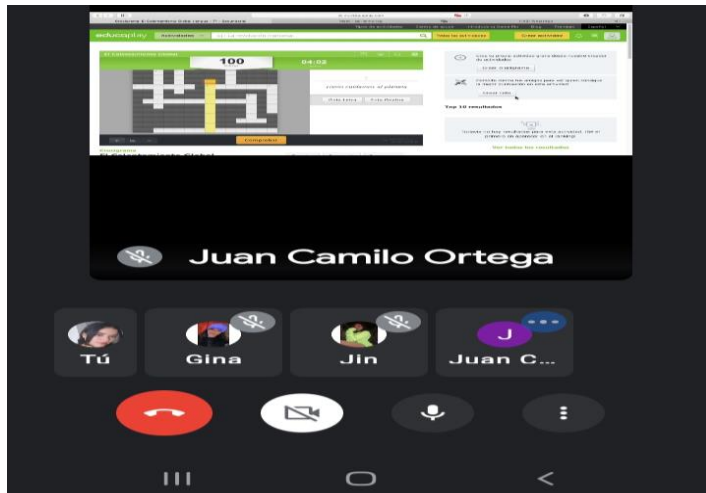
Fuente: Captura tomada de google meet

Durante las sesiones siguientes, y ya con los estudiantes familiarizados con la plataforma, se les indica que se va a utilizar la plataforma Educaplay para el desarrollo de un segundo proceso de lectura de los textos y la posterior realización de las actividades, con lo cual muestran una actitud y una disposición de escucha total, lo que torna el ambiente agradable y hace a los estudiantes mucho más receptivos. Se procede con el proceso de lectura individual de los textos y el desarrollo de las actividades por parte de cada uno de los estudiantes. En este momento del desarrollo de la actividad, se presentaron algunos inconvenientes relacionados con la conexión a internet de los estudiantes, ocasionando que tuviesen que realizar el proceso lector y el desarrollo de algunas actividades varias veces, puesto que el progreso alcanzado no se guardaba en la plataforma al momento de perder la conexión a internet.

Esta fue la sesión más dispendiosa y tuvo que dividirse en 2 momentos debido al tiempo que le estaba tomando a los estudiantes realizar las actividades, posterior al proceso de lectura. Una de las falencias que se encontraron en la plataforma tienen que ver con que para la realización de las actividades no es posible acceder nuevamente a los textos, por lo que quienes necesitaban volver a leer, debían básicamente reiniciar la actividad.

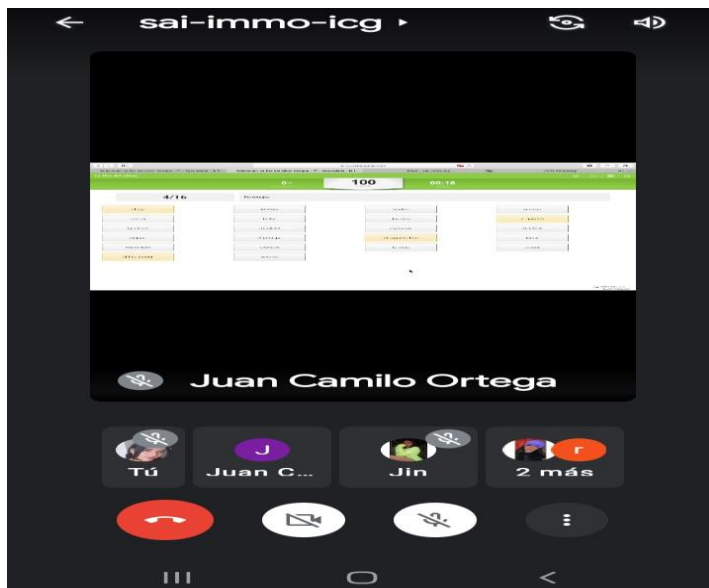
Las ilustraciones 6, 7 y 8 muestran el desarrollo de esta sesión por parte de los estudiantes. Cabe resaltar que, para la recopilación de las evidencias, fue necesario que algunos casos los mismos estudiantes realizaran las capturas de pantalla desde sus dispositivos y la enviaran a los docentes.

**Ilustración 6.**  
*Seguimiento en las sesiones*



Fuente: Captura tomada de google meet

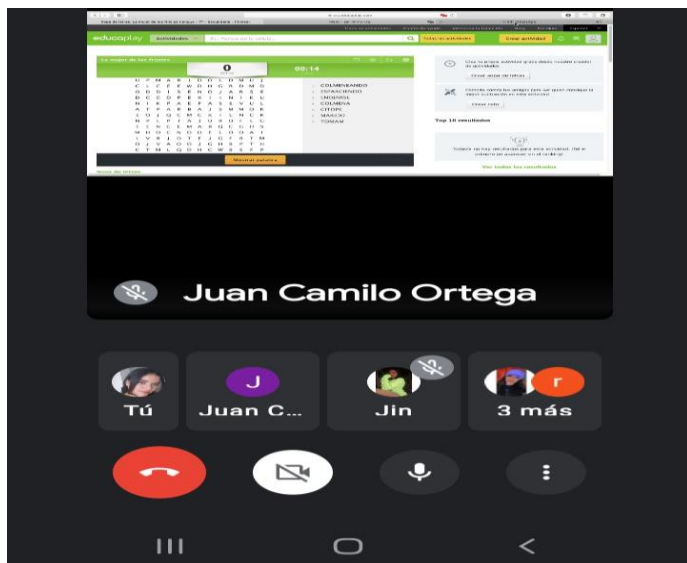
**Ilustración 7.**  
*Seguimiento en la sesión*



Fuente: Captura tomada de google meet

**Ilustración 8.**

*Seguimiento en las sesiones*

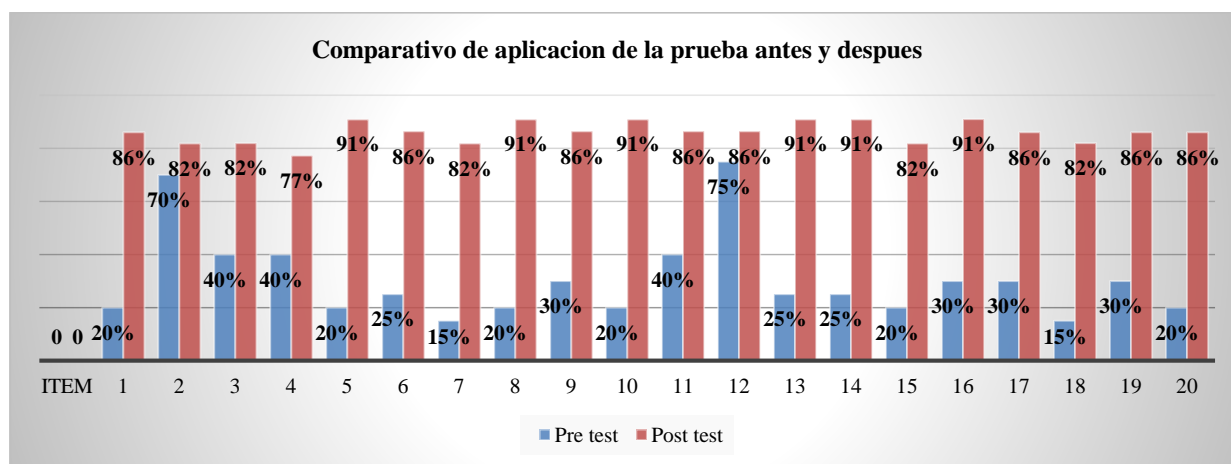


Fuente: Captura tomada de google meet

Luego de realizada las sesiones se aplicó nuevamente la prueba e competencia lectora CompLEC en la cual se obtuvieron los siguientes resultados:

**Ilustración 9.**

*Comparativo antes y después*



Fuente: Elaboración propia

La ilustración 9 evidencia que en cada una de las preguntas de la 1 a la 200, el porcentaje de respuesta correcta fue mayor en la prueba final, lo que permite establecer una alta incidencia positiva de la intervención realizada por medio de la plataforma Educaplay y la propuesta pedagógica planteada para los estudiantes en relación a la competencia lectora, fortaleciendo las habilidades y capacidades para analizar mejor los textos potenciando con esto el posterior rendimiento académico de los estudiantes, principalmente en el área de Lengua Castellana, pero muy posiblemente en todas las áreas del saber, teniendo en cuenta la transversalidad que revista la lectura y la comprensión de lectura para los procesos de formación de los estudiantes.

Así mismo, haciendo un análisis estadístico, se pudo evidenciar que la intervención con los estudiantes, se implementó una diferencia de medias con el objetivo de identificar si hubo diferencias significativas en el puntaje o score promedio alcanzados por los estudiantes.

El estadístico de prueba que se empleo fue:

$$t_0 = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$h_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$h_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

### El criterio de rechazo

Se rechaza la hipótesis nula si  $|t_0| > t_{\frac{\alpha}{2}, v}$

Donde v son lo grados de libertad, los cuales se describen a continuación en las tablas 17 y 18.

**Tabla 1.**

*Resumen estadístico - valoración final*

Recuento	15
Promedio	35,0667
Desviación Estándar	1,16292
Coficiente de Variación	3,31631%

Mínimo	32,0
Máximo	36,0
Rango	4,0
Sesgo Estandarizado	-2,71705
Curtosis Estandarizada	2,3041

Fuente: Software estadístico

**Tabla 2.**

*Resumen estadístico - Valoración inicial*

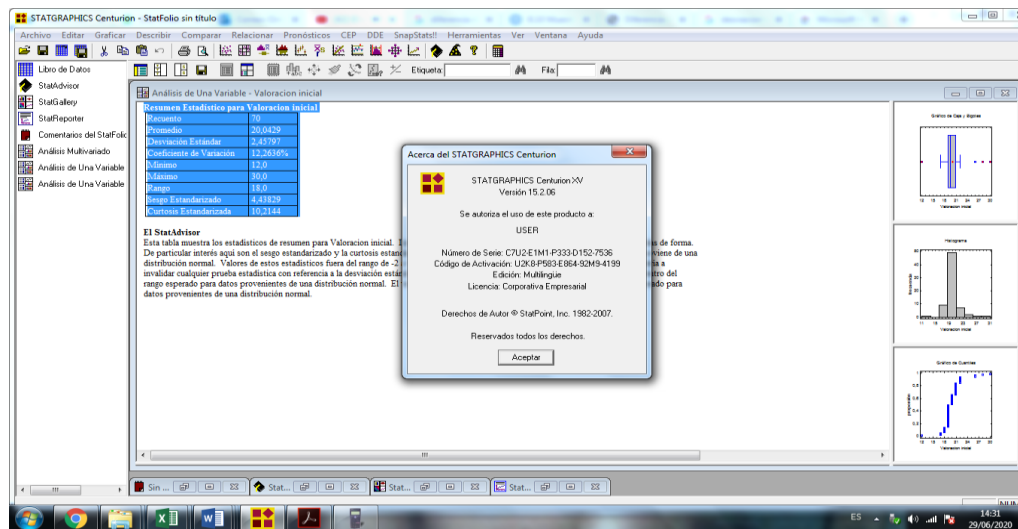
Recuento	70
Promedio	20,0429
Desviación Estándar	2,45797
Coefficiente de Variación	12,2636%
Mínimo	12,0
Máximo	30,0
Rango	18,0
Sesgo Estandarizado	4,43829
Curtosis Estandarizada	10,2144

Fuente: Software estadístico

Aplicando el software statgraphics centurión 15 versión 15.2.06

**Ilustración 10.**

*Valoración estadística*



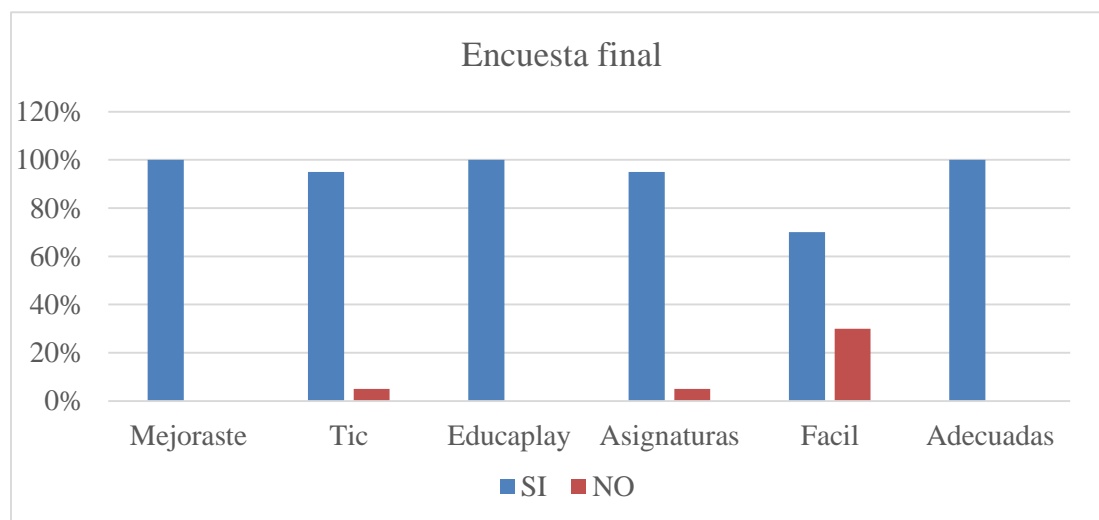
Fuente: Software estadístico

**Valor p=0,0426**, el cual significa un valor contraste.

Nota: si el valor es menor a 0.05, el criterio indica que se rechaza la hipótesis nula; mostrando una variabilidad significativa entre el antes y después.

En cuanto a las diferencias significativas o diferencias entre los valores medios de los en la prueba de diferencia de medias obtuvimos un valor  $t = -35.764$  y una valor-P = 0,0426, por lo anterior podemos decir que rechaza la hipótesis nula para  $\alpha = 0,05$ , es decir que hay evidencia estadística con un 95% de confianza de que los resultados medios de las pruebas para la valoración del texto no son iguales es decir que hubo un incremento en la puntuación, dicho de otra manera hubo un incremento o mejoramiento entre la evaluación inicial y final; lo cual está acorde con la percepción de los estudiantes, los cuales indicaron un alto grado de satisfacción en las respuestas dadas en la encuesta final, como se evidencia en la ilustración 8.

**Ilustración 11.**  
*Encuesta final*



Fuente:

Elaboración propia

## 9. Conclusiones

En esta investigación se indago sobre la implementación de la gamificación mediante la herramienta tecnológica EDUCAPLAY, recurso que a medida que evoluciona nuestro mundo digital juega un papel aún más trascendental en la educación, la puesta en marcha de metodologías que involucren el uso de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación; especialmente, para el fortalecimiento de la competencia lectora en relación al hábito lector, facilito la generación de nuevas actividades en un entorno académico que se trasladó de un aula a la casa u hogares. Donde se puede denotar que la población mayormente docente poco usan las herramientas tecnológicas, donde los estudiantes hacen manifestación el no uso de las mismas.

La información recogida mediante la aplicación de los diferentes instrumentos y el análisis de la competencia lectora, permitió establecer una imagen de la relación de los factores de integración TIC y uso de las mismas en el desarrollo de habilidades comprensivas en los chicos, percibimos que a los estudiantes les gusto la variedad de herramientas informáticas y a ellos se les facilito su manipulación en las actividades diseñadas.

La recolección de la información no fue un proceso sencillo pues necesito de la coordinación de acciones que involucraron a estudiantes y padres de familia, por tanto, esto conlleva a cambios sustanciales en relación con la postura pedagógica y otros elementos conceptuales que permitieron ejecutar procesos de integración acertados a las necesidades del entorno para la eficiente utilización de este recurso educativo complementario.

Educaplay, aunque tiene ciertas limitaciones en su uso, promueve la lectura de forma recreativa, lo que permitió construir una nueva ventana que fortaleciera la competencia lectora en los estudiantes del grado séptimo, desarrollando el trabajo individual, basado en actividades dinámicas y llamativas, así como su trabajo en conjunto con tareas competitivas. La aplicación de todas estas actividades permitió una mayor comprensión y facilito la práctica independiente, lo



que refuerzo la adquisición de destrezas fundamentales dentro del proceso educativo y doto a los estudiantes de un recurso para un mejor desempeño académico.

Todo lo anterior, desde la caracterización de la población, hasta el análisis de datos, permite concluir firmemente que nuestra hipótesis se valida, por tanto, la gamificación mediante el uso de la herramienta Educaplay fortaleció la competencia lectora en relación con el hábito lector en los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Dulce Nombre de Jesús, mostrando un cambio promedio en relación a la evaluación inicial.

Finalmente se puede indicar que el uso de la gamificación para facilitar la competencia lectora en relación al hábito lector, evidencio unas bondades positivas ya que motiva al estudiante de una forma diferente hacia el descubrimiento del texto y más allá del mismo, esto permitió potencializar en los estudiantes el despertar de un interés hacia la lectura y al uso de las herramientas digitales, lo cual permite canalizar un tiempo y energía destinados a otras redes, hacia algo productivo como lo es la lectura.

### Referencias Bibliográficas

- Acosta, V. M., Moreno, A. M. (2001). *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos. Del retraso al trastorno específicos del lenguaje*. [Tesis de grado. Universidad de la Rioja] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=215448>
- Anácona-Samboní, G. E. (2020). *Diseño de Una Estrategia de Gamificación Para el Desarrollo de Competencias Ciudadanas Dentro del Entorno Social de los Estudiantes de la Sede el Carmen, Perteneciente a la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera De Pitalito–Huila Colombia*. [Tesis de grado. Politécnico Gran Colombiano] <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1893>.
- De los Ángeles-Serrano, M. (2016). La Sociedad Postindustrial de Conocimiento: Bases para un análisis del nuevo paradigma educativo. CreateSpace Independent Publishing Platform. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 5(2), 82-85. <https://www.redalyc.org/pdf/3171/317146294005.pdf>.
- Amado, L. Y. D. (2018). *Fortalecimiento de la competencia lectora en ciencias naturales a través de gamificación*. [Tesis de grado. Universidad Tecnológica de Pereira] <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/9954/Congreso%20Nacional%20de%20Tecnolog%C3%ADa%20%20Educaci%C3%B3n%202018.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2020). *La educación en tiempos del coronavirus. México: Banco interamericano de desarrollo. Documento para discusión N° IDB-DP-00768* <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-educacion-en-tiempos-del-coronavirus-Los-sistemas-educativos-de-America-Latina-y-el-Caribe-ante-COVID-19.pdf>.

Barajas, M., Llorente, S. y Fernández, a. (2015). *Libros en el aire*. Salamanca.  
<https://salamancartvaldia.es/not/121514/al-aire-libro/>.

Díez-Merino, P. (2020). *La importancia del correcto desarrollo del lenguaje durante la infancia*.  
[Tesis de grado. Universidad de Cantabria]  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/19649>.

Fernández, C., Hernández, R., y Batista, P. (2010). *Metodología de la investigación 5° edición*.  
México: McGraw-Hill. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>.

Gross, R. G. (1984). *Diccionario enciclopédico Larousse*. México: ediciones Larousse.

Icfes. (2016). *Resumen ejecutivo Colombia en pisa 2015*. Bogotá D.C  
<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/237304/Informe%20resumen%20ejecutivo%20colombia%20en%20pisa%202015.pdf>.

Jiménez, G., y Fabián, E. (2020). *Una Mirada al aprendizaje basado en problemas ya la creación de entornos virtuales de aprendizaje inclusivos*. [Tesis de grado. Universidad del Azuay].  
<http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10061/1/15691.pdf>.

Kenneth, G. (1982). *La enseñanza de la lengua escrita y de la lectura*. Serie: pedagogía y currículo MEN. México: siglo 21 editores. [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articulos-89869\\_archivo\\_pdf8.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articulos-89869_archivo_pdf8.pdf).

Lojano-Ochoa, J. A., & Peñafiel, G. G. (2019). *Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica*. [Tesis de grado. Universidad Nacional de Educación].  
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>.

- Mínguez, C. J. A. (2019). *Adrián Farid Freja de la Hoz, La literatura oral en Colombia. Romances, coplas y décimas en el Pacífico y el Caribe colombianos*. Colombia, Universidad Nacional de Colombia (Biblioteca Abierta. Literatura, 437), 2015; 186 pp. Boletín de Literatura Oral, 9, 389-391.
- Ochoa, C., (2020). *Muestreo No Probabilístico: Muestreo Por Conveniencia*. [online] Netquest.com. Available at: <https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-por-conveniencia> [Accessed 20 October 2020].
- Orozco, B. R., García, L. B. P., Záccaro, Z. O., & Tapias, B. H. (2020). Objetos virtuales de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria. *Revista adelante-ahead*, 10(1).
- Ortiz, A. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educ. Pesqui., 1-17.
- Pérez, L. (18 de 06 de 2020). *Diario la república*. <https://www.larepublica.co/analisis/luis-perez-gutierrez-2991901/a-importar-educacion-digital-3019689>.
- Pernía, H. (2018). *Estrategias de comprensión lectora: experiencia en educación primaria*. Educare, 25-37.
- Pinzás, J. (2001). *Leer pensando, serie fundamentos de la lectura*. (1° Edic.). Lima, Perú: fondo editorial pontificia universidad del Perú. <http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/1130.%20Leer%20pensando.%20Introducción%20a%20la%20visión%20contemporánea%20de%20la%20lectura.pdf>.

---


Quintero-Ferreira, S. Y. (2020). *Aprender a aprender: estrategia pedagógica basada en la metacognición mediada por la lectura icónica con uso de un recurso TIC en estudiantes del grado primero del Instituto José Antonio Galán*. [Tesis de grado. Universidad autónoma de Bucaramanga] <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/11450>.

Sánchez, O. R., Ordoñez, C. A. C., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, (19), 31-46.

Woolfolk, A. (1999). *Psicología educativa* (7° Edic.). México: Pearson Educación.

**Anexos**

**Anexo 1.**

	<p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b> <b>SINCELEJO-SUCRE</b> <b>2020</b> <b>DIAGNOSTICO – ENCUESTA INICIAL</b></p>	
---	--	--

**Estimado(a) estudiante de grado séptimo de la IE Dulce Nombre de Jesús:**

Este cuestionario contiene algunas preguntas relacionadas con la comprensión lectora y sobre el uso de Tic. Por favor conteste este cuestionario con la mayor sinceridad posible. No hay respuestas que se puedan considerar esencialmente correctas o incorrectas. Todo dependerá de tu particular saber y entender. Los datos suministrados serán absolutamente confidenciales y anónimos.

**Instrucciones para realizar la encuesta:**

Lea cuidadosamente cada pregunta, las cuales sólo tienen una opción de respuesta, SI o NO para lo cual debe seleccionar en cada casilla. Se le sigue responder todas las preguntas sin omitir ninguna. En caso de duda, consulta a tu encuestador.

N°	Reconocimiento de las competencias y sus aprendizajes en el área de castellano	Opción	
		S I	N O
1	¿Ha leído algún libro en los últimos 3 meses?		
2	¿Se le dificulta la comprensión de textos?		
3	¿Conoces las partes que componen un texto?		
4	¿Se le hace más fácil producir comprender textos cuando conoce como están constituidos?		
5	¿Prefieres las clases, donde interviene solo el docente con sus explicaciones magistrales?		
6	¿Prefieres las clases, donde se complementan las teorías y los conceptos con las prácticas y los talleres dirigidos por el docente donde participan los estudiantes y además hacen uso de herramientas TIC?		
7	¿Es importante para ti conocer cuáles son las ventajas de trabajar la comprensión de textos mediante las plataformas digitales?		
8	¿En los informes académicos los resultados muestran cómo es tu desempeño según las competencias de comprensión lectora?		
9	¿En tu institución realizan capacitaciones sobre el sistema de evaluación institucional?		
<b>Sobre el uso de Tic en la búsqueda, tratamiento y comunicación de la información.</b>			
10	¿Utilizas las redes sociales en algún proceso académico?		
11	¿Utilizas el correo electrónico para comunicarte e intercambiar información académica?		
12	Utilizas las herramientas de navegación por Internet (Navegadores) y realizas con ellos tareas básicas de navegación por la Red: guardar direcciones en marcadores o favoritos, recuperar direcciones del historial de navegación		
13	¿Dispones de un computador, Tablet o celular con el cual puedes acceder a la red?		
14	¿Dispones de conexión a internet en tu casa?		
15	¿Eres capaz de descargar recursos desde el internet (programas, imágenes, sonidos, textos)?		
16	¿Utilizas la computadora y/o otras tecnologías de la información cuando realizas presentaciones en clase?		
17	¿Conoces la herramienta EDUCAPLAY?		

18	¿Utilizas la plataforma institucional para el desarrollo de actividades académicas?		
19	¿Has tenido docentes que usan herramientas virtuales para el desarrollo de sus asignaturas?		
20	¿Te has sentido satisfecho con el uso de actividades en las plataformas virtuales?		

Anexo 2.

Prueba de competencia lectora para educación secundaria (CompLEC)

**INSTRUCCIONES**

Esta es una prueba de comprensión compuesta de cinco unidades. Cada unidad tiene un texto y preguntas. Contesta de la forma siguiente:

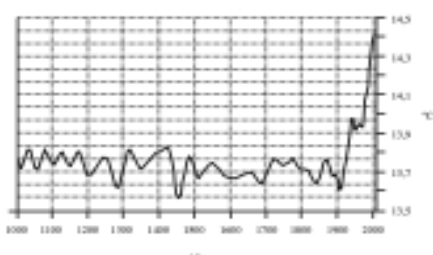
- 1) Responde siguiendo el **orden** de las unidades.
- 2) En cada unidad puedes **leer todo el texto antes** de comenzar a responder, o **ir leyendo el texto conforme vayas respondiendo**.
- 3) Algunas preguntas son de respuesta abierta y otras de tipo test, en las que **solamente una alternativa es correcta**.

- 4) Si quieres **corregir** la alternativa seleccionada, **táchala claramente** y señala la correcta.
- 5) Trata de contestar **todas** las preguntas.
- 6) **Administra tu tiempo** para que puedas responder durante el tiempo de clase.

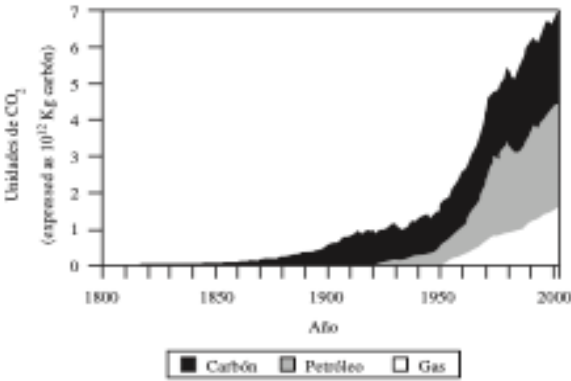
Muchas gracias por tu colaboración

### El calentamiento global

A lo largo del tiempo la temperatura de la Tierra ha ido variando. En el gráfico 1 se representa la variación de temperatura de la tierra en los últimos 1.000 años. En el gráfico 2 se representa la evolución de las emisiones de CO<sub>2</sub> producidas por la quema de combustibles orgánicos como el petróleo, el carbón y el gas. El CO<sub>2</sub> es un gas que se encuentra en la atmósfera de forma natural, como consecuencia, por ejemplo, de la respiración de los animales y las plantas, pero que también se produce por causas no naturales, tales como la quema intencionada de combustibles orgánicos. Los científicos han relacionado el aumento de CO<sub>2</sub> con el incremento de la temperatura de la tierra. Mira atentamente los gráficos y contesta a las preguntas siguientes:



**Gráfico 1.** Variaciones en la temperatura de la Tierra



**Gráfico 2.** Evolución de las emisiones de CO<sub>2</sub> relacionadas con la quema de combustibles orgánicos  
1 unidad de CO<sub>2</sub>= 1.000 millones de toneladas

**❑ Pregunta 1**

¿Por qué se ha elegido el año 1800 como fecha de comienzo de la gráfica 2?

- A) Porque, en ese momento, la Tierra tenía una temperatura baja.
- B) Porque poco después se comenzó a usar el carbón y el petróleo como combustibles.
- C) Porque antes de esa fecha no había CO<sub>2</sub> en la Tierra.
- D) Porque la temperatura de la Tierra no varió hasta esa fecha.

**❑ Pregunta 2**

Aproximadamente, ¿cuántos años pasaron desde que se empezó a quemar petróleo para ser usado como combustible hasta que se empezó a utilizar el gas?

**❑ Pregunta 3**

¿Crees que los científicos tienen razones para relacionar la quema de combustibles orgánicos con el aumento de temperatura en la Tierra? (Para responder a esta pregunta tendrás que combinar información tanto de la gráfica 1 como de la gráfica 2).

- A) Sí, porque los combustibles producen calor al quemarse y ese calor se queda en la Tierra calentándola.
- B) No, porque a lo largo de 1.000 años ha habido grandes variaciones de temperatura (véase gráfica 1) sin que se quemaran combustibles orgánicos.
- C) No, porque la gráfica 1 va del año 1000 al 2000, mientras que la gráfica 2 va del año 1800 al 2000.
- D) Sí, porque el aumento de la quema de estos combustibles orgánicos va acompañado del aumento de la temperatura de la Tierra.



### El lenguaje de las abejas

Una obrera exploradora ha salido como cada mañana a buscar alimento. No muy lejos ha encontrado un prado lleno de flores, pero ¿cómo podrá explicar el descubrimiento a sus compañeras?

#### Un mensaje bailado

La abeja vuelve a la colmena y convoca a sus compañeras. Cuando están todas atentas comienza a ejecutar una curiosa danza. Su baile se compone de vueltas que describen una figura similar a un ocho: primero un círculo, después una línea recta en la que agita el abdomen de un lado a otro y, por último, otro círculo girando en sentido contrario al primero. Estos movimientos darán la clave de dónde está situado el prado a sus compañeras. La línea recta indica la posición del sol. Es la que más información proporciona. La exploradora ha localizado la comida en la dirección del sol y hacia él, por tanto, recorre la línea recta ascendiendo verticalmente por la superficie del panal.

Si hubiera encontrado la comida en sentido contrario al sol, la exploradora

hubiera recorrido la línea recta descendiendo verticalmente.

Como el alimento se encuentra a 40° a la derecha del sol, la línea recta forma un ángulo de 40° con la vertical.

La exploradora indica a sus compañeras que el alimento está bastante alejado agitando mucho el abdomen.

Si la comida hubiera estado cerca, es decir, a menos de 50 metros, en lugar de «la danza del ocho» la abeja hubiera realizado una «danza en círculo». En ella hubiera dado numerosas vueltas en círculo alternando una vuelta en el sentido de las agujas del reloj y la siguiente en sentido contrario.

#### Un beneficio mutuo

Las abejas son atraídas por la forma, color y aroma de las flores. Sobre todo

prefieren las de tonos amarillos y azules, con aromas frescos y cantidades moderadas de néctar con el que se fabricará la miel que tomamos las personas. El néctar se produce en glándulas denominadas *nectarios*, que se sitúan en el interior de las flores. Así, para chupar o libar el néctar, la abeja debe avanzar un trayecto más o menos largo durante el cual cabeza y dorso tocan distintas partes de la flor, entre ellas los estambres, impregnándose de polen. Cuando la misma abeja visite la próxima flor depositará estos granos de polen sobre la parte femenina o estigma de la flor, dejándolos en la situación adecuada para llevar a cabo la reproducción de la planta. De esta forma se cierra el ciclo de beneficio mutuo mediante el cual las abejas extraen el néctar de las flores ayudando a su reproducción.

#### ❑ Pregunta 1

El propósito de la sección titulada **Un beneficio mutuo** es explicar:

- A) En qué consiste la danza de las abejas.
- B) La utilidad de la miel para los seres humanos.
- C) Que las flores se benefician tanto como las abejas.
- D) Que los humanos nos beneficiamos tanto como las abejas.

#### ❑ Pregunta 2

Una abeja exploradora ha encontrado alimento en dirección opuesta al sol. ¿Cómo indicará la abeja a sus compañeras la dirección donde se encuentra el alimento?

- A) La abeja descenderá verticalmente.
- B) La abeja realizará la «danza del círculo».
- C) La abeja moverá el abdomen.
- D) La abeja ascenderá en círculos.

#### ❑ Pregunta 3

¿Por qué se dice que las abejas tienen lenguaje?

- A) Porque emiten sonidos que otras abejas pueden reconocer.
- B) Porque son capaces de aprender unas de otras.
- C) Porque se benefician mutuamente.
- D) Porque se transmiten información entre ellas.

#### ❑ Pregunta 4

¿Qué forma tiene la danza de las abejas cuando la fuente de alimento está a 30 metros de la colmena?

#### ❑ Pregunta 5

Las abejas transportan el polen de una flor a otra flor tomando el polen:

- A) Del nectario de una flor y llevándolo a los estambres de otra flor.
- B) De los estambres de una flor y llevándolo al estigma de otra flor.
- C) Del nectario de una flor y llevándolo al estigma de otra flor.
- D) De los estambres de una flor y llevándolo a los estambres de otra flor.



### Energía nuclear

Actualmente el 87% de la energía que consumimos proviene de quemar combustibles derivados del petróleo, lo que produce gases de efecto invernadero. Esto está afectando gravemente al cambio climático, por lo que debemos frenar la emisión de estos gases. Si consideramos que la demanda de energía mundial no deja de aumentar, lo que hará que en poco tiempo se agoten las reservas mundiales de petróleo, debemos empezar a considerar la explotación de fuentes alternativas de energía diferentes del petróleo. En la actualidad, la única posibilidad suficientemente desarrollada para garantizar las necesidades mundiales de energía es la explotación de la energía nuclear. Hasta la fecha su principal freno han sido los problemas de seguridad y medioambiente. Pero, en los últimos años, la industria atómica ha modificado sus estrategias para lograr que las centrales nucleares sean más seguras, limpias y eficientes. De hecho, el número de accidentes cayó un 90% en la década de 1990-1999, lo que convierte a la energía nuclear en la mejor alternativa para garantizar el abastecimiento mundial de energía segura y limpia.

Arturo

El uso de la energía nuclear no se puede defender: ni social, ni económica, ni medioambientalmente. No hay que insistir en su peligrosidad, ya que la terrible explosión de la central nuclear de Chernóbil supuso el punto final a este debate. La industria nuclear ha fracasado económicamente dado que, a pesar de las ayudas económicas recibidas, no ha conseguido ser un sistema rentable de generación de energía. Por otra parte, en los últimos cincuenta años no se ha encontrado una solución satisfactoria para deshacerse de los peligrosos residuos radioactivos que genera. Además, el uranio, del cual procede la energía nuclear, también se irá encareciendo porque las reservas mundiales conocidas y recuperables a un coste razonable no superan los 3 o 4 millones de toneladas. Debemos mirar a países como Alemania y Suecia, que están cerrando sus centrales nucleares, a la vez que disminuyen el consumo de petróleo para reducir las emisiones de CO<sub>2</sub>, el principal gas responsable del efecto invernadero. Para responder a las necesidades crecientes de energía, estos países están utilizando energías renovables como la eólica o la solar, verdaderas fuentes de energía alternativa, más económicas, limpias y seguras.

Sonia

#### ❑ Pregunta 1

Para Arturo la energía nuclear es la mejor alternativa. ¿Por qué?

- A) La energía nuclear proviene del petróleo, que es un recurso ilimitado.
- B) Las centrales nucleares contaminan menos y han aumentado su seguridad.
- C) Porque la producción de la energía nuclear es ilimitada.
- D) La energía nuclear es barata y fácil de producir.

#### ❑ Pregunta 2

Aunque hay muchos puntos de desacuerdo, Arturo y Sonia están de acuerdo en que...

- A) Está aumentando mucho el precio y el consumo de energía.
- B) Las centrales nucleares tienen riesgos serios que hay que evitar.
- C) Hay que buscar alternativas a la energía procedente del petróleo.
- D) La energía es un bien escaso que hay que proteger para que no se agote.

#### ❑ Pregunta 3

Arturo sugiere que el uso de la energía nuclear podría, en parte, evitar el cambio climático porque...

- A) La energía nuclear ataca y reduce los gases de efecto invernadero.
- B) En poco tiempo se agotarán las reservas mundiales de petróleo.
- C) La energía nuclear es inagotable porque sus recursos son ilimitados.
- D) Su producción, a diferencia del petróleo, no produce gases de efecto invernadero.

#### ❑ Pregunta 4

Luis es un ingeniero que trabaja desde hace años en una central nuclear y piensa que con su trabajo hace una contribución muy importante a la sociedad. ¿Con quién crees que estaría de acuerdo (con Arturo o con Sonia)?

- A) Con Sonia, porque en su carta apuesta por energías alternativas al petróleo.
- B) Con Arturo, porque también defiende el uso de energías renovables.
- C) Con Arturo, porque defiende que la energía nuclear es más segura y limpia para el medio ambiente que el petróleo.
- D) Con Sonia, porque considera que la energía nuclear es más rentable para los ciudadanos.

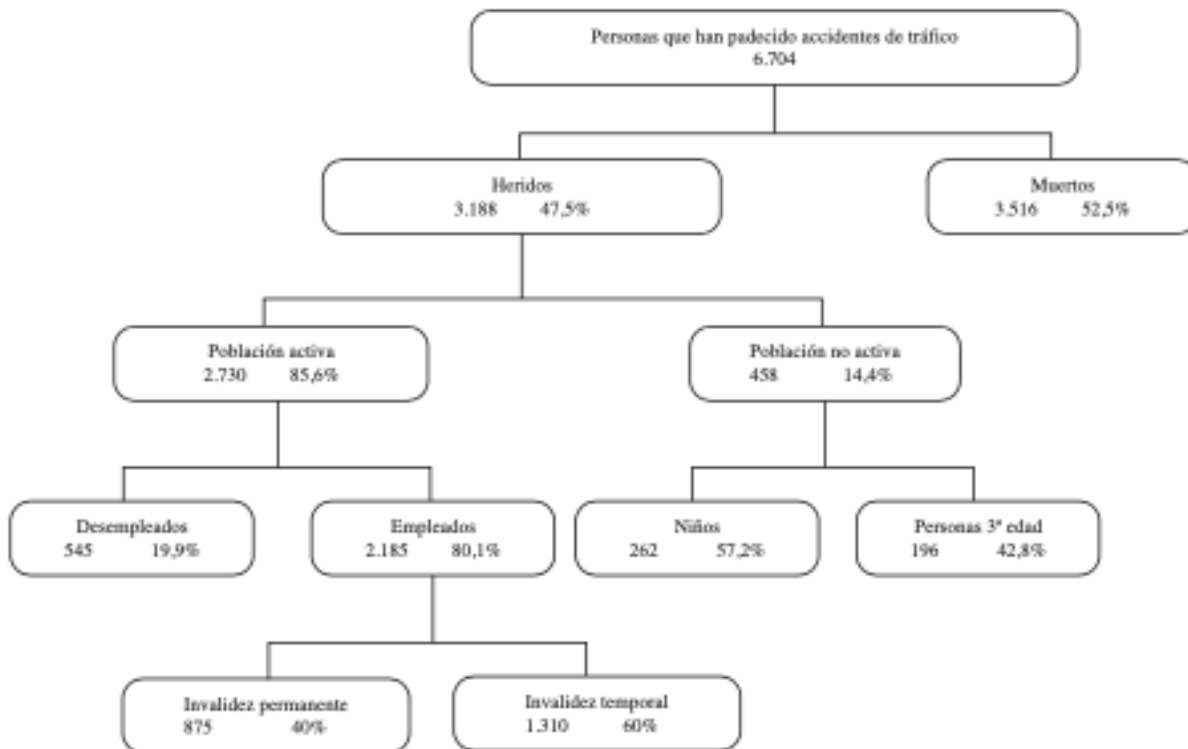
#### ❑ Pregunta 5

¿Con qué finalidad hacen referencia Arturo y Sonia a los accidentes nucleares?

- A) Para dar apoyo a sus argumentaciones: Arturo porque el número de accidentes se ha reducido, y Sonia porque los accidentes aún son muy graves.
- B) Para explicar que la energía nuclear es peligrosa, en lo que ambos están de acuerdo.
- C) Para explicar que los accidentes en las centrales nucleares han descendido y, por tanto, la energía nuclear es una buena alternativa.
- D) Para concienciar a los lectores de que hay que reducir el número de accidentes en las centrales nucleares.

### Accidentes de tráfico

El diagrama de árbol que aparece a continuación muestra la distribución de accidentes de tráfico sucedidos en un país según las consecuencias que han tenido para los accidentados en términos de muerte, invalidez o simplemente baja laboral durante 2004.



**Notas:**

1. La población activa se refiere a las personas con edades comprendidas entre los 16 y los 65 años.
2. La invalidez permanente se refiere a la incapacidad para desempeñar un trabajo durante el resto de la vida de la persona, mientras que la invalidez temporal indica que transcurrido un tiempo la persona puede volver a realizar las actividades de que era capaz antes del accidente.

**Pregunta 1**

Según el diagrama, ¿cuántas personas de la 3ª edad murieron como consecuencia de un accidente de tráfico?

- A) Murieron 196.
- B) Murieron 3.516.
- C) El 42,8% de los 3.516 muertos.
- D) En el esquema solo hay información de los heridos.

**Pregunta 2**

¿Qué porcentaje de las personas empleadas que han sufrido un accidente de tráfico podrá volver a su puesto de trabajo después del accidente?

**Pregunta 3**

En la casilla de niños podemos ver dos cifras (262 — 57,2%). ¿A qué se refiere ese porcentaje?

- A) A la proporción de personas heridas en accidente que pertenecen a la población no-activa y que son niños.
- B) A la proporción de niños que pertenecen a la población no-activa, que son desempleados y han resultado heridos en un accidente.
- C) A la proporción de personas que pertenecen a la población activa, que son niños y que han resultado heridos en un accidente.
- D) A la proporción de niños que pertenecen a la población activa, que son desempleados y que han resultado heridos en un accidente.

**Pregunta 4**

En las estadísticas del año 2005 algunos datos del esquema pueden cambiar. Indica cuál:

- A) Las ramas del árbol (por ejemplo, dos ramas que salen de heridos).
- B) Los porcentajes (%) (por ejemplo, niños 57,2%).
- C) Las categorías de cada recuadro (por ejemplo, heridos, muertos...).
- D) Las notas de pie de página (por ejemplo, nota 1, nota 2...).

### Siéntese en sillas adecuadas

#### Dolores musculares, desgastes, lesiones

Las lesiones y enfermedades provocadas por herramientas y lugares de trabajo inadecuados se desarrollan con lentitud a lo largo de meses o de años. Ahora bien, normalmente un trabajador suele tener señales y síntomas durante mucho tiempo que indican que algo no va bien. Así, por ejemplo, el trabajador podrá encontrarse incómodo mientras realiza su tarea o podrá sentir dolores en los músculos o en las articulaciones incluso después del trabajo. Estas lesiones, provocadas por el trabajo o esfuerzo repetitivo, llamadas LER, suelen ser muy dolorosas y pueden incapacitar de forma permanente.

#### Prevenir es mejor que curar

Si una silla es demasiado rígida puede forzar posturas incorrectas. Si está demasiado acolchada puede incrementar el riesgo de dolores musculares. Un asiento adecuado debe cumplir cuatro requisitos: en primer lugar, debe asegurar una posición correcta de la columna vertebral, para lo cual ha de ser estable, proporcionar al usuario libertad de movimientos y permitirle una postura confortable. Debe proporcionar la posibilidad de regular la altura del asiento. También debe ser posible regular la altura e inclinación del respaldo. Por último, se recomienda que el respaldo tenga una suave curvatura con el fin de proporcionar

un buen apoyo a la parte inferior de la espalda del usuario (zona lumbar).

#### Las lesiones son costosas

Para evitar lesiones y molestias tales como dolores en la espalda, tensión en la nuca o dolores de cabeza, debemos asegurarnos de que las sillas que utilizamos son las adecuadas. Es aconsejable escoger cuidadosamente el mobiliario del lugar de trabajo, porque aunque pueda resultar más caro, con el paso del tiempo los beneficios compensan el coste inicial.

#### ❑ Pregunta 1

¿Cuál de las siguientes afirmaciones se asocia con las características que debe cumplir una silla adecuada?

- A) La silla debe tener un asiento blando y cómodo.
- B) La silla debe permitir la regulación del asiento.
- C) La silla debe evitar los movimientos del usuario.
- D) La silla debe tener un respaldo alto y recto.

#### ❑ Pregunta 2

¿Por qué sentarse inadecuadamente es más perjudicial en el trabajo que en las sillas de casa?

- A) Porque los trabajadores pasan muchas horas en sus sillas.
- B) Porque en el trabajo se mantiene una postura más rígida y recta.


- C) Porque en el trabajo estamos en tensión.
- D) Porque las sillas de casa tienen un diseño más confortable y estudiado.

#### ❑ Pregunta 3


Las enfermedades provocadas por el esfuerzo repetitivo (LER) se caracterizan porque:

- A) Tardan en aparecer aunque el trabajador sufre algún tipo de molestia casi desde el principio.
- B) Aparecen rápidamente como consecuencia del mal uso de las sillas u otros instrumentos.
- C) Se alternan períodos de dolores intensos con otros períodos de pocas molestias durante varios años.
- D) Son lesiones graves aunque el trabajador no experimenta ningún síntoma.

Anexo 3

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b>	<b>Área:</b>
	<b>GUÍA DE TRABAJO – GRADO 7 SESIÓN</b>	<b>Docente(s):</b> <b>Correo(s):</b>
		<b>Periodo:</b>
		<b>Fecha:</b>
<b>Competencia:</b>		<b>Objetivo:</b>
<b>Tema</b>		
<p>1. MOTIVACIÓN O INTRODUCCIÓN</p> <p>2. DESARROLLO</p> <p>2.1 CONCEPTUALIZACIÓN (conceptos claves de la temática)</p> <p>2.2 ACTIVIDADES A DESARROLLAR</p> <p>3. ACTIVIDAD EVALUATIVA</p> <p>4. RECURSOS</p>		

Anexo 4

	<p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b> <b>SINCELEJO-SUCRE</b> <b>2020</b> <b>ENCUESTA FINAL</b></p>	
---	--	--

**Estimado(a) estudiante de grado séptimo de la I.E. Dulce Nombre de Jesús:** la siguiente encuesta tiene como objetivo, evaluar el impacto del uso de la herramienta EDUCAPLAY para la producción de textos literarios. Por favor conteste con la mayor sinceridad posible. Los datos suministrados serán absolutamente confidenciales y anónimos.

**Instrucciones para realizar la encuesta:**

La encuesta consta de 6 preguntas con una opción de respuesta, SI o NO, para lo cual debe marcar con una X en cada casilla. Se le sigue responder todas las preguntas sin omitir ninguna. En caso de duda, consulta a tu encuestador.


N°	Ítems	Opción	
		SI	NO
1	¿Sientes que mediante el juego realizas mejor comprensión lectora?		
2	¿El uso de las Tic como estrategia pedagógica mejoró la comprensión lectora?		
3	¿Consideras que el acceso a la herramienta EDUCAPLAY es fácil y rápido?		
4	¿El uso de la herramienta EDUCAPLAY favorece las formas novedosas de aprender?		
5	¿Consideras que el uso de las Tic debe emplearse en todas las asignaturas para mejorar el aprendizaje?		
6	¿Consideras que las actividades implementadas en EDUCAPLAY fueron adecuadas y significativas para la comprensión lectora?		

**Gracias por su colaboración.**

Anexo 5

**Tabla 3.**

*Descripción de las sesiones 1*

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b>	<b>Área:</b> Castellano
	<b>GUÍA DE TRABAJO – GRADO 7 SESION 1</b>	<b>Docente(s):</b> Juan camilo Ortega
		<b>Correo(s):</b>
		<b>Periodo:</b> I
		<b>Fecha:</b> febrero 2021
<b>Competencia:</b> Asimila las pautas y medidas de comunicación para la realización de las actividades.		<b>Objetivo:</b> Conformar los grupos de trabajo mediante una herramienta de tecnología y comunicación, para establecer el respetivo contacto y orientación.
<b>Tema Establecer Conexión para orientar las actividades</b>		
<p><b>1. MOTIVACIÓN O INTRODUCCIÓN</b> Se conformará un grupo de WhatsApp para iniciar el contacto haciendo uso de los equipos que los estudiantes tengan disponibles o con el del acudiente y se tendrá a la mano los correos electrónicos de los mismos, luego de establecer contacto se les enviara una nota de audio para informar de las actividades a ejecutar, posterior a una breve presentación y oración para poner en manos de Dios el proceso que vamos a iniciar.</p> <p><b>2. DESARROLLO</b> Se presentará el consentimiento informado mediante un formato imagen en el grupo de WhatsApp a todos los participantes donde se dará a conocer los objetivos de la investigación y las actividades que se desarrollaran en cada una de las sesiones de trabajo, esto estará descrito en el cronograma de actividades que se facilitara en formato imagen por el grupo de WhatsApp, así mismo, se enviara a los correos electrónicos para mayor formalidad. Luego se solicitara una reunión mediante la aplicación de google meet para dar inicio a las sesiones, durante este encuentro se tendrá en cuenta todas aquellas apreciaciones de cada uno de los participantes con el fin de realizar los ajustes pertinentes acorde a las herramientas de trabajo disponible de cada uno de los mismos, por lo tanto, por el mismo grupo de WhatsApp se realizará un conversatorio, en los cuales cada participante deberá pedir la palabra colocando un emoticón de manito para pedir la palabra. Luego de esto se les suministrara a los estudiantes una pregunta la cual deberán buscar luego terminada la sesión, ¿Qué es la herramienta EDUCAPLAY?, en la cual deberán crear su perfil.</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>2.1 CONCEPTUALIZACIÓN</b> (conceptos claves de la temática) Consentimiento informado Uso correcto del grupo de WhatsApp Enlaces de YouTube Herramienta EDUCAPLAY</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>2.2 ACTIVIDADES A DESARROLLAR</b> Participación en el grupo de WhatsApp Creación del perfil en EDUCAPLAY Aceptación del consentimiento</p> <p><b>3. ACTIVIDAD EVALUATIVA</b> Conversatorio donde todos deben participar Búsqueda autónoma de que es la herramienta EDUCAPLAY Enviar la foto del perfil creado en EDUCAPLAY</p> <p><b>4. RECURSOS</b> Grupo de WhatsApp, google meet, Teléfonos móviles, Computador y Conectividad a internet</p>		

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 4.**  
Descripción de la sesión 2


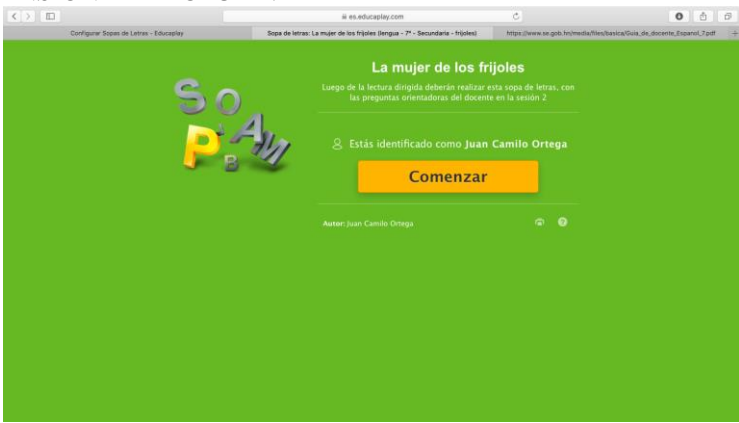
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b>	<b>Área:</b> Castellano
	<b>GUÍA DE TRABAJO – GRADO 10 SESION 2</b>	<b>Docente(s):</b> Juan camilo Ortega
		<b>Correo(s):</b>
		<b>Periodo:</b> II
		<b>Fecha:</b>
<b>Competencia:</b> Conocer e interactuar con la herramienta EDUCAPLAY, con el fin de garantizar el correcto uso de la misma.		<b>Objetivo:</b> Conocer e interactuar con la herramienta EDUCAPLAY, con el fin de garantizar el correcto uso de las misma.
<b>Tema</b> Identificación de EDUCAPLAY		
<p style="text-align: center;">1. MOTIVACIÓN O INTRODUCCIÓN</p> <p>Se iniciará con la conexión a video conferencia mediante la herramienta google meet, se dará un saludo de bienvenida, y haciendo un video de un minuto, mostrarles una pequeña oración, y dándoles gracias por su disposición y participación</p> <p style="text-align: center;">2. DESARROLLO</p> <p>Para esta actividad iniciamos sesión en la aplicación google meet para el video llamada, se les preguntara que les llamo la atención de EDUCAPLAY y si existió alguna dificultad a la hora de crear el perfil, acto seguido se les compartirá un video de YouTube que explicaba de forma gráfica y sencilla en qué consistía la herramienta de trabajo EDUCAPLAY y como se realizan las actividades en ella.</p> <p>Acto seguido, se les compartirá el enlace de ingreso a la herramienta EDUCAPLAY para que la conozcan y entren en contacto con la misma e ir explicándoles cada una de las funciones que maneja esta herramienta, para finalizar se realizará la primera actividad de juego tomando la lectura el calentamiento global.</p>		
		
<p style="text-align: center;">2.1 CONCEPTUALIZACIÓN (conceptos claves de la temática)</p> <p>Enlaces de YouTube Herramienta EDUCAPLAY Crucigrama</p> <p style="text-align: center;">2.2 ACTIVIDADES A DESARROLLAR</p> <p>Ingreso a EDUCAPLAY y elaboración de la actividad</p> <p style="text-align: center;">3. ACTIVIDAD EVALUATIVA</p> <p>Todos deben realizar el crucigrama</p>		



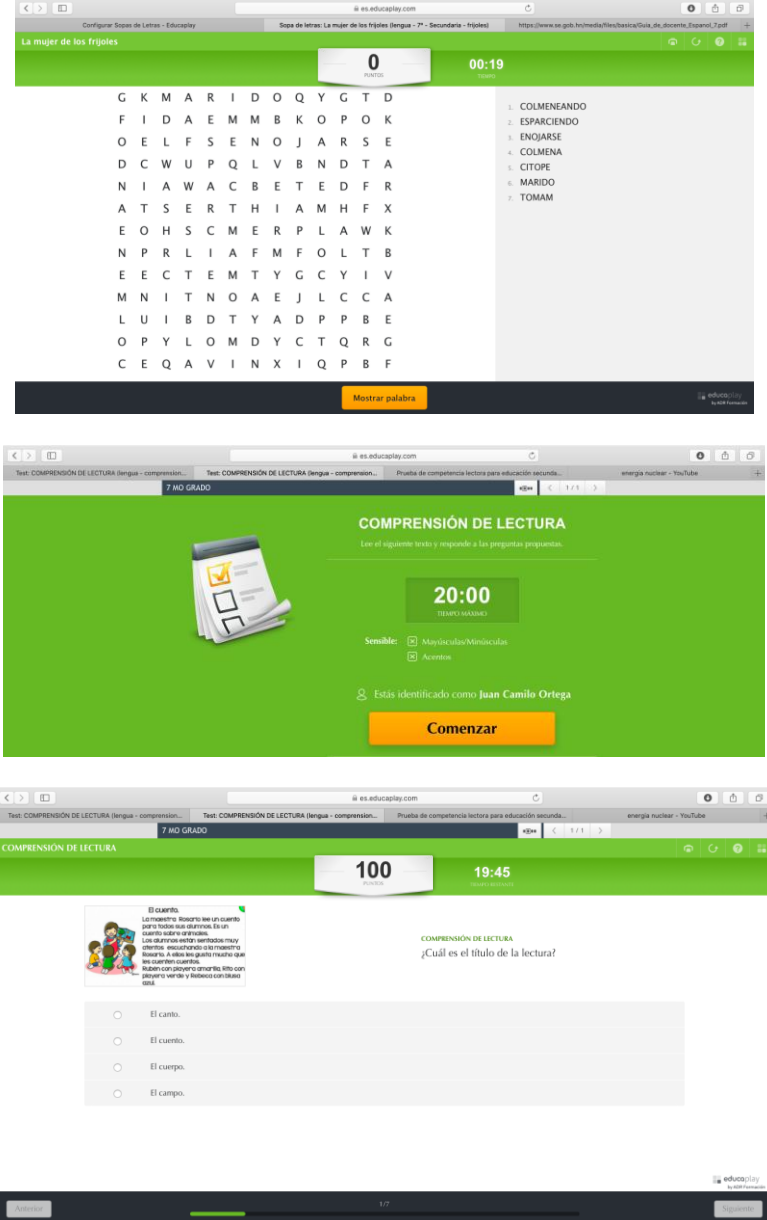
<p>4. RECURSOS</p> <p>Google meet Educaplay Teléfonos móviles Computador Conectividad a internet</p>
--

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 5.**  
*Descripción de la sesión 3*

	<p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b></p>	<p><b>Área:</b> Castellano</p>
	<p><b>GUÍA DE TRABAJO – GRADO 10 SESION 3</b></p>	<p><b>Docente(s):</b> Juan Camilo Ortega <b>Correo(s):</b> <b>Periodo:</b> I <b>Fecha:</b></p>
<p><b>Competencia:</b> Asimila las orientaciones para la realización de las actividades en Educaplay y realiza las actividades</p>		<p><b>Objetivo:</b> Asimila las orientaciones para la realización de las actividades en Educaplay y realiza las actividades</p>
<p><b>Tema Establecer Conexión para orientar las actividades</b></p>		
<p>1. MOTIVACIÓN O INTRODUCCIÓN</p> <p>Se les pasará por el grupo de WhatsApp en enlace para conectarse a la aplicación google meet en la cual se dará un saludo de bienvenida, luego mostrarles una pequeña oración, y dándoles gracias por su disposición y participación.</p> <p>2. DESARROLLO</p> <p>Ya conectados en el video conferencia, vamos a proceder a compartir pantalla y mostrar la nueva actividad en EDUCAPLAY</p> <p>el cual consiste en realizar inicialmente una lectura dirigida y un conversatorio sobre la misma, luego nos dirigiremos a Educaplay para realizar una actividad denominada sopa de letras de la lectura LA MUJER DE LOS FRIJOLES y COMPRENSION DE LECTURA.</p>		
		





The first screenshot shows a word search game titled 'La mujer de los frijoles' with a grid of letters and a list of words to find: COLMENEANDO, ESPARCIENDO, ENOJARSE, COLMENA, CITOPE, MARIDO, TOMAM. The score is 0 and the time is 00:19.

The second screenshot shows the 'COMPRESIÓN DE LECTURA' (Reading Comprehension) test interface for 7th grade. It features a timer set to 20:00, a 'Comenzar' (Start) button, and a user profile for Juan Camilo Ortega.

The third screenshot shows a test question with a reading passage about a boy named Roberto who likes to read. The question asks for the title of the text, with four multiple-choice options: El canto, El cuento, El cuerpo, and El campo.

2.1 CONCEPTUALIZACIÓN (conceptos claves de la temática)

Construcción textual

2.2 ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Realizar la actividad en Educaplay

3. ACTIVIDAD EVALUATIVA

Ejecución de la actividad e forma correcta tratando de obtener el mayor puntaje

4. RECURSOS

Google meet

Educaplay

Teléfonos móviles

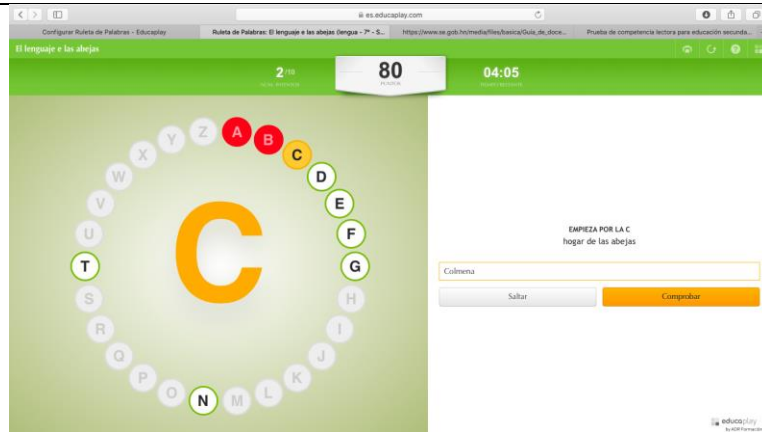
Computador

Conectividad a internet

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 6.**  
*Descripción de la sesión 4*

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b>	<b>Área:</b> Castellano
	<b>GUÍA DE TRABAJO – GRADO 10 SESION 4</b>	<b>Docente(s):</b> juan camilo ortega <b>Correo(s):</b>
		<b>Periodo:</b> I
		<b>Fecha:</b>
<b>Competencia:</b> Asimila las pauta y medidas de comunicación para la realización de las actividades.		<b>Objetivo:</b> Asimila las pauta y medidas de comunicación para la realización de las actividades.
<b>Tema Establecer Conexión para orientar las actividades</b>		
5. MOTIVACIÓN O INTRODUCCIÓN		
Se les pasará por el grupo de WhatsApp en enlace para conectarse a la aplicación google meet en la cual se dará un saludo de bienvenida, luego mostrarles una pequeña oración, y dándoles gracias por su disposición y participación.		
6. DESARROLLO		
Ya conectados en el video conferencia, vamos a proceder a compartir pantalla y mostrar la nueva actividad en EDUCAPLAY, la cual consiste en realizar inicialmente una lectura dirigida y un conversatorio sobre la misma, luego nos dirigiremos a Educaplay para realizar una actividad denominada asociación de palabras LA FLOR DEL OLIVAR y LA DANZA DE LAS ABEJAS		
		
		



## 2.1 CONCEPTUALIZACIÓN (conceptos claves de la temática)

Construcción textual

## 2.2 ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Realizar la actividad en Educaplay

### 7. ACTIVIDAD EVALUATIVA

Ejecución de la actividad e forma correcta tratando de obtener el mayor puntaje

### 8. RECURSOS

Google meet

Educaplay


Teléfonos móviles

Computador

Conectividad a internet

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 7.**  
*Descripción de sesión 5*

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DULCE NOMBRE DE JESÚS</b>	<b>Área:</b> Castellano
	<b>GUÍA DE TRABAJO – GRADO 10 SESION 5</b>	<b>Docente(s):</b> Juan camilo ortega
		<b>Correo(s):</b>
		<b>Periodo:</b> I
<b>Competencia:</b> Construye un texto a contenidos generales usando adecuadamente sus partes		<b>Fecha:</b>
<b>Tema</b> Valoración final		Objetivo: Analizar los resultados obtenidos luego del proceso de interacción pedagógica
<p>1. MOTIVACIÓN O INTRODUCCIÓN</p> <p>Se dará un saludo de bienvenida, mostrarles una pequeña oración, y dándoles gracias por su disposición y participación.</p> <p>2. DESARROLLO</p> <p>Se pasará por el grupo de WhatsApp el enlace para ingresar a google meet, luego en el video conferencia se pasará el enlace para aplicar la prueba final de competencia lectora que se encuentra en este enlace <a href="https://forms.gle/W6phNmgPjy29qP3c8">https://forms.gle/W6phNmgPjy29qP3c8</a>, la idea es orientar a los estudiantes y hacerles seguimiento mientras la elaboran de la misma manera que se aplicó la inicial y ya para finalizar se les enviara al correo o al grupo de WhatsApp el enlace para la valoración final creada en Google forms <a href="https://forms.gle/jwRcuWhHjdGXyziHA">https://forms.gle/jwRcuWhHjdGXyziHA</a>, el cual permitirá extraer un análisis final luego de los ejercicios realizados por cada uno de los estudiantes.</p> <p>2.2 ACTIVIDADES A DESARROLLAR</p> <p>Elaboración de prueba final Elaboración de la encuesta</p> <p>3. ACTIVIDAD EVALUATIVA</p> <p>Prueba realizada Encuesta diligenciada</p> <p>4. RECURSOS</p> <p>Grupo de WhatsApp Educaplay Google meet Teléfonos móviles Computador Conectividad a internet</p>		

Fuente: Elaboración propia