



Fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado 11° de la I.E. Jorge Villamil Ortega empleando la ludificación y gamificación con recursos educativos digitales en un espacio virtual de aprendizaje (LMS)

Jhon Jairo Gómez Triviño

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales

Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena

Trabajo de Grado II

PhD. Camilo Bayona

21/09/2021

Dedicatoria

Al ser supremo que orientó mis pasos, a mi madre y padre que siempre están ahí viéndome cumplir mis sueños, a mi compañera que con su apoyo incondicional fortaleció mi crecimiento personal y profesional. Muchas gracias.

Jhon Jairo Gómez Triviño.

Agradecimientos

Al Doctor Camilo Bayona por su atención, disposición y tiempo. Esto permitió fortalecer este trabajo de grado.

A los docentes de la Maestría en Recursos Educativos Digitales aplicados a la educación por contribuir a mí formación profesional y humana.

Tabla De Contenido

.....	1
Introducción	11
Capítulo 1. Planteamiento Y Formulación Del Problema.....	13
Planteamiento.....	13
Formulación	16
Antecedentes Del Problema	16
Justificación.....	17
Objetivo General	18
Objetivos Específicos.....	18
Supuestos Y Constructos.....	19
Alcances Y Limitaciones	19
Capítulo 2. Marco Referencial	20
Marco Contextual.....	20
Aspecto Geográfico.....	21
Aspecto Social.....	22
Marco Normativo	23
Marco Teórico	26
Marco Conceptual	30
Capítulo 3. Marco Metodológico	39

Tipo de investigación	39
Desarrollo De La Investigación	41
Rutas de investigación e instrumentos de recolección	44
Población	46
Variables	47
Recursos:	48
Objetivos y Fases	48
Prueba En Vacío.....	50
Capítulo 4. Intervención Pedagógica	51
Ejecución De La Metodología	51
Triangulación	61
Capítulo 5. Análisis, conclusiones y recomendaciones.	66
Análisis.....	66
Conclusiones	67
Recomendaciones.....	68
Referencias Bibliográfica.....	69
Anexos.....	78

Lista de Figuras

Figura 1. Variable gusto por la lectura.....	52
Figura 2. Variable importancia del uso de las TIC en el aula de clase.....	53
Figura 3. Variable importancia de la motivación en el aula.....	54
Figura 4. Variable Prueba diagnóstica.....	56
Figura 5. Variable a partir del taller.....	57
Figura 6. Impacto de las TIC en el aprendizaje.....	58
Figura 7. Motivación en el aprendizaje.....	59
Figura 8. Uso de las TIC en el aula.....	59
Figura 9. Calidad de contenido.....	60
Figura 10. Motivación.....	61
Figura 11. Formato y diseño.....	62
Figura 12. Accesibilidad.....	62
Figura 13. Datos Fase 1 y Fase 3 importancia de las TIC en el aula.....	65
Figura 14. Datos Fase 1 y Fase 3 importancia de la motivación en el aula.....	66
Figura 15. Datos Fase 2 y Fase 3 de la prueba.....	67

Lista de Tablas

Tabla 1. Promedio del puntaje global y desviación estándar.....	14
Tabla 2. Promedio y desviación estándar en Lectura crítica.....	14
Tabla 3. Identifica y entiende los contenidos locales que conforman un texto (Nivel literal).....	15
Tabla 4. Comprende cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global (Nivel inferencial).....	15
Tabla 5. Reflexiona a partir de un texto y evalúa su contenido (Nivel crítico).....	15
Tabla 6. Normatividad nacional (Colombia) e internacional.....	25
Tabla 7. Entrevista asincrónica.....	45
Tabla 8. Prueba diagnóstica.....	46
Tabla 9. Taller tipo Prueba Saber.....	46
Tabla 10. Evaluación del LMS MilAulas.....	47
Tabla 11. Estudiantes de grado 11° matriculados en la institución.....	48
Tabla 12. Análisis de variables a partir de la entrevista realizada a los estudiantes de grado 11°.....	48
Tabla 13. Análisis de variables a partir de la prueba diagnóstica (Prueba Saber) fase 2.....	49
Tabla 14. Análisis de variables a partir de los talleres (fase3).....	49
Tabla 15. Análisis de variables a partir de la encuesta de evaluación del LMS (fase 3).....	50
Tabla 16. Relación de los objetivos específicos de cada fase del proyecto.....	51

Lista de Anexos

Anexo 1. Encuesta sobre la lectura.....	79
Anexo 2. Prueba diagnóstica.....	80
Anexo 3. Curso virtual MILAULAS.....	81
Anexo 4. Actividad Semejanzas y contrariedades.....	82
Anexo 5. Actividad Dónde y quién.....	83
Anexo 6. Actividad ¿a qué tipo de texto pertenece?.....	84
Anexo 7. Prueba tipo Saber.....	85
Anexo 8. Encuesta Mundo de los espejos.....	86
Anexo 9. Evaluación del LMS.....	87

Resumen

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y los Recursos Educativos Digitales (RED) en el aula de clase permite mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes; específicamente las competencias relacionadas con la comprensión lectora. La articulación de las TIC y los RED con estrategias como la ludificación y la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje (EVA), motivan al estudiante de manera consciente o inconsciente de realizar actividades que mejoran la comprensión lectora (nivel literal). Estas estrategias permiten que los estudiantes se transformen en sujetos activos de su aprendizaje, vinculando dentro de sus actividades académicas el juego. La investigación se encamina a fortalecer la comprensión lectora desde el nivel literal. Para ello se emplea tres RED en un LMS (MilAulas); se utiliza instrumentos como la entrevista, talleres, encuestas.

Palabras claves: TIC, RED, AVA, ludificación, gamificación, comprensión lectora, juego, aprendizaje activo.

Abstract

The use of Information and Communication Technologies (ICT) and Digital Educational Resources (RED) in the classroom makes it possible to improve the learning process of students; specifically skills related to reading comprehension. The articulation of ICT and RED with strategies such as gamification and gamification in virtual learning environments (VLE), consciously or unconsciously motivate the student to carry out activities that improve reading comprehension (literal level). These strategies allow students to become active subjects of their learning, linking the game within their academic activities. The research is aimed at strengthening reading comprehension from the literal level. For this, three REDs are used in an LMS (MilAulas); Instruments such as interviews, workshops, surveys are used.

Keywords: ICT, NETWORK, VLE, gamification, gamification, reading comprehension, game, active learning.

Introducción

En el presente trabajo de investigación se quiere mostrar cómo la lectura, específicamente la comprensión lectora, se puede mejorar a través de actividades ludificadas y gamificadas articulándose con los recursos educativos digitales en un ambiente de aprendizaje virtual (LMS). Aclarando que dicho ambiente de aprendizaje, permitirá realizar seguimiento al proceso. Teniendo en cuenta la actualidad del país en términos de salud (Covid-19) todas las actividades se desarrollaron de manera online; sin embargo, la zona presenta problemas de conectividad. El proyecto de investigación se encuentra organizado de la siguiente forma: el proceso lector desde el enfoque constructivista y orientaciones del MEN (Ministerio de Educación Nacional). Los conceptos de ludificación, gamificación, TIC, e informe de resultados a nivel internacional del proceso lector (comprensión lectora) que lleva la educación colombiana. Luego, se observan los resultados históricos de la I.E. Jorge Villamil Ortega con relación a la media local y nacional, para así, llegar al planteamiento del problema. Esta investigación surge para dar solución a las siguientes problemáticas observadas en la institución: El bajo nivel de comprensión lectora (medido por el ICFES) y el poco gusto por la lectura. Se ahondará la lectura (comprensión) desde un enfoque constructivista:

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimiento y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias. (Montero, 2013.)

Y teniendo en cuenta el nivel de lectura, el cual se desea fortalecer:

La lectura literal: Este es un nivel de lectura inicial que hace decodificación básica de la información. Una vez se hace este tipo de recuperación de información, se pasa a otras formas de interpretación que exigen desplegar presaberes y hasta hipótesis y valoraciones (Mineducación, Gobierno de Colombia., s.f.)

A su vez, la utilización de la ludificación y gamificación, definida como: “el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juegos para promover conductas deseadas” (Li, 2013.). Con dicha estrategia se conseguirá fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. Para poder realizar seguimiento e interacción se utilizará un espacio virtual (LMS): “software que permiten la creación y gestión de entornos de aprendizaje en línea de manera sencilla y automatizada, pudiendo ser combinados o no con el aprendizaje presencial” (Pineda-Martínez, 2013.). El LSM que se empleará para esta investigación es MILAULAS (Plataforma Educativa Virtual que nos permite llevar a cabo un sistema de gestión de cursos). Para esta investigación se obtendrá información de los estudiantes a través de una encuesta, la cual permitirá conocer la concepción, dificultades e importancia de la lectura y el uso de las TIC en el aula. Los resultados de la encuesta permitirán gestionar dinámicas y recursos educativos digitales que apoyarán el desarrollo de la investigación.

Capítulo 1. Planteamiento Y Formulación Del Problema

Planteamiento

Según el informe dado por el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), Colombia presenta falencias en su sistema educativo, principalmente en el tema de comprensión lectora y lectura crítica. A esta conclusión se llegó, gracias a la prueba Pisa 2018, donde Colombia se ubicó entre los niveles más bajos, entre los 37 países que hacen parte de la OCDE:

Los cerca de 8.000 estudiantes colombianos de 15 años que presentaron la prueba entre abril y mayo de 2018 obtuvieron un rendimiento menor que la media de la OCDE, al igual que en 2015, pero disminuyeron su puntaje de lectura (412 puntos frente a 425 de 2015) y ciencias (413 puntos frente a 415 de 2015). Entre tanto, en matemáticas hubo un avance apenas mínimo al pasar de 390 puntos en la pasada edición a 391 en la más reciente. (PISA, 2018).

A nivel nacional, los colegios del Huila que sobresalen son del sector privado: “Fueron 3.528 colegios de Colombia que presentaron la Prueba Saber 11. En el ‘top 50’ de las instituciones educativas que obtuvieron los mejores puntajes, hay 5 del Huila (todas privadas)” (Sánchez, 2019). Donde la I.E. Jorge Villamil Ortega (institución donde se aplicará la investigación), se encuentra en el puesto 191, de 379 colegios e instituciones que presentaron las pruebas Saber 2019 (Ochoa, 2019). A continuación se evidencian los resultados históricos (Icfes, 2018) de la institución desde el año 2016 hasta el año 2018:

Tabla: 1

Promedio del puntaje global y desviación estándar.

Nivel de agregación	Promedio			Desviación		
	2016-2	2017-2	2018-2	2016-2	2017-2	2018-2
Sede 1	253 ●	251 ●	247	40 ●	39 ●	39
Colombia	264 ●	262 ●	258	46 ●	47 ●	49
ETC	262 ●	258 ●	254	40 ●	42 ●	42
Oficiales urbanos ETC	265 ●	261 ●	258	39 ●	40 ●	42
Oficiales rurales ETC	252 ●	248 ●	244	37 ●	38 ●	39
Privados ETC	291 ●	303 ●	297	51 ▼	48 ●	47

Tabla: 2

Promedio y desviación estándar en Lectura crítica.

Nivel de agregación	Promedio			Desviación		
	2016-2	2017-2	2018-2	2016-2	2017-2	2018-2
Sede 1	52 ●	52 ●	50	9 ●	9 ●	10
Colombia	54 ●	54 ●	54	9 ●	10 ●	10
ETC	53 ●	53 ●	53	9 ●	9 ●	9
Oficiales urbanos ETC	53 ●	54 ●	53	8 ●	9 ●	9
Oficiales rurales ETC	51 ●	52 ●	51	8 ●	8 ●	8
Privados ETC	58 ●	61 ●	61	10 ●	9 ●	9

Tabla: 3

Identifica y entiende los contenidos locales que conforman un texto (Nivel literal).

Nivel de agregación	Aplicaciones		
	2016-2	2017-2	2018-2
Colombia	45%	43%	47%
ETC	45%	46%	50%

Tabla: 4

Comprende cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global (Nivel inferencial).

Nivel de agregación	Aplicaciones		
	2016-2	2017-2	2018-2
Colombia	50%	47%	44%
ETC	49%	48%	45%

Tabla: 5

Reflexiona a partir de un texto y evalúa su contenido (Nivel crítico).

Nivel de agregación	Aplicaciones		
	2016-2	2017-2	2018-2
Colombia	55%	46%	51%
ETC	55%	47%	53%

En la **Tabla 1** se puede observar que los resultados obtenidos por la institución en los años 2016, 2017 y 2018 en relación con la media nacional y local son bajos. Esta problemática se repite en el área de lectura crítica **Tabla 2** donde se evidencia el promedio y la desviación en relación con la media nacional y local. Además, en las **Tablas 3, 4 y 5** se puede evidenciar el promedio de las respuestas incorrectas que obtuvieron los estudiantes en los distintos niveles de lectura (literal, inferencial y crítico), dando como resultado dificultades en comprensión lectora. Como se pudo observar, la institución presenta dificultades en el área lenguaje (comprensión lectora desde los tres niveles) con relación a la media nacional y regional. Desde la práctica docente se puede observar que a algunos estudiantes no les gusta leer y estos, en ocasiones afirman que las clases de lectura son aburridoras (actividades y métodos), es decir, el docente sigue con una práctica educativa tradicional y con poco uso de las TIC. Cabe aclarar que la institución educativa posee equipos tecnológicos (video beam, portátiles, tablets) brindados por el estado. Esto nos indica que se debe replantear la práctica educativa; con actividades y métodos que motiven al estudiante sin dejar de lado el uso de las TIC.

Formulación

¿Cómo la ludificación y la gamificación con el uso de recursos educativos digitales en un espacio virtual de aprendizaje (LMS) fortalecen la comprensión lectora en estudiantes de grado 11° de la I.E. Jorge Villamil Ortega?

Antecedentes Del Problema

En la I.E. Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante-Huila se viene abordando la actividad de comprensión lectora de una manera tradicional; por ejemplo: se ha asignado dos horas a una asignatura llamada Lectura crítica, en la cual, los estudiantes por periodo deben leer un texto literario para después desarrollar un cuestionario donde se les aborda con preguntas relacionadas con el actuar del personaje, visión del autor de la obra, etc. Además, en ocasiones se emplea el uso del video beam para proyectar fragmentos de dicha obra o alguna característica relevante para el docente. En cuanto a la opinión de los estudiantes, algunos afirman que las clases de algunos maestros (en su mayoría) son aburridoras, sin actividades que los motiven a leer. A nivel municipal las instituciones educativas, hasta el momento, no han presentado proyectos donde se articulen el mejoramiento de la comprensión lectora y las TIC. Por lo tanto, se motiva la presente investigación como una forma de obtener conocimiento práctico que permita realizar una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje para así mejorar en las pruebas de estado (ICFES), además, fortalecer las competencias digitales, las de interacción, comprensión y las comunicativas.

Justificación

La importancia de comprender lo que se lee y realizar actividades teniendo en cuenta las orientaciones que se nos pide (textos instructivos), resolver ecuaciones, realizar la lectura de una canción o película, leer una partitura, por ejemplo, son competencias que nos permitirán desarrollarnos en ámbitos profesionales, culturales, familiares. Por ello, es de suma importancia fortalecer la comprensión lectora ya que esta permite la comprensión del mundo. Además, en nuestro país (Colombia) se realizan evaluaciones para medir la calidad educativa, donde dicho evaluador es el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES), el cual mide las competencias que deben desarrollar los estudiantes a través de metas de aprendizajes que se encuentran en los Estándares Básicos de Competencias (EBC). Cabe aclarar, que el ICFES realiza la evaluación en tres campos: “Educación primaria y secundaria (Saber 3°,5° y 9°), Educación media (Saber 11°), Educación superior (Saber TyT, Saber Pro)” (2020). El obtener un alto puntaje en esta prueba nos permitirá acceder a la educación superior, inclusive a becas dadas por el estado:

Generación E es un programa del Gobierno Nacional que le apunta a la transformación social y al desarrollo de las regiones del país a través del acceso, permanencia y graduación a la educación superior de los jóvenes en condición de vulnerabilidad económica. Generación E permitirá que 336.000 jóvenes de todo el país puedan ingresar a la educación superior y tener más oportunidades para avanzar en su proyecto de vida. (Mineducación, s.f.).

Asimismo, surge la pertinencia de integrar las TIC en el aula para fortalecer procesos educativos (en nuestro caso la comprensión lectora) ya que estamos ante nativos digitales: “puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador,

vídeo e Internet” (Prensky, s.f.). De aquí la importancia de articular la triada: Lectura, Ludificación-gamificación y TIC. Estos tres elementos, cómo se ha probado, potencian y permiten el mejoramiento de las prácticas educativas, promoviendo mejores resultados académicos en las distintas áreas del conocimiento. Además, cómo el uso de RED permite replantear el paradigma tradicional del uso de las TIC en aula. Es decir, no limitarse a entender que las TIC son solamente los equipos tecnológicos o herramientas digitales (video beam, textos digitales). Esto permitirá que el docente reconstruya su práctica educativa y se plantee como opción empezar a utilizar los RED; de esta manera propiciará ambientes motivantes, donde el estudiante será un sujeto activo de su aprendizaje.

Objetivo General

Fortalecer la comprensión lectora (nivel literal) de los estudiantes de grado 11° de la I. E. Jorge Villamil Ortega mediante la ludificación y gamificación con el uso de recursos digitales en el espacio virtual de aprendizaje MILAULAS (LMS).

Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de comprensión lectora y los factores que inciden en la comprensión de los estudiantes de grado 11°.
- Diseñar estrategias de comprensión lectora en el nivel literal empleando algunos recursos educativos digitales (RED).
- Aplicar los recursos educativos digitales (RED) a los estudiantes de grado 11°.
- Determinar el impacto de los RED y el uso del LMS en la comprensión lectora (nivel literal) de los estudiantes de grado 11°.

Supuestos Y Constructos

- Los estudiantes del siglo XXI tienen competencias digitales que permiten el uso de las TIC en el aula.
- La comprensión lectora se mejora al estimular sus tres componentes: Literal, inferencial y crítico.
- El uso de los recursos educativos digitales (RED) mejoran el proceso enseñanza-aprendizaje.
- La ludificación permite estimular la motivación, la emoción y el aprendizaje asociativo.
- El uso de un LMS permite hacer seguimiento a estudiantes y administrar RED.

Alcances Y Limitaciones

El proyecto permitirá conocer cómo la emoción y la motivación son agentes primarios en el proceso de aprendizaje y en el proceso lector. Además, cómo el uso de RED fortalece el proceso de comprensión lectora en el nivel literal. También, se conocerá el impacto de un LMS; además, permitirá la articulación con distintas áreas del conocimiento. También cabe mencionar que debido a la falta de conectividad, algunos estudiantes no podrán realizar algunas actividades como entrevista, solución de talleres y ejecución de actividades en el LMS. Además, es posible que algunos estudiantes no encuentren importante la lectura, e inclusive, que posean pocas competencias lectoras y digitales. Sin mencionar la posibilidad que los estudiantes no posean en sus hogares equipos tecnológicos, lo cual genera poca motivación e interés por aprender. En el caso en que los estudiantes no puedan conectarse para solucionar la actividades como la entrevista, se puede establecer comunicación vía telefónica (celular), así como la gestión de recargas para datos y de esta manera tratar que la muestra o población desarrolle las actividades.

Por último, la motivación por leer se desarrollaría empleado nuevamente las llamadas telefónicas a padres y estudiantes sensibilizándolos sobre la importancia de la lectura para la vida.

Capítulo 2. Marco Referencial

Marco Contextual

El marco contextual es la descripción del lugar u organización donde se va a aplicar la investigación: “Es aquel que determina específicamente la descripción del sector, organización y/o lugar en donde se realizará la investigación; lo cual determina el paso práctico para focalizar lo que se desea evidenciar.” (UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO, s.f.).

Para este apartado, se utiliza información y datos del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la I.E. Jorge Villamil Ortega: “El PEI de la institución educativa Jorge Villamil Ortega tiene como finalidad orientar nuestra organización en la concreción teórico práctico de los procesos administrativos, organizacionales y académicos que se darán en el cumplimiento de nuestra misión formativa.” (PEI, 2020). Las instalaciones donde funciona este centro educativo son propiedad del Comité Departamental de Cafeteros, y están en calidad de Comodato interinstitucional, Municipio, Secretaria de Educación y Comité de Cafeteros. Este comodato, ha traído algunos inconvenientes de tipo interinstitucional, como los espacios para prácticas agropecuarias; mantenimiento de las instalaciones, debido a que la infraestructura es muy vieja; 60 años de funcionamiento, espacios pequeños e incómodos, y con alto riesgo de vulnerabilidad. La institución educativa cuenta con una sala de sistemas donde se orientan las clases de informática; dicha sala cuenta con 14 computadores portátiles aproximadamente. Además, la

institución recibió por parte del MEN (Ministerio de Educación Nacional) 180 tabletas, las cuales se entregaron a los distintos docentes de las diferentes áreas del conocimiento (español, matemáticas, etc.) para que hicieran uso de ellas en sus prácticas pedagógicas. Asimismo, las distintas asignaturas o áreas (sociales, ciencias, etc.) cuentan con 2 video beam y un computador portátil.

Aspecto Geográfico

La sede principal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega se encuentra ubicada en la Zona Rural del municipio de Gigante-Huila; cuenta con innumerables riquezas hídricas y bellos paisajes naturales:

La Institución Educativa Jorge Villamil Ortega se encuentra ubicada en la Zona Rural– Sector Suroriental del municipio de Gigante, en la Vereda denominada Bajo Corozal, a aproximadamente 12,5 Km., de la cabecera municipal. Está a una altura de 1.450 m.s.n.m. y una temperatura promedio de 22° C. La zona de influencia de la institución actualmente limita por el oriente, con la Reserva Forestal – Páramo de Miraflores y con el Departamento del Caquetá (Sedes Dorian Sierra, Alto Corozal y la Palma); por el Norte, con la cabecera municipal (Sede Bajo Corozal); por el nor-occidente con la vereda Río Loro del municipio de Gigante (Sede Agua Blanca); por el Sur con el corregimiento de Silvania, Gigante (Sede Tres Esquinas). Debido al aspecto orográfico propio del Piedemonte de cordillera, la región goza de un microclima con una temperatura de 19°C en su Sede Principal; Bajo corozal 24° C; la Palma y Alto Corozal con 18°C; Tres Esquinas con 19°C; Agua Blanca con 23°C y Dorian Sierra Ríos con

16°C. Otros factores que modifican el clima de la región son las lluvias periódicas y abundantes en determinadas épocas del año. Teniendo en cuenta el aspecto anterior la variedad de plantas y animales en la zona son de gran importancia, gracias a las reservas naturales que hay en esta parte de la geografía Huilense. Sin embargo la presencia de multinacionales ha modificado algunas especies, las cuales se encuentran en vía de extinción, tales como armadillos, guaras, puerco espín, danta, venados y algunas especies de aves y árboles como el cedro negro, roble, cedro rosado, palmas, entre otros varios. El sector cuenta con suficientes fuentes hídricas que permiten satisfacer los requerimientos sanitarios y productivos, haciendo de estas tierras, una región productiva y que con un adecuado manejo mejora las condiciones de salubridad de la comunidad. Las dos más importantes fuentes hídricas se denominan Quebrada la Honda y la Quebrada de Gigante, las cuales atraviesan el sector de influencia de la institución. Los periodos de lluvia en la zona son frecuentes favoreciendo a la zona en su productividad agrícola. (PEI, 2017).

Cabe resaltar que esta información se obtiene gracias a la investigación del grupo de docentes, directivos a través de entrevistas a la comunidad educativa (padres de familia, estudiantes, egresados) y a la observación directa.

Aspecto Social

La Institución Educativa Jorge Villamil Ortega está integrado en su mayoría por familias nucleares (conformadas por padre, madre e hijos), en un menor porcentaje se encuentran las familias extensas; es decir, estudiantes que viven con otros parientes cercanos (compuestas por padre, madre, hijos, abuelos, tíos, primos; y en una menor proporción por madres cabeza de

familia. La gran mayoría de las familias que habitan la zona son agricultores minifundistas, son propietarios de pequeños predios y otros administran fincas; sin embargo, unos en menor medida son arrendatarios que derivan su sustento de cultivos, como el café, huertas y de pan coger; así mismos, en temporadas de cosecha se observa el arribo de personas foráneas dedicadas a la recolección del café. Algunas problemáticas identificadas son una cultura machista, intolerancia, riñas frecuentes entre vecinos, algunos brotes de violencia, consumo de sustancias psicoactivas, inicio de la actividad sexual a temprana edad y embarazo en adolescentes, la falta de control y vigilancia familiar en los estudiantes que habitan las veredas aledañas.

La mayoría de estudiantes vienen de veredas cercanas a la institución (Tres Esquinas, Bajo Corozal y La palma) y otros que vienen de lugares más retirados (San Lorenzo, alto corozal y Zuluaga). En su mayoría cuentan con el transporte escolar que le permite la facilidad al acceso y asistencia a la institución. Igualmente, se ofrece el servicio de restaurante escolar en algunos periodos de tiempo. La mayoría de las comunidades son personas sociables, trabajadoras, solidarias, con capacidad para adaptarse a los cambios y circunstancias que se presentan. Aunque el proyecto investigativo está encaminado a mejorar la comprensión lectora, existen otros elementos que posiblemente se tiendan a mejorar o fortalecer, como los son el trabajo colaborativo, replantearse cómo debería ser el medio donde se vive, las relaciones interpersonales, aspiraciones sociales y profesionales.

Marco Normativo

Involucra leyes, normas, etc., que sustentan el proyecto: “Se incluye cuando la temática a desarrollar involucra el análisis de leyes, decretos y normativas. Tal es el caso de trabajos que buscan evaluar los efectos económicos y sociales derivados de reformas institucionales.” (Isaza, s.f.).

Para desarrollar este proyecto se ha tenido en cuenta la normatividad nacional e internacional, las cuales, giran a temáticas relacionadas con la educación y el uso de las TIC.

Tabla: 6.

Normatividad nacional (Colombia) e internacional.

Ley, Norma o Decreto.	Nombre del Decreto, Ley o Norma.	Documento, Institución, Entidad.
Artículo 67	De los derechos, las garantías y los deberes.	Constitución Política de Colombia.
Decreto 1075 de 2015 Artículo 1.1.1.1 Inciso 8	Decreto Único Reglamentario del Sector Educación.	Ministerio de Educación Nacional (MEN).
Ley 1955 de 2019 (Artículo 310).	Conexión Total.	Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC).
Ley 1341 de 2009	Por la cual se definen principios y conceptos de las TIC.	Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC).
Resolución 2343 de junio 5 de 1996 (Sección tercera).	Diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo.	Ley 115 de 1994.

Ley 1978 de 2019.	Constituye el marco normativo para el desarrollo del sector TIC.	Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC).
Artículo 26.	Declaración universal de los derechos humanos.	Naciones Unidas (UN).
Acuerdos.	Mandatos derivados de la sexta cumbre de las Américas.	Organización de los Estados Americanos (OEA).

Nota: Esta tabla muestra la normatividad nacional e internacional donde se evidencian leyes, normas y acuerdos relacionados con la educación y las tecnologías de la información.

Para este proyecto es importante tener en cuenta todas las políticas creadas en pro de beneficiar al estudiante en su proceso de aprendizaje, sin olvidar su entorno (familiar y social). El artículo de la C.P. (67) resalta el derecho que tiene cada persona a tener acceso al conocimiento y la ciencia; a su vez, el decreto 1075 de 2015 favorece el uso de las nuevas tecnologías de la educación en aula con el fin de mejorar los procesos educativos. También, desde el gobierno nacional se impulsa o promueve articular en el sector educativo el aprovechamiento de las TIC (Ley 1955 de 2019, Ley 1341 de 2009 y la Ley 1978 de 2019). En el ámbito internacional, con la Declaración universal de los derechos humanos, específicamente en su artículo 26, donde se declara la educación gratuita y como medio del desarrollo personal. Además, acuerdos como el de la OEA donde se evidencia la importancia de la conectividad como impulsor de desarrollo de los pueblos americanos. Sin duda alguna, a nivel nacional e internacional, se han diseñado políticas que impulsan tanto lo infraestructural, el acceso y la calidad educativa. Por ende, este proyecto quiere aprovechar las herramientas tecnológicas que posee la institución para mejorar el

proceso educativo, partiendo de un grupo determinado (grado 11º) para luego poder institucionalizar esta propuesta.

Marco Teórico

Hace referencia a la relación del proyecto con diferentes escuelas del pensamiento: “Hace explícita la relación entre nuestra pregunta de investigación y el desarrollo del conocimiento en nuestra disciplina desde diferentes escuelas de pensamiento.” (Isaza, s.f.).

Internacional

En la actualidad, en esta época del conocimiento es importante generar en los sujetos la opción de poder clasificar la información y por ende, ser capaz de gestionar y clasificar dicha información para poder generar conocimiento: “...algunos van mucho más allá y tratan de vincularla con la tecnología llamándola la sociedad digital, o la sociedad de la información; sin embargo, ambos conceptos acompañan la idea de vivir en una época donde el cúmulo de información produce un aceleramiento de interacciones y dinámicas sociales.”(Hernández, 2017). A continuación se presentan algunos trabajos investigativos donde se observa el impacto de las TIC en la educación, principalmente en el ámbito de la comprensión lectora.

El artículo investigativo llamado UTILIDAD DE LAS TIC PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LECTORA Y FOMENTO A LA LECTURA EN LA UNIVERSIDAD, permite conocer los resultados respecto a la investigación sobre la utilidad y el uso de las TIC para fomentar la lectura y la comprensión lectora de los estudiantes universitarios de universidades públicas en México. Los autores utilizaron la investigación aplicada, cualitativa y de carácter descriptivo, que tuvo su punto de inicio en el análisis de resultados de un estudio

previo realizado en la institución de educación superior referida, orientado a diagnosticar los hábitos de lectura en 51 estudiantes de primer ingreso a los cuatro programas educativos: “Se analizaron los cambios en las prácticas lectoras de los estudiantes universitarios a partir del desarrollo de las TIC y su inclusión en el ámbito académico, asumiéndose que éstas son una herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Acosta-Velázquez, 2019.)

El trabajo investigativo llamado INCORPORACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS TICS PARA INCREMENTAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER CICLO DE LA FACULTAD DE DERECHO DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA permite conocer las dificultades que presentan los estudiantes del primer semestre de Derecho. Esta investigación permitió conocer el impacto positivo del uso de un Aula Virtual y algunos recursos educativos digitales para mejorar la comprensión lectora (Nivel literal, inferencial y crítico): “El valor de esta investigación que incorpora herramientas TICs a la lectura de textos narrativos en los estudiantes con dificultades de comprensión lectora, encuentra sustento en que somos parte de una sociedad tecnológica” (Pulgar-Flórez, 2016.) El trabajo investigativo permite demostrar cómo el nivel de comprensión de lectura puede mejorar si los estudiantes emplean herramientas tecnológicas mientras leen diferentes textos. Por otro lado, la ponencia ofrecida en Salamanca (España), denominada DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN CONTEXTOS VIRTUALES, orientada por la Mag. Concepción López, permite comprender el impacto de las TIC en el aula y como se ha venido transformado la concepción de lectura gracias a estas incorporaciones en el aprendizaje y enseñanza:

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han generado una explosión de conocimientos como nunca antes en nuestra historia reciente, aportando importantes novedades para el desarrollo de la comprensión lectora. En la actualidad, las propias definiciones de alfabetización y competencia lectora están cambiando, pues no sólo tienen que contemplar la lectura lineal de textos impresos, sino que también tienen que extenderse a nuevas lecturas en nuevos soportes, como la lectura hipertextual en textos digitales. Estos entornos virtuales generan múltiples formas de comprensividad. (López, 2010).

Nacional

La investigación con enfoque de investigación aplicada, de tipo mixto (cuantitativo y cualitativo) llamado “LEO, COMPRENDO Y CON LAS TIC APRENDO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL AVANCE DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL NIVEL INFERENCIAL DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PADRE ROBERTO ARROYAVE VÉLEZ”, de la ciudad de Medellín (Colombia), pretendía mediante nuevas estrategias didácticas mediadas por TIC, potenciar y fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes en el nivel inferencial:

El proyecto se propone como una estrategia transversal en las áreas de Ciencias Naturales, Tecnología, Artística y por supuesto Lengua Castellana, para la construcción de nuevos conocimientos y el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas en los estudiantes, a través de una propuesta didáctica curricular llamada: “La leche, sus procesos de producción y su impacto en mi entorno”. (Avendaño-Tamayo, 2015.)

El proyecto permitió observar el impacto positivo del uso de las TIC en el aula, ya que los niveles de lectura tuvieron un incremento positivo, principalmente el del nivel inferencial. Por tal motivo, se hace pertinente la articulación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El artículo de investigación “COMPRESIÓN LECTORA MEDIANTE EL USO DE LA LÚDICA Y LA INVESTIGACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA”, permite evidenciar el impacto positivo de la lúdica en la comprensión lectora:

En este trabajo investigativo se empleó la investigación acción, desde un diseño descriptivo, exploratorio. Se tomó como campo de estudio estudiantes de primaria de la IED Tercera Mixta sede José Antonio Galán, ubicada en el municipio de Fundación-Magdalena. Los resultados arrojaron estrategias basadas en la lúdica y en la investigación para fortalecer la comprensión lectora tales como; lecturas compartidas con amplificación, cronómetro, reyes de la lectura, el plan padrino, ejercicios de comprensión lectora y papá leamos juntos en el aula. La investigación permitió concluir la necesidad de aplicar el uso sistemático y progresivo de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión en las lecturas de los estudiantes de la IED, teniendo en cuenta que esta competencia es uno de los pilares fundamentales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se hace evidente que los estudiantes han mejorado en su nivel de lectura comprensiva con la aplicación de las nuevas estrategias lúdicas utilizando la IEP ya que demuestran que los educandos son más participativos y sobre todo analizan, razonan e interpretan los textos que ahora leen. (Fernández, 2018.)

El trabajo investigativo llamado “FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA A TRAVÉS DEL USO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS MEDIADAS POR LAS TIC”, se desarrolló en el municipio de Soledad (Atlántico) en la Institución Técnica Industrial Blas Torres de la Torre (ITIDA) y contó con la participación de diez estudiantes de grado octavo. Dicho trabajo estaba encaminado a solucionar debilidades encontradas en la comprensión lectora de los estudiantes desde la óptica de la Investigación-Acción: “Este trabajo de investigación busca intervenir el contexto, por medio de estrategias didácticas que favorezcan y transformen la práctica pedagógica, la utilización y aplicación de recursos que permitan modificar, innovar y dar solución a la problemática, propiciando el interés por parte de los estudiantes” (Pasella-Bolaño, 2016.). Los resultados de la investigación permitieron conocer algunas actividades que permiten mejorar la comprensión lectora al utilizar preguntas (antes, durante y después de la lectura). Además, evidenció la importancia de tener equipos tecnológicos en las aulas de clase. Por los motivos anteriormente detallados, el actual proyecto permite llevar al aula y en un ambiente de aprendizaje (LMS) articular las TIC con el proceso lector, para así mejorar la comprensión lectora en la I.E. Jorge Villamil Ortega.

Marco Conceptual

Son los conceptos que sustentan el proyecto investigativo: “Es un resumen en la forma de posiciones teóricas más específicas y conceptos que guiarán la investigación y referidas a qué se entiende por los fenómenos o procesos estudiados y cómo los distintos elementos se vinculan entre sí.” (Vargas, s.f.).

El uso de las TIC en el aula permite realizar una transformación desde las prácticas educativas, manejo de la información y mejorar los procesos educativos:

Los nuevos procesos de enseñanza han sido modificados. Por medio de las TIC, podemos llevar a cabo una formación sin barreras espacio-temporales, el desarrollo de procesos de simulación-interacción, la posibilidad de desarrollar procesos cognitivos complejos, facilitar los procesos de comunicación y el intercambio de información, la cooperación y el trabajo en grupo.” (Santoveña, s.f.).

Además, la educación actual, en una sociedad digital, exige la flexibilidad en orientar las prácticas educativas en el aula. La ludificación permite emplear elementos del juego para lograr fortalecer el aprendizaje: “...el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juegos para promover conductas deseadas.” (Li, 2013); es decir, se implementan elementos del juego en ambientes diferentes a esta actividad. Cabe aclarar, que esta definición se entendería como una estrategia ajena a la educación. También, se podría entender la ludificación como procedimientos, donde convergen elementos del juego, motivaciones y experiencias, los cuales, permiten modificar un comportamiento o transmitir información:

Técnica en la que se utilizan elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos, con el fin de transmitir un mensaje, un contenido e incluso modificar un comportamiento, mediante una experiencia significativa y lúdica que favorezca la motivación del individuo, lográndose esto a través del empleo de elementos de los juegos. (Reyes, 2018).

Hay que aclarar que el juego ha acompañado las prácticas educativas: “Los profesores, como decía, podemos aprovechar esa relación entre juego y aprendizaje por la que “el juego es el aprendizaje disfrazado”. (Foncubierta, s.f.). Es importante resaltar el papel de la motivación en

esta actividad (ludificación y gamificación) ya que ella proporciona el ejecutar o desarrollar acciones que quizás en algunos contextos las personas no realizarían:

El objetivo principal de la ludificación es motivar a las personas a asumir comportamientos deseados o ejecutar acciones que por lo general no harían; de esta forma, la ludificación propende por incrementar la ejecución de una acción por el placer de realizarla o la realización de la misma para alcanzar una recompensa o evitar un castigo. (Pineda, 2014).

Donde dicha actividad siendo gamificada permite una mejor práctica pedagógica:

Gamificar una actividad no solo significa jugar. Puede que en muchos casos no represente ni tan siquiera diversión. La actividad gamificada continúa siendo una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas particularidades de diseño de acuerdo con unas pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar. (Foncubierta, s.f.).

Como se había dicho, la gamificación es una estrategia, la cual tiene unos elementos que permite desarrollar las actividades:

Estos elementos son los componentes, las mecánicas y las dinámicas, siendo los componentes la representación gráfica de los procesos del juego que se refiere a las mecánicas, mientras que las dinámicas corresponden a la finalidad por la que se realiza el proceso. (Reyes, 2018).

Cabe recordar que la ludificación y gamificación trabajan en pro de la motivación, es sin duda un componente primario para poder desarrollar las actividades propuestas. La motivación vista como: "...las fuerzas que actúan sobre, o dentro de un organismo, para iniciar y dirigir la

conducta de éste.” (Mestre, 2004). Es decir, este impulso (fuerza) interno o externo, permite al estudiante desarrollar actividades de manera positiva. Este mismo autor plantea tres componentes básicos para gestionar las conductas motivadas: activación, dirección y consecución de metas. La activación como la exteriorización de un comportamiento:

Por una parte, la activación se refiere a cuán abierto o manifiesto resulta un comportamiento; sin embargo, es importante señalar que la ausencia de alguna conducta observable no significa la ausencia de motivación. Así mismo, la persistencia es otra característica clave de la activación en tanto refiere el grado de duración de un comportamiento hasta la consecución del objetivo.

(Mestre, 2004).

El elemento de direccionalidad hace referencia a las probabilidades de decisión de conducta que tiene el individuo:

El componente de direccionalidad hace alusión a las diferentes posibilidades de elección que tiene el sujeto las cuales le permiten decidir qué conducta asumir y hacia dónde se orientará en relación al valor funcional de la misma. Al respecto, la direccionalidad adquirió relevancia gracias al trabajo desarrollado sobre el logro de metas en el contexto académico; según esta propuesta, los individuos persiguen dos tipos de metas: (1) aquellas relacionadas con el aprendizaje y (2) las relacionadas con la actuación. Mientras que las primeras se refieren al aumento del conocimiento y competencia del individuo, las segundas refieren a subestimar los comportamientos de los demás con el fin de incrementar el valor de la conducta propia. (Mestre, 2004).

Por último, tenemos el elemento de consecución de metas, la cual gira en torno a dos postulados: expectativa del alcance de los objetivos (cercano o lejano) y grado de atracción del objeto. Es por esta razón que resulta primordial el objetivo y el objeto con el cual se piensa motivar al individuo:

Por último, la consecución de metas está compuesta a su vez por dos variables que condicionan las conductas adoptadas por el individuo: en primer lugar, la expectativa de consecución permite constatar si el objetivo a alcanzar es o no cercano, pues de allí se desprenderá la subsiguiente actuación. Si el objetivo es percibido como cercano y resulta atractivo, es muy probable que se empeñe en alcanzarlo; si por el contrario el objetivo es distante, por más atractivo que resulte es posible que el sujeto desista en la idea de conseguirlo. En segunda instancia, se encuentra el grado de atracción del objeto; esta variable es un factor importante pues el valor del objetivo puede variar con el paso del tiempo, perdiendo valor o significado para el individuo y, de manera consecuente, ir disminuyendo la conducta de consecución del mismo. (Mestre, 2004).

Dicha motivación va ligada o acompañada del componente emocional. La emoción entendida como una manifestación personal que influye en las acciones del individuo: “fenómenos de corta duración, relacionados con sentimientos, estimulación, intención y expresión, que nos ayudan a adaptarnos a las oportunidades y retos que enfrentamos durante los sucesos significativos de la vida.”(Reeve, 2009). Este mismo autor afirma que el concepto que da sobre la emoción, comparte significado con algunos conceptos elaborados desde la psicología; donde se destacan cuatro componentes: sentimental, estimulación corporal, intencional y social expresivo. Lo sentimental hace referencia al significado individual; la estimulación corporal se refiere a la

estimulación y respuestas que tiene el organismo; la intencionalidad vista como las acciones que ejecuta el individuo para alcanzar las metas y objetivos; por último, lo social expresivo representa la exteriorización (posturas, expresiones, etc.) de la experiencia individual:

En primer lugar, el componente sentimental le otorga a la emoción su correspondiente experiencia personal, atribuyéndole de esta manera un significado particular; por su parte, la estimulación corporal refiere a la actividad de orden fisiológico que involucra la activación de sistemas autónomos que regulan la respuesta adaptativa del organismo. En cuanto a la intencionalidad, esta alude a la dirección y coordinación de acciones orientadas a metas específicas y de relevancia para el individuo. Por último, el componente social-expresivo involucra las posturas, expresiones faciales y vocalizaciones mediante las cuales la experiencia subjetiva se vuelve pública. (Reeve, 2009).

Es importante mencionar que el proceso de motivación está sujeto a dos componentes: lo intrínseco o extrínseco. Lo intrínseco alude a la actuación del sujeto por interés propio: "...la propensión inherente a involucrarse en los propios intereses y ejercer las propias capacidades y, al hacerlo, buscar y dominar desafíos óptimos." (Reeve, 2009). La motivación extrínseca hace referencia al actuar dependiendo de un estímulo o premio: "...trata de aquellas acciones o conductas impulsadas por la consecución de incentivos provenientes del ambiente; es decir, emerge del deseo de alcanzar un resultado apetitivo o atractivo y de evitar resultados aversivos o desagradables." (Reeve, 2009).

Estas actividades ludificadas se desarrollarán en un espacio virtual de aprendizaje LMS (MILAULAS), el cual permite un escenario flexible y colaborativo:

El entorno tecnológico por excelencia para el desarrollo de una actividad formativa en formato e-Learning es lo que comúnmente se conoce como plataformas tecnológicas de enseñanza o LMS (Learning Management System), que no son más que el software que se usa para la creación, gestión y distribución de actividades formativas a través de la Web. Los LMS son mucho más que la simple y tradicional página web está asociada a un contenido informativo, pues se trata de aplicaciones que facilitan la creación de entornos de enseñanza/aprendizaje, integrando materiales didácticos, herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa. (Seoane, s.f.).

Dicho entorno permite emplear herramientas (distribución de contenidos, comunicación y colaboración sincrónica y asincrónica, seguimiento y evaluación, administración y asignación de permisos) las cuales contribuyen a fortalecer los procesos de enseñanza/aprendizaje, generando procesos significativos.

Leer y comprender un texto son términos que van de la mano. Leer es tratar de interpretar el texto a partir de los presaberes del lector:

Ante todo, leer es poner a prueba hipótesis de interpretación, es aventurarse a explorar diversos caminos de búsqueda del sentido. Cuando nos enfrentamos a un texto anticipamos posibles interpretaciones y ponemos en juego saberes y operaciones de diversa índole: saberes del lector (su enciclopedia) y saberes del texto se relacionan para ir construyendo un tejido de significados. (Pérez, 2003).

El proceso de comprensión surge con la interpretación y está sujeta a varios factores que influyen en el entendimiento del texto que se lee:

De este modo, podemos decir que en el proceso de comprender un texto, en ese acto de producir el sentido, entran en juego diversos saberes y competencias que tienen que ver, por ejemplo, con el reconocimiento del código comunicativo, la identificación de la temática global, la delimitación de unidades de significado, la asignación de sentido a proposiciones, el establecimiento de relaciones entre proposiciones, la identificación de unidades mayores de significado, la interpretación de la información respecto al contexto de su producción, el reconocimiento de las diferentes voces que hablan en el texto, la identificación de la finalidad o intencionalidad comunicativa del texto, la identificación del emisor, el establecimiento de relaciones con otros textos, entre otros aspectos. (Pérez, 2003.).

Además, leer implica un proceso de construcción de juicios propios a partir de la información que circula:

Por otra parte, leer implica la construcción de un criterio propio frente a la información que circula en los medios masivos de información, un buen lector hoy, no es aquel que asimila mucha información, es quien logra, además de comprender, extraer conclusiones no dichas de modo directo en el texto y avanzar hacia la toma de posición frente a la información. Leer también implica poner en relación lo que un texto dice, con información de otros textos. En síntesis, un buen lector es quien se ha logrado formar un criterio que le permite seleccionar y filtrar información para estar en condiciones de construir un punto de vista propio. (Pérez, 2003.).

Para nuestra investigación nos centraremos en el nivel literal, la cual se centra en el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto. Para lograr llegar a este nivel se propone actividades donde se identifique partes de un texto de acuerdo a su propósito, precisar el espacio, tiempo, personajes y la identificación de sinónimos y antónimos.

Además, se empleará el modelo COdA el cual permite evaluar el objeto de aprendizaje:

Con este modelo de evaluación, tanto el autor del objeto de aprendizaje como los usuarios y posibles revisores externos pueden valorar los OA con respecto a diez criterios. Los cinco primeros criterios son de carácter didáctico, mientras que los otros cinco son tecnológicos de manera que ambos aspectos tienen el mismo peso.

(Fernández, 2012).

Para la triangulación se empleará el de tipo teórico, esta proporciona la interpretación de los datos obtenidos en la investigación corroborándolos a través de distintas teorías:

Hace referencia a la utilización de distintas teorías para tener una interpretación más completa y comprensiva, y así dar respuesta al objeto de estudio, pudiendo incluso ser estas teorías antagónicas. Este tipo de triangulación es poco utilizada ya que en la mayoría de los casos se pone en cuestionamiento o se realizan críticas referentes a las distintas epistemologías. (Aguilar, 2015).

Como se observó, el proyecto cuenta con sustento teórico y legal, los cuales permiten de manera real dar solución a la pregunta planteada en esta investigación. Además, el proyecto investigativo permite, a través de las actividades ludificadas y gamificadas mejorar el proceso de aprendizaje, donde con los ambientes de aprendizaje (LMS) estimulan la emotividad, generando mejores procesos educativos.

Capítulo 3. Marco Metodológico

Tipo de investigación

Cabe aclarar que este trabajo investigativo se desarrolla en época de calamidad pública decretado por el gobierno nacional debido a la pandemia (Covid-19). Por tal motivo, las actividades se desarrollan de manera virtual (sincrónica y asincrónica). Este proyecto investigativo se abordará desde la Investigación Basada en Diseño (IBD) y con enfoque mixto:

Este tipo de investigación trata de responder a problemas detectados en la realidad educativa recurriendo a teorías científicas o modelos disponibles de cara a proponer posibles soluciones a dichos problemas. A este fin, se diseñan programas, paquetes didácticos, materiales, estrategias didácticas, etc. (de Benito-Crosetti, 2016.).

El enfoque mixto; el cual emplea procesos del enfoque cuantitativo y cualitativo:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.(Hernández, 2014, p. 534).

Además, este enfoque permite comprender dos realidades, una objetiva (resultados obtenidos en la prueba diagnóstica y talleres) y una subjetiva (percepción de los estudiantes y aspectos emocionales):

Un factor adicional que ha detonado la necesidad de utilizar los métodos mixtos es la naturaleza compleja de la gran mayoría de los fenómenos o problemas de

investigación abordados en las distintas ciencias. Éstos representan o están constituidos por dos realidades, una objetiva y la otra subjetiva. (Hernández, 2014).

El enfoque cualitativo se encargará de evidenciar procesos individuales y sociales de los participantes en la investigación: “Un estudio cualitativo busca comprender su fenómeno de estudio en su ambiente usual (cómo vive, se comporta y actúa la gente; qué piensa: cuáles son sus actitudes, etcétera)” (Hernández, 2014). Dentro de este mismo enfoque, el tipo de estudio que se emplea es el fenomenológico, entendido como el análisis de particularidades de un grupo social: “En estudios con perspectiva fenomenológica, en los que el objetivo es analizar los valores, experiencias y significados de un grupo social...” (Hernández, 2014, p.387). Además, se emplea muestras homogéneas que se caracterizan por la similitud de sus unidades (elementos: personas, lugares, etc.):

Al contrario de las muestras diversas, en las muestras homogéneas las unidades que se van a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien comparten rasgos similares. Su propósito es centrarse en el tema por investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social. (Hernández, 2014, p. 388).

El enfoque cuantitativo busca medir datos para así probar alguna hipótesis o teoría: “Enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, 2014, p. 4).

También, se emplea el modelo de Investigación Basada en Diseño (IBD), el cual permite dar solución a una problemática específica en el aula con dicho enfoque:

Este tipo de investigación trata de responder a problemas detectados en la realidad educativa recurriendo a teorías científicas o modelos disponibles de cara a proponer posibles soluciones a dichos problemas. A este fin, se diseñan programas, paquetes didácticos, materiales, estrategias didácticas, etc. (de Benito, 2016).

Con estos elementos se pretende lograr dar solución a nuestra pregunta problema relacionado con el fortalecimiento de la comprensión lectora empleado la ludificación y un LMS.

Desarrollo De La Investigación

La investigación se desarrolla en tres fases:

Fase 1

Se realiza una entrevista (instrumento) a través de un formulario de Google llamado el *Gusto por la lectura* (<https://forms.gle/Sadov5BFD7C2MVRT9>) Anexo 1, el cual tiene 7 preguntas de tipo generales (grand tour) con respuestas de opción múltiple y respuestas abiertas con argumentos; a continuación se comparte los enunciados de las preguntas: 1. Para ti, ¿qué es leer?, 2. ¿Cuándo no estás en el colegio que tipo de lectura realizas?, 3. Crees que las lecturas que se realizan en el colegio son buenas, malas, regulares (Sustenta tu respuesta), 4. ¿Consideras que en el gusto por la lectura influye el docente?, 5. ¿Consideras importante el uso de las TIC (pc, internet, programas digitales, equipos, videos, etc.) en el salón de clase?, 6. Cuando lees, la lectura la realizas por, 7. ¿Consideras importante la motivación en el aula a través de actividades lúdicas (juegos, actividades al aire libre, etc.). Este tipo de preguntas hace parte de las entrevistas abiertas: “Parten de planteamientos globales para dirigirse al tema que interesa. Propias de

entrevistas abiertas” (Hernández, 2014, p. 404). Además, se tiene en cuenta el formulario de Google llamado Historias de Vida (documento institucional). Este documento lo diligencian los estudiantes; allí se encuentran preguntas relacionadas con proyecto de vida, relaciones familiares y sociales, uso de las TIC, entre otras. En esta fase se reconoce particularidades, motivaciones, proyecto de vida, contexto social y familiar, entre otros factores, que inciden directa o indirectamente en el proceso de comprensión lectora de los participantes.

Fase 2

En esta fase, los estudiantes a través del LMS (MILAULAS) Anexo 3, encuentran un entorno virtual de aprendizaje gamificado; se cuenta con una narrativa, uso de personajes (estudiantes), objetivos, premios (certificados), característica que tiene la gamificación. Cabe aclarar que en el EVA los estudiantes estarán en el mundo (gamificación) de los espejos el cual pertenece al nivel literal. El estudiante logrará aprobar este mundo cuando culminen las actividades propuestas. La primera actividad llamada *Semejanzas y contrariedades* (Kahoot) Anexo 4, esta actividad tiene como objetivo identificar sinónimos y antónimos (

[https://kahoot.it/challenge/0192692?challenge-id=bada7a2b-4c81-4ff8-a201-](https://kahoot.it/challenge/0192692?challenge-id=bada7a2b-4c81-4ff8-a201-c99ffe92a32a_1632861205766)

[c99ffe92a32a_1632861205766](https://kahoot.it/challenge/0192692?challenge-id=bada7a2b-4c81-4ff8-a201-c99ffe92a32a_1632861205766)). La segunda actividad se llama *¿Dónde y quién?* (Genially)

Anexo 5, esta actividad tiene como propósito precisar el espacio, tiempo y personajes

([https://view.genial.ly/60c113e0ddae960d163e8207/interactive-content-descubre-el-espacio-](https://view.genial.ly/60c113e0ddae960d163e8207/interactive-content-descubre-el-espacio-tiempo-y-personajes)

[tiempo-y-personajes](https://view.genial.ly/60c113e0ddae960d163e8207/interactive-content-descubre-el-espacio-tiempo-y-personajes)). La tercera actividad es la llamada *¿A qué tipo de texto pertenece?*

(Nearpod) Anexo 6, esta actividad tiene como objetivo identificar partes de un texto de acuerdo a

su propósito (<https://share.nearpod.com/H1sDY7PEVjb>). Además, se aprovechará la Prueba

Saber que desarrollan los estudiantes en las guías de español (material entregado para el

desarrollo en casa) el cual tiene 10 preguntas (instrumento) Anexo 2, donde se evalúa los distintos niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico). Este documento se toma como prueba diagnóstica, el cual; permite evidenciar las debilidades que presentan los participantes. Debido a la situación actual (pandemia) y la realidad de nuestro contexto, los estudiantes desarrollan las actividades desde sus casas y con sus propias herramientas informáticas.

Fase 3

Cuando el estudiante finalice el mundo, desarrolla un taller (08 preguntas) de nivel literal (instrumento) Anexo 7. Este taller servirá para medir el impacto de las actividades desarrolladas por él. Esta actividad (solución del taller) tomará entre dos y tres días. Además, los estudiantes solucionarán una encuesta llamada Mundo de los espejos

(<https://forms.gle/VaJB88MXfGha9rdE6>) Anexo 8, donde se conocerá la opinión sobre las actividades realizadas y el impacto de las TIC en el aprendizaje. A continuación se comparte los enunciados de las preguntas: 1. ¿Las actividades desarrolladas en el curso fueron? 2. ¿Tuviste alguna dificultad a la hora de ingresar al curso y desarrollar las actividades? 3. Después de desarrollar las actividades del curso en línea ¿crees importante que las actividades que desarrollaste sean integradas regularmente en las actividades académicas? 4. ¿Consideras que las actividades desarrolladas impactaron de manera positiva en tu aprendizaje? 5. ¿Al ingresar al curso e interactuar con él te sentiste motivado para continuar y finalizar con las actividades? 6. ¿Consideras importante la motivación para aprender? 7. ¿Después de tu experiencia, recomendarías usar las TIC en las aulas de clase? Seguidamente, los estudiantes deberán llenar una encuesta donde evaluarán el LMS MilAulas. Se emplea el modelo COdA para esta actividad (<https://forms.gle/a4qq5a6D4BQ93p7e8>) Anexo 9.

Rutas de investigación e instrumentos de recolección

A continuación se describe la estrategia que se emplea en la investigación y se evidencia los instrumentos que se utiliza para recolectar los datos.

Tabla: 7.

Entrevista asincrónica.

Descripción de la estrategia	Objetivos	Acciones para desarrollar la estrategia	Recursos y materiales	Lugar	Instrumento de recolección de información	Tiempo de estrategia	Desarrollo
Estrategia individual a través de un formulario digital.	Identificar factores que inciden en la comprensión lectora.	Formulario virtual de Google “Gusto por la lectura”.	Computador o equipos móviles.	Grupo de trabajo o whats app.	Entrevista.	1 semana.	Los estudiantes ingresarán al enlace del formulario digital (google) y solucionarán la entrevista compuesta por 8 preguntas.

Nota: La tabla representa la secuencia didáctica de la fase 1.

Tabla: 8.

Prueba diagnóstica.

Descripción de la estrategia	Objetivos	Acciones para desarrollar la estrategia	Recursos y materiales	Lugar	Instrumento de recolección de información	Tiempo de estrategia	Desarrollo
Estrategia individual a través de la prueba	Definir el nivel de comprensión	Solución de prueba diagnóstica tipo	Computador o equipos móviles.	Grupo de trabajo	Taller.	2 semanas.	Los estudiantes solucionarán un taller de 10

diagnóstica.	lectora (nivel literal) de los estudiantes de grado 11°.	Prueba Saber.		whatsapp.			preguntas Tipo Saber, donde se tendrá en cuenta 5 de esas preguntas, las cuales son de tipo literal.
--------------	--	---------------	--	-----------	--	--	--

Nota: La tabla representa la secuencia didáctica de la fase 2.

Tabla: 9.

Taller tipo Prueba Saber.

Descripción de la estrategia	Objetivos	Acciones para desarrollar la estrategia	Recursos y materiales	Lugar	Instrumento de recolección de información	Tiempo de estrategia	Desarrollo
Estrategia individual a través de taller.	Señalar el impacto de las actividades ludificadas y el uso de las TIC.	Solución de prueba tipo Prueba Saber.	Computador o equipos móviles.	MILAS (LMS)	Taller.	2 semanas.	Los estudiantes solucionarán un taller de 8 preguntas Tipo Saber (nivel literal), luego de concluir las actividades ludificadas que se encuentran en el LMS.

Nota: La tabla representa la secuencia didáctica de la fase 3.

Tabla 10*Evaluación del LMS MilAulas*

Descripción de la estrategia	Objetivos	Acciones para desarrollar la estrategia	Recursos y materiales	Lugar	Instrumento de recolección de información	Tiempo de estrategia	Desarrollo
Estrategia individual a través de un formulario digital.	Evaluar la calidad del LMS MilAulas.	Formulario virtual de Google “Evaluación de LMS”.	Computador o equipos móviles.	MilAulas (LMS).	Encuesta.	1 semana.	Los estudiantes ingresarán al enlace del formulario digital (google) que se encuentra en el LMS y solucionarán la encuesta que está diseñada según el modelo COdA.

Nota: La tabla representa la secuencia didáctica de la fase 3.

Población

Teniendo en cuenta el Sistema Integrado de Matrícula (SIMAT), la población con la que se realiza la investigación son jóvenes entre los 16 y 18 años de edad, pertenecientes al grado once de la institución (40 estudiantes); habitantes de las veredas Tres Esquinas, Bajo Corozal, Alto Corozal, Zuluaga, Sylvania (zona rural del municipio de Gigante-Huila) y otros municipios del departamento. Los estudiantes del curso 1101 son en su mayoría niñas internas pertenecientes a los distintos municipios del departamento. Los demás integrantes del curso son estudiantes llamados externos. Los estudiantes del curso 1103 habitan en veredas que se encuentran entre 20

minutos y hasta 1 hora de la institución. En su mayoría son estudiantes de estrato 1 y 2. Algunos poseen celular propio y otros pertenecen a los padres.

Tabla: 11.

Estudiantes de grado 11° matriculados en la institución.

CURSO	N° DE ESTUDIANTES
1101	19
1103	21

Nota: Esta información se obtiene del sistema integrado de matrículas (SIMAT) del año 2021.

Variables

A continuación se indican las variables para analizar los datos obtenidos:

Tabla: 12.

Análisis de variables a partir de la entrevista realizada a los estudiantes de grado 11°

Variables	Número de estudiantes
Gusto por la lectura	
Importancia de las TIC en el aula	
Importancia de la motivación en el aula	

Nota: Este análisis se realiza a partir de la entrevista llamada Gusto por la lectura.

Tabla: 13

Análisis de variables a partir de la prueba diagnóstica (Prueba Saber) fase 2.

Variables	Número de estudiantes
Nivel literal	

Nota: Se analiza el número de estudiantes que responde acertadamente el tipo de pregunta (Literal).

Tabla: 14

Análisis de variables a partir de los talleres (fase3).

Variables	Número de estudiantes
-----------	-----------------------

Nivel literal	Respuestas correctas	
	Respuestas incorrectas	

Nota: Se analiza los resultados obtenidos por los estudiantes a través de los talleres (tipo prueba Saber). De esta manera se evalúa el impacto de las actividades ludificadas.

Tabla: 15

Análisis de variables a partir de la encuesta de evaluación del LMS (fase 3).

VARIABLES	Número de estudiantes
Calidad de los contenidos	
Motivación	
Formato y Diseño	
Accesibilidad	

Nota: Se analiza algunos criterios del modelo CODA, los dos primeros son de carácter didáctico, mientras que los dos últimos son de carácter tecnológico.

Recursos:

Para el siguiente proyecto se emplea los siguientes recursos teniendo en cuenta el momento actual, donde impera la virtualidad debido a la pandemia: LMS (MILAULAS), talleres (digitales), entrevista (digital y/o telefónica), Pc personal, equipos (pc y smartphone) de estudiantes, internet, Plataformas digitales (Kahoot, Nearpod, Genially).

Objetivos y Fases

Tabla: 16

Relación de los objetivos específicos de cada fase del proyecto.

Objetivos Específicos	Competencias	Categorías o variables	Indicadores	Instrumentos
<p>O.E. 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar factores que inciden en la comprensión lectora. • Identificar el nivel de comprensión lectora que tienen los estudiantes de grado 11° 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el impacto de factores que inciden en la comprensión lectora de los estudiantes del grado 11°. • Evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de grado 11° teniendo en cuenta Los criterios del ICFES. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas relacionadas con: Gusto por la lectura, importancia de las TIC en el aula y la importancia de la motivación en el aula. • Respuestas correctas en el nivel literal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de respuestas positivas sobre número de respuestas negativas. • Número de respuestas correctas sobre número de respuestas incorrectas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista. • Prueba diagnóstica tipo Prueba Saber (taller).
<p>O.E. 2</p> <p>Diseñar estrategias de comprensión lectora en el nivel literal empleando algunos recursos educativos digitales (RED).</p>	<p>Elaborar actividades donde se emplee estrategias enfocadas al nivel literal.</p>	<p>RED diseñados y desarrollados.</p>	<p>Número de RED diseñado y desarrollado.</p>	<p>Recursos Educativos Digitales (Kahoot, Genially, Nearpod).</p>
<p>O.E. 3</p> <p>Aplicar los recursos educativos</p>	<p>Asignar los RED al LMS MilAulas.</p>	<p>RED desarrollados y aplicados.</p>	<p>Número de RED desarrollado y aplicado.</p>	<p>Recursos Educativos Digitales (Kahoot, Genially, Nearpod).</p>

digitales (RED) a los estudiantes de grado 11°.				
O.E. 4 Precisar el impacto de las actividades ludificadas y el uso de recursos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Señalar el impacto de las actividades ludificadas y el uso de los recursos digitales en los estudiantes de grado 11°. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas correctas en el nivel literal. • Respuestas relacionadas con la evaluación del LMS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de respuestas correctas sobre número de respuestas incorrectas. • Número de respuestas positivas sobre número de respuestas negativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller tipo Prueba Saber. • Encuesta sobre la evaluación del LMS.

Nota: Se presenta la relación de los objetivos de cada fase del proyecto: Fase 1 (O.E.1), fase 2 (O.E.2 y 3) fase 3 (O.E.4).

Prueba En Vacío

Una vez terminado todo el andamiaje por la fase metodológica, se encontró que en la fase 1 en donde se propone una entrevista para identificar los factores que inciden en la comprensión lectora, se realiza en forma virtual y a través de registro telefónico (debido a la falta de conectividad), se toma el registro de los estudiantes que pudieron completar la entrevista. Los datos obtenidos se consideran confiables.

En la fase 2, en donde se propone determinar el nivel de comprensión lectora que tienen los estudiantes de grado 11° con la prueba diagnóstica, se realiza en forma virtual. Se toma el

registro de los estudiantes que pudieron completar la prueba; los resultados obtenidos se consideran confiables ya que se toma ejemplo tipos de preguntas que maneja el Icfes.

En la fase 3, en donde se busca determinar el impacto de las actividades ludificadas y el uso de recursos digitales a través de talleres tipo Prueba Saber, se realiza de manera virtual. Los datos obtenidos se consideran confiables ya que un porcentaje alto desarrolló la prueba.

Capítulo 4. Intervención Pedagógica

Ejecución De La Metodología

Fase 1

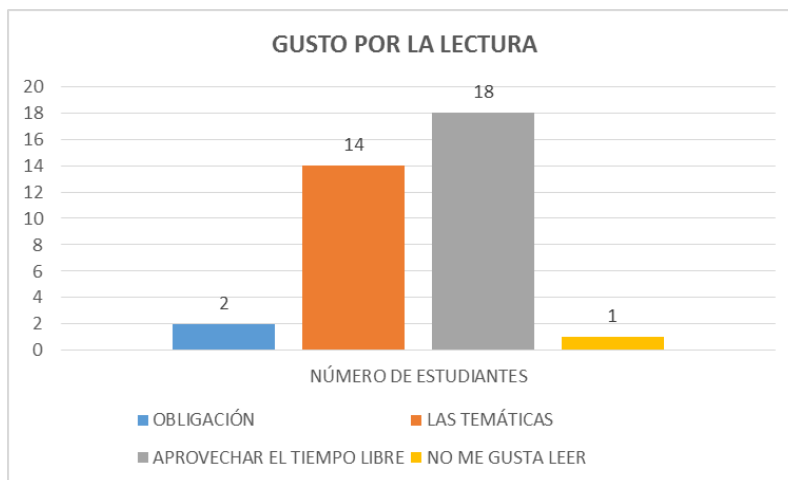
Para esta fase se proyectó la participación de 40 estudiantes (grados 1101 y 1103), sin embargo, solo participaron 35 estudiantes. Lastimosamente la falta de conectividad es el factor que predominó para que no se pudiera llevar a cabo en su totalidad esta fase (entrevista, Anexo 1).

Además, cabe recordar que la mayoría de los estudiantes pertenecen a la zona rural y gran parte de ellos se dedican a las labores agrícolas. Las Figuras 1, 2, 3 permiten analizar las variables de la tabla 11:

Gusto por la lectura

Figura 1

Variable gusto por la lectura.



Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes (35) sobre su gusto por leer y por qué no leen.

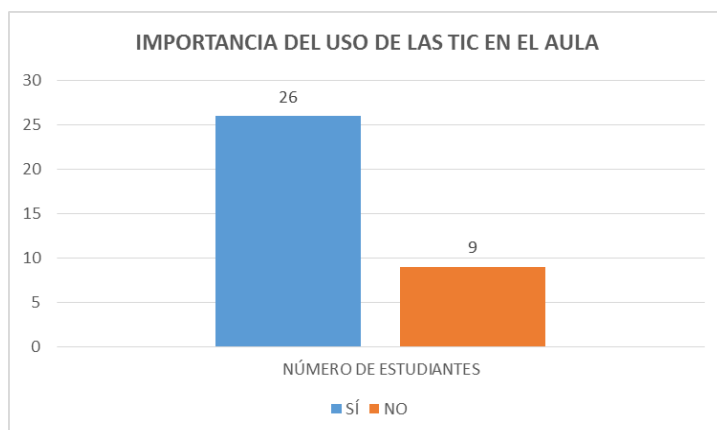
Como se observa en la Figura 1, el porcentaje mayor de estudiantes (14 y 18) leen por gusto; algunos para aprovechar el tiempo y otros por las temáticas que tienen los textos. Sin embargo, el número menor (1 y 2) son estudiantes que no les gusta leer o simplemente realiza la actividad por obligación.

Importancia de las TIC en el aula

En la Figura 2 se observa que la mayoría de los estudiantes (26) consideran importante el uso de las TIC en el aula para mejorar los procesos de aprendizaje; sin embargo, algunos estudiantes (9) consideran que el uso de estos recursos no es necesario.

Figura 2

Variable importancia del uso de las TIC en el aula de clase.



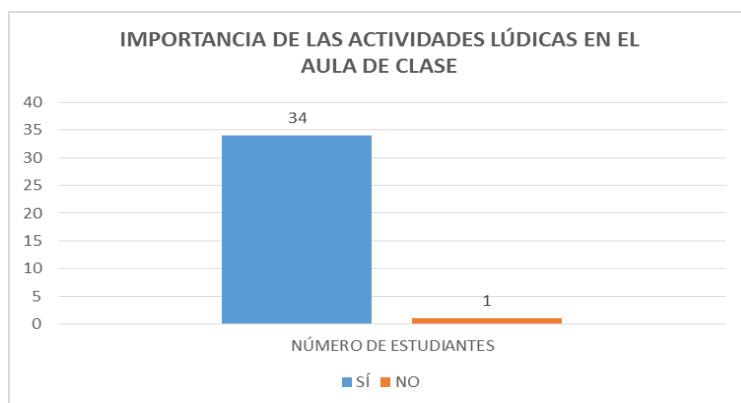
Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes (35) sobre la variable importancia del uso de las TIC en el aula de clase.

Importancia de la motivación en el aula

En la Figura 3 se observa que la mayoría de los estudiantes (34) consideran importantes las actividades lúdicas (juegos, actividades al aire libre, uso de las TIC, etc.) en el aula de clase para mejorar el aprendizaje; sin embargo, un porcentaje menor (1) no lo considera importante.

Figura 3

Variable importancia de la motivación en el aula



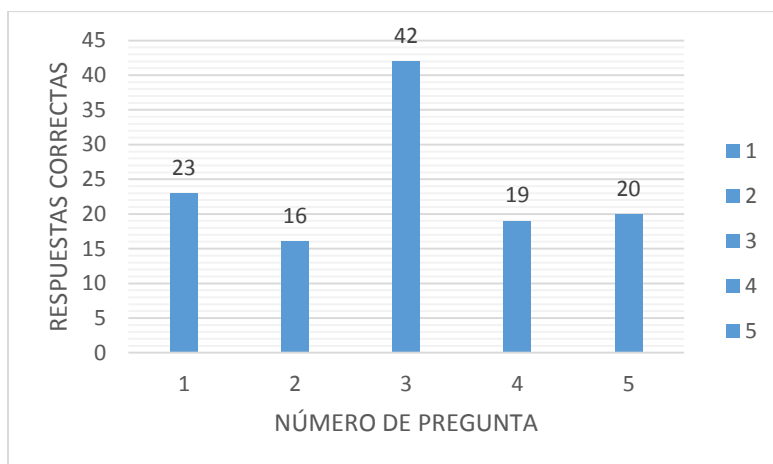
Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes (35) sobre la variable importancia de la motivación en el aula.

Fase 2

En esta fase se contó con la participación de los 54 estudiantes en la actividad de la prueba diagnóstica (Anexo 2), la cual permitirá evidenciar las dificultades que presentan en comprensión lectora. Cabe recordar que se aprovechó las pruebas tipo Saber que solucionan los estudiantes en la asignatura de lengua castellana. Esta prueba está compuesta por 10 preguntas, donde 5 son de nivel literal, 4 de nivel inferencial y 1 de nivel crítico. Dicha prueba se envía con una guía, la cual debe ser resuelta y enviada a través de whatsapp al docente. La Figura 4 permite analizar la prueba diagnóstica teniendo en cuenta la Tabla 9:

Figura 4

Variable Prueba diagnóstica.



Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes (54) sobre la variable de la prueba diagnóstica (respuestas correctas en el nivel literal de comprensión lectora).

En la Figura 4 se observa el total de respuestas correctas referentes al nivel literal (120). Se aclara que el total de preguntas del nivel literal teniendo como referentes el número de estudiantes (54) por el número de preguntas (5), esto daría un total 270 preguntas de nivel literal.

Esto quiere decir que 150 preguntas se respondieron de manera incorrecta. Es decir, que el 44.4% de los estudiantes contestaron de manera correcta las preguntas de nivel literal.

De los 40 estudiantes matriculados en el curso MILAULAS (Anexo 3), 32 estudiantes desarrollaron las actividades. Para la primera actividad del curso llamada *Semejanzas y contrariedades* (actividad en Kahoot); los estudiantes debían buscar sinónimos y antónimos de palabras en determinadas frases (Anexo 4). En esta actividad los 32 estudiantes desarrollaron la actividad, por ende, recibieron las insignias de puntualidad y nivel 1 superado. En la actividad llamada *Donde y quién* (actividad en Genially), los estudiantes deben identificar el espacio, el tiempo y los personajes de distintos tipos de texto (narrativo e informativo). En esta actividad los

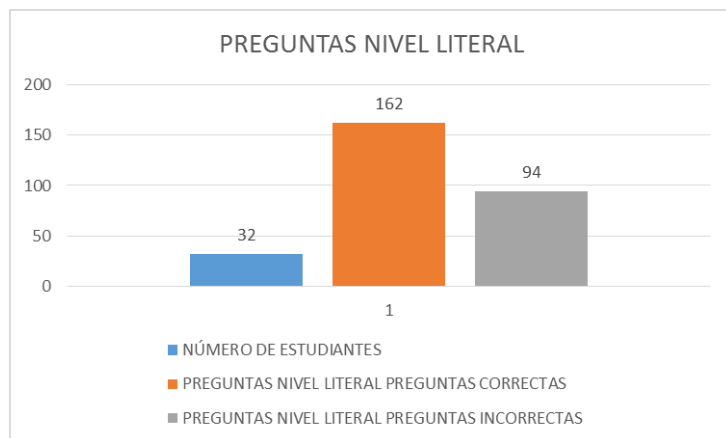
32 estudiantes desarrollaron la actividad, por ende, recibieron las insignias de puntualidad y nivel 2 superado (Anexo 5). En la actividad *¿A qué tipo de texto pertenece?* (actividad en Nearpod), los estudiantes deben identificar el propósito (argumentar, narrar, informar) de distintos textos; a partir de la lectura de varios fragmentos de textos. En esta actividad, 32 estudiantes desarrollaron la actividad, por ende, recibieron las insignias de puntualidad y nivel 3 superado (Anexo 6).

Fase 3

Para esta fase se contó con la participación de 32 estudiantes, los cuales desarrollaron el taller (instrumento) que contaba con 08 preguntas de nivel literal (Anexo 7). La Figura 5 permite analizar el instrumento teniendo en cuenta la Tabla 10:

Figura 5

Variable a partir del taller.



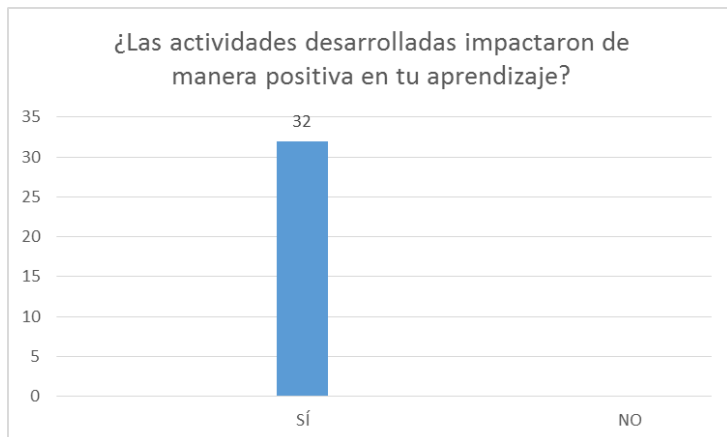
Nota: El gráfico representa los resultados (preguntas correctas e incorrectas) obtenidos por los estudiantes en el taller tipo Prueba Saber.

En la Figura 5 se puede observar las respuestas (correctas e incorrectas) de los estudiantes (32) que solucionaron el taller (instrumento). Los estudiantes obtuvieron 162 respuestas correctas y 94 incorrectas. Se aclara que el total de preguntas del nivel literal teniendo como referentes el

número de estudiantes (32) por el número de preguntas (08), esto daría un total 256 preguntas de nivel literal. Es decir, que el 63.2% de los estudiantes contestaron de manera correcta las preguntas de nivel literal.

Figura 6

Impacto de las TIC en el aprendizaje.

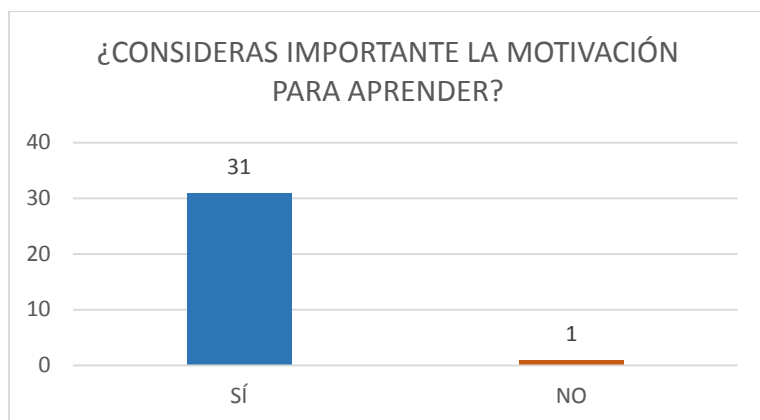


Nota: El gráfico representa los resultados obtenidos en la encuesta sobre el impacto de las TIC en el aprendizaje.

En la Figura 6 se puede observar la respuesta de los estudiantes con relación a la pregunta sobre el impacto (positivo) de las actividades desarrolladas (Mundo de los espejos, Anexo 8) en el aprendizaje; los 32 estudiantes contestaron que sí hubo un impacto positivo en el aprendizaje después de desarrollar las actividades que se encontraban en el LMS.

Figura 7

Motivación en el aprendizaje

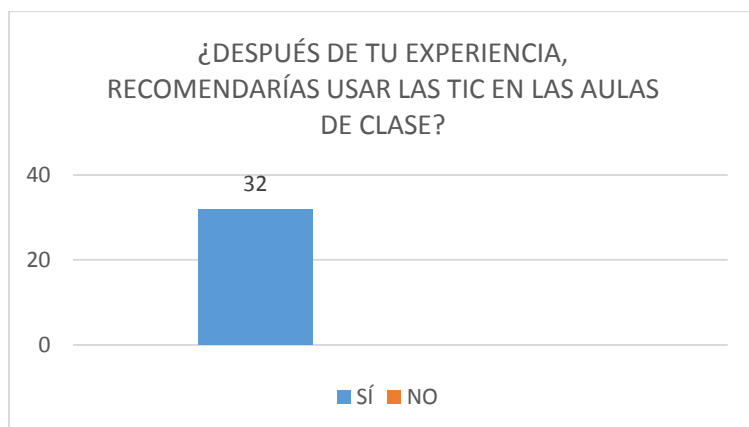


Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes a la pregunta de la importancia de la motivación en el aprendizaje.

En la figura 7 se puede observar la respuesta de los estudiantes a la pregunta relacionada con la importancia de la motivación en el aprendizaje; 31 estudiantes contestaron que la motivación es importante en el proceso de aprendizaje, solo 1 estudiante contestó que no.

Figura 8

Uso de las TIC en el aula.



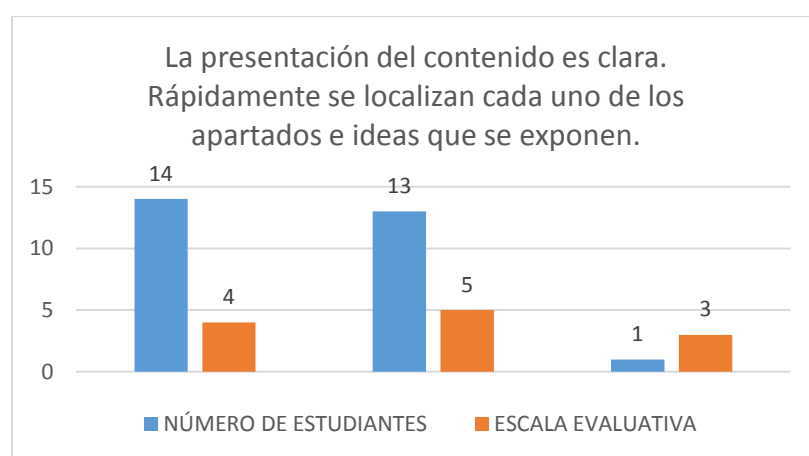
Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes a la pregunta el uso de las TIC en el aula.

En la Figura 8 se puede observar la respuesta de los estudiantes a la pregunta relacionada con el uso de las TIC en el aula; 32 estudiantes contestaron que recomendarían usar las TIC en el aula.

Para evaluar el LMS y teniendo en cuenta las variables de la tabla 15, se tendrá en cuenta cuatro criterios, donde se escoge un ítem de los mencionados criterios.

Figura 9

Calidad de contenido.

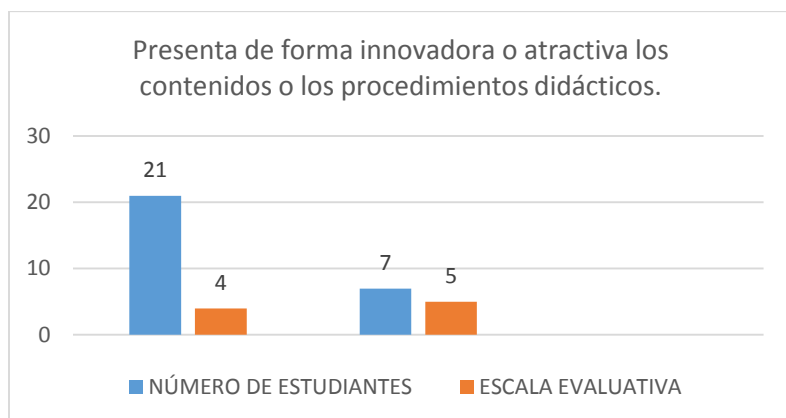


Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes relacionados con el contenido del LMS.

En la Figura 9 se observa la respuesta de los estudiantes relacionado con el ítem de contenido que hace parte de la variable de calidad de contenido. De los 28 estudiantes que contestaron la encuesta, 14 de ellos califica la presentación del contenido y la localización de ideas y apartados con un 4; 13 estudiantes lo calificaron con 5 y 1 solo estudiante lo calificó con 3.

Figura 10

Motivación

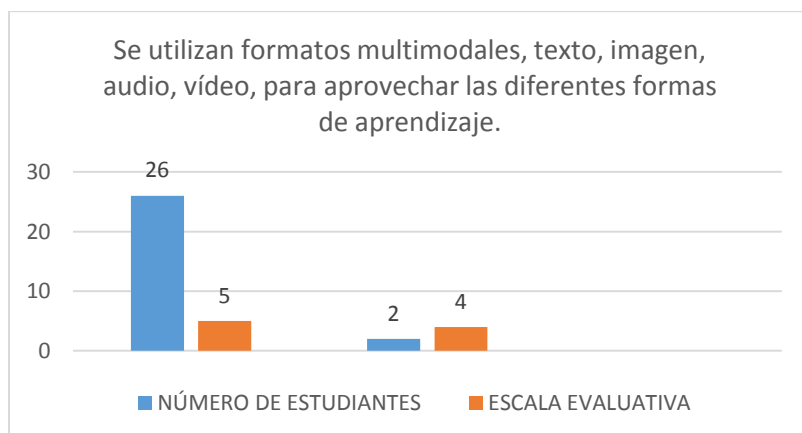


Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes relacionados con la motivación del LMS.

En la Figura 10 se observa la respuesta de los estudiantes relacionado con el ítem de presentación innovadora o atractiva de los contenidos que hace parte de la variable de motivación. De los 28 estudiantes, 21 lo calificaron con 4 y 7 estudiantes le dieron una nota de 5.

Figura 11

Formato y diseño

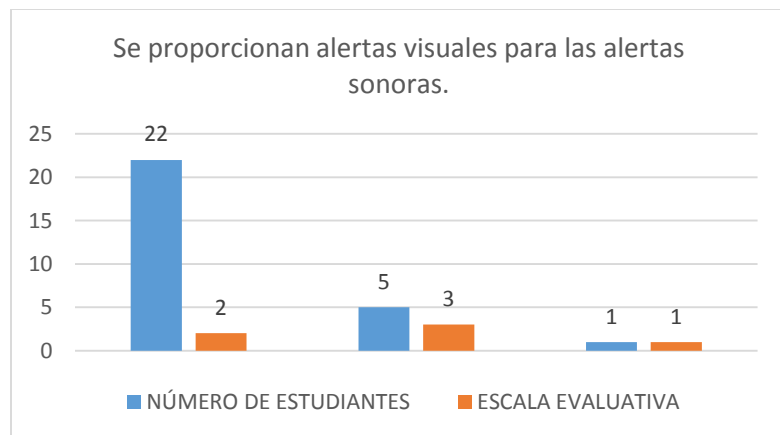


Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes relacionados con el formato y diseño del LMS.

En la Figura 11 se observa la respuesta de los estudiantes relacionado con el ítem del uso de distintos formatos multimodales. De los 28 estudiantes que participaron, 26 calificaron con un 5 y 2 estudiantes dieron la calificación de 4.

Figura 12

Accesibilidad



Nota: El gráfico representa la respuesta de los estudiantes relacionados con la accesibilidad del LMS.

En la Figura 12 se observa la respuesta de los estudiantes relacionado con el ítem relacionado con alertas visuales y sonoras. De los 28 estudiantes, 22 calificaron con 2; 5 dieron una calificación de 3 y 1 estudiante dio la calificación de 1.

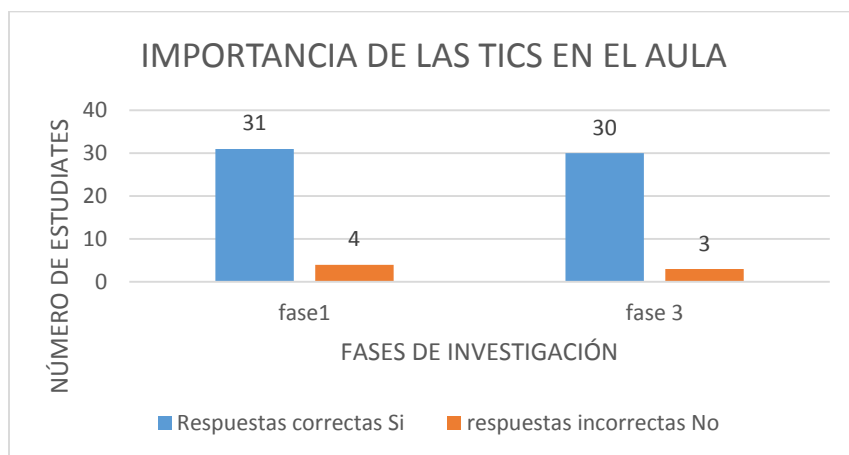
Triangulación

Al comparar los datos de la entrevista de la Fase 1 (Figura 2) específicamente la pregunta 5 que está relacionada con la importancia del uso de las TIC en el aula, donde 26 estudiantes de los 35 que realizaron la entrevista afirman que sí es importante su uso, con los datos obtenidos en la encuesta de la Fase 3 (Figura 8) particularmente la pregunta 7 que está relacionada con recomendar el uso de las TIC en el aula, los 32 estudiantes que contestaron la encuesta afirman

que sí lo recomendarían. Esto evidencia que los estudiantes (mayoría) al finalizar las actividades propuestas en la investigación consideran conveniente usar las TIC en el aula para mejorar el proceso de aprendizaje. Así mismo, Gómez (2010) afirma que al usar las TIC los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos. De igual manera, Cruz (2019) enuncia que con la aplicación de estas tecnologías (TIC) se logra entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para estudiantes y docentes; de la misma manera, logran abrir una puerta en el ambiente de aprendizaje adhiriéndose nuevas estrategias donde participa cada estudiante, permitiendo el mejoramiento del desarrollo cognitivo.

Figura 13

Datos Fase 1 y Fase 3 importancia de las TIC en el aula.

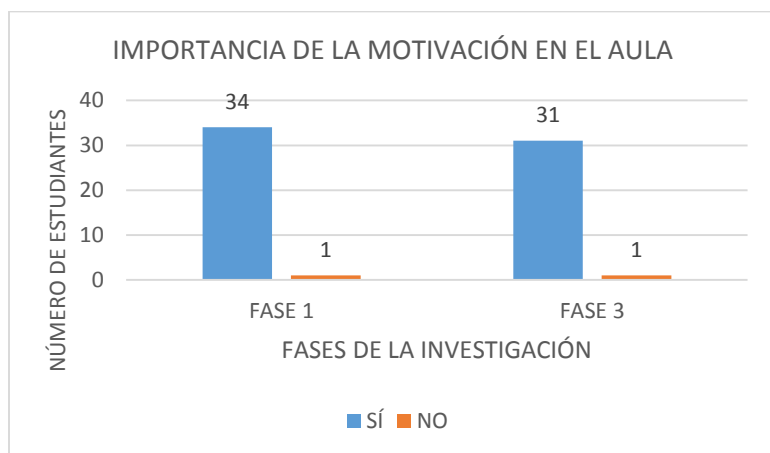


Nota: El gráfico representa los datos obtenidos en la Fase 1 y Fase 3 de la investigación con relación a la importancia de las TIC en el aula.

Los datos de la entrevista de la Fase 1 (Figura 3) específicamente la pregunta 7 que está relacionada con la importancia de la motivación en el aula, donde 34 estudiantes de los 35 que realizaron la entrevista afirman que sí es importante, con los datos obtenidos en la encuesta de la Fase 3 (Figura 7) particularmente la pregunta 6 que está relacionada con la importancia de la motivación en el aprendizaje, 31 estudiantes que contestaron la encuesta afirman que sí lo es. Esto evidencia que la percepción de los estudiantes sobre la importancia de la motivación en el aula no se modificó al terminar las actividades, por el contrario se mantuvo la apreciación. De igual manera, Herrera (2008) plantea que la motivación en el aula origina la voluntad y el deseo de aprender del estudiante. Así mismo, Carrillo (2009) afirma que la motivación (actitud interna) es aquello que mueve al sujeto por aprender; es decir, tanto estudiantes como teóricos coinciden en el papel de la motivación en el aprendizaje.

Figura 14

Datos Fase 1 y Fase 3 importancia de la motivación en el aula.

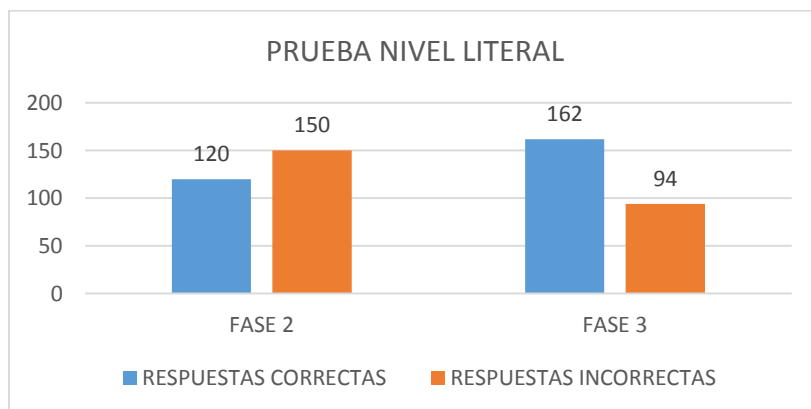


Nota: El gráfico representa los datos obtenidos en la Fase 1 y Fase 3 de la investigación con relación a la importancia de las TIC en el aula.

Los datos de la prueba diagnóstica de la Fase 2 (Figura 4) evidencian el nivel en que se encuentran los estudiantes de grado 11° con relación al nivel literal antes de desarrollar las actividades de la investigación; se observa que se respondieron 120 preguntas (nivel literal) correctas de 270. Al comparar estos datos con los datos obtenidos después de desarrollar las actividades de la investigación, donde los estudiantes en la Fase 3 debían solucionar un taller de 08 preguntas de nivel literal (Figura 5), se evidencia que los estudiantes obtuvieron 162 preguntas correctas de 256. Es decir, que después de desarrollar las actividades (ludificadas y gamificadas) los estudiantes tuvieron una mejoría con relación a las respuestas correctas e incorrectas, por ello la importancia de la ludificación en el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, autores como Delgadillo (2014) sostiene que el aprendizaje que se origina de una manera lúdica permite que los sujetos acumulen conocimientos específicos relacionados con la lectura y escritura; y Pineda (2014) plantea que la ludificación incrementa la ejecución de una acción por el placer de realizarla o la realización de la misma para alcanzar una recompensa o evitar un castigo.

Figura 15

Datos Fase 2 y Fase 3 de la prueba.



Nota: El gráfico representa los datos obtenidos en la Fase 2 y Fase 3 de la investigación con relación a la prueba tipo Saber.

Los datos obtenidos de las Figuras 9 y 10 que son de carácter didáctico, evidencian una alta valoración por parte de los estudiantes. Los criterios evaluados (calidad de contenidos y motivación) demuestran el impacto del LMS en la investigación. La importancia de la calidad de los contenidos incide en la motivación de los estudiantes: “Se ha comprobado que el grado de interés personal por un tipo de contenidos afecta a la cualidad y profundidad del esfuerzo y del aprendizaje” (Tapia, 2005). Asimismo, la forma de presentación de los contenidos despierta en el estudiante el deseo por aprender: “La motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno” (Carrillo, 2009).

Los datos obtenidos de la Figuras 11 y 12 que son de carácter tecnológico, se puede observar dos resultados: uno alto y otro bajo. El componente tecnológico permite seleccionar herramientas adecuadas para el proceso formativo: “Supone la selección de las herramientas tecnológicas adecuadas al proceso formativo que se desea realizar, analizando sus posibilidades y limitaciones, tales como la plataforma virtual, las aplicaciones de software, los recursos multimedia, etc.” (Coll, 2008). A la hora de diseñar dichas herramientas, se debe tener en cuenta también el criterio de accesibilidad:

Numerosos estudios sobre evaluación de accesibilidad de sitios web, la mayoría de los sitios presentan numerosas barreras de accesibilidad, por lo que resulta de inmediata necesidad la puesta en marcha de medidas que terminen con esta situación. Este requerimiento no sólo está motivado por razones éticas, sino también económicas, políticas y legales. (Cuenca, s.f.).

Capítulo 5. Análisis, conclusiones y recomendaciones.

Análisis

Al desarrollar la investigación enfocada al mejoramiento de la comprensión lectora (nivel literal) en la I.E. Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante-Huila, se obtuvieron experiencias significativas que contribuyeron a la construcción de conocimiento.

Al realizar la entrevista (Gusto por la lectura) se logró identificar los factores que inciden en la comprensión lectora: Motivación en el aula, papel del docente, entre otras. También se logró evidenciar el nivel de comprensión lectora (nivel literal) en que se encuentran los estudiantes de grado 11° de la institución. Es decir, se logró cumplir con el objetivo específico uno de la investigación.

Al tratar de alcanzar el segundo objetivo específico, que está relacionada con el diseño de estrategias de comprensión lectora empleando los RED, se construyeron tres: Kahoot, Genially y Nearpod. Estas por su formato y adaptabilidad permitieron su fácil solución para los estudiantes.

En el proceso de aplicación, que corresponde al tercer objetivo específico, los RED fueron desarrollados por los estudiantes a través del LMS. Cabe aclarar que por la pandemia (Covid 19) los estudiantes debieron desarrollar los RED desde sus casas y con sus equipos tecnológicos.

En el cumplimiento del cuarto objetivo específico, determinar el impacto de los RED y el LMS, la prueba Saber (Taller) arrojó un incremento significativo en el número de respuestas correctas en el nivel literal con relación a la prueba diagnóstica. Además, la evaluación del LMS a través de la encuesta, permitió observar que éste consiguió una valoración alta.

Conclusiones

El trabajo investigativo logró identificar el imaginario de la mayoría de los estudiantes de grado 11° de la I.E. Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante (Huila) zona rural, con relación a las TIC y los RED en el aula de clase. A través de la entrevista (Gusto por la lectura) se pudo determinar que los estudiantes de grado 11° consideran que los factores como el gusto por la lectura, el uso de las TIC en el aula y la motivación (empleando la lúdica) inciden en su proceso de comprensión lectora. Además, la investigación permitió identificar que el 44.4% de los estudiantes se encuentran en el nivel literal de comprensión lectora. Las respuestas que se obtuvieron en la Prueba Saber, tras culminar con las actividades ludificadas en un ambiente gamificado, evidenciaron un impacto positivo, ya que se incrementaron las respuestas correctas en el nivel literal; se pasó de 120 preguntas correctas (prueba diagnóstica) a 160 preguntas correctas. Es decir, los estudiantes de grado 11° de la I.E. Jorge Villamil Ortega lograron fortalecer considerablemente su comprensión lectora a través del uso de recursos educativos digitales, articulando la ludificación y gamificación en un espacio virtual de aprendizaje (LMS). Tras estos resultados se puede afirmar que tanto el objetivo general como los objetivos específicos de la investigación se lograron cumplir. Además, la investigación permitió evidenciar la dificultad que presenta el sector rural con temas relacionados con la conectividad y el papel del estudiante en el núcleo familiar; esto se evidencia cuando debido a las obligaciones laborales y la falta de conectividad, algunos estudiantes no pudieran ejecutar las actividades del LMS. Por último, la investigación permite probar la precariedad del sistema educativo colombiano con relación a la conectividad en las zonas rurales.

Recomendaciones

Tras culminar la investigación en la I.E. Jorge Villamil Ortega se relacionan las siguientes recomendaciones:

- Solicitar al consejo directivo de la institución la conectividad constante para poder usar RED de manera online.
- Sensibilizar a la comunidad educativa (docentes y estudiantes) sobre la importancia de implementar en la institución proyectos articulados con el aprovechamiento de los RED en el proceso formativo.
- Continuar con las investigaciones sobre la importancia de los RED en el proceso de comprensión lectora en sus distintos niveles (inferencial y crítico).

Referencias Bibliográfica

- Acosta-Velázquez, S. y.-A. (2019). Utilidad de las TIC para el desarrollo de la competencia lectora y fomento a la lectura en la universidad. *Revista científica teorías*, 9(19), 11-26.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6577478>
- Aguilar-Gaviria, S. y Barroso-Osuna, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. <https://core.ac.uk/download/pdf/51407836.pdf>
- Avendaño-Tamayo, D. (2015). *Leo, comprendo y con las TIC aprendo*. [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana].
https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2575/Trabajo%20de%20grado%20Diana_Avendan%cc%83o.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- de Benito-Crosetti, B. y.-I. (2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria De Investigación En Tecnología Educativa*, 0(16), 44-59.
<https://doi.org/10.6018/riite2016/260631>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. & Villagómez, M.S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Revista de Educación*, 4(2). <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Coll, C., Mauri, T. y Javier, O. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas.
https://www.researchgate.net/publication/281119910_Los_entornos_virtuales_de_aprendizaje_basados_en_el_analisis_de_casos_y_la_resolucion_de_problemas
- Constitución Política de Colombia. (1991). Capítulo 2: De los derechos sociales, económicos y culturales. <https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>

Congreso de la República de Colombia. (2019, 25 mayo). Ley 1955. Por el cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022. Diario Oficial No. 50.964.

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1955_2019.html

Congreso de la República de Colombia. (2009, 30 de julio). Ley 1341. *Por la cual se definen Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones -TIC-, se crea la Agencia Nacional del Espectro y se dictan otras disposiciones* [Archivo PDF].

https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf

Cruz-Pérez, M.A., Pozo-Vinueza, M.A., Aushay-Yupangui, H.R. y Arias Parra, A.D. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *Revista e-Ciencias de la Información* 9(1). <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>

Cueca-Pletsch, L. y Salinas-Gómez, D. (s.f.). Accesibilidad en Objetos de Aprendizaje.

<http://conaiisi.unsl.edu.ar/2013/149-519-1-DR.pdf>

Delgadillo-Castellanos, A.L. & Chacó-Restrepo, J.M. (2014). La lúdica como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura y la escritura.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3194/THUM_DelgadilloCastellanosAdriana_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20lúdica%20utilizada%20como%20una,a%20la%20hora%20del%20aprendizaje.

Fernández, D. R. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11323/2086>

Fernández-Pampillón, A.M., Domínguez-Romero, E. y De Aras-Ranero, I. (2012). Herramienta de Evaluación de la Calidad de Objetos de Aprendizaje (herramienta COdA).

https://eprints.ucm.es/id/eprint/12533/1/COdAv1_1_07jul2012.pdf

Foncubierta, J.M. & Rodríguez, Ch. (s.f.). *Didáctica de la gamificación en la clase de español.*

Edinumen.

https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:_GwHvivyZipYJ:scholar.google.com/&hl=es&as_sdt=0,5&as_vis=1

Gómez-Gallardo, L.M & Macedo-Buleje, J.C. (2010). Importancia de las tic en la en la educación básica regular. *Revista Investigación Educativa.*

<http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/index>.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* [Archivo PDF]. [https://www.uca.ac.cr/wp-](https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

[content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf](https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

Hernández, R.M. (2017). Impacto de las TIC en la educación. Retos y Perspectivas. *Revista Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325-347.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>

Herrera-Capita, A.M. (2008). La motivación en el aula.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/ANGELA_M_HERRERA_1.pdf

Institución Educativa Jorge Villamil Ortega. (s.f.). Proyecto Educativo Institucional. Consultado el 13 de noviembre de 2020. <https://gigantejorgevillamil.com/>

Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior. (s.f.). Icfes interactivo.

Consultado el 08 de julio de 2020. <http://www2.icfesinteractivo.gov.co/resultados-saber2016-web/pages/publicacionResultados/agregados/saber11/consultaAgregadosEstablecimiento.jsf#No-back-button>

Isaza-Castro, J.G. & Rendón- Acevedo, J.A. (s.f.). *Guía metodológica para la formulación y presentación de proyectos de investigación.*

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36985064/GUIA_METODOLOGICA.pdf?1426452260=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGUIA_METODOLOGICA_PARA_LA_FORMULACION_Y.pdf&Expires=1605994208&Signature=Cz5JPeTkMasDyB9yobRN36AzzdisCZuUGB1klZDkBSjaEvgEvUo9p11D6YGulKSV2CJTA0M0SfKlnZVTYfUmx8YRA04d8cA5Iozsuy0GZK7hWvM0XTeC4NajM~irl49trFIP~aOOJUeDw-A2jPN3PYWCZeNHeMgQV7Sab5tS~GNfNrSK5E8rf~iMPr6luYBuQ3LVYbxcSxVXErZNdU8LjB0kcV8fYP8asr5B8-OObUsmQOf5tZiFa5GPJO-OkclSc9pGIZUV~Grr-5T0xXfBmqEcwuGA7mJBhwP09ES8o2OeAzhDIOGKUTe1FfuDCt7G0F-pagWQqCqTTwflIyzPg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Li, C. D. (2013.). Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning environment. *Revista International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72-77.

<http://www.ijiet.org/papers/237-T125.pdf>

López-Andrada, C. (2010). *Desarrollo de la comprensión lectora en contextos virtuales*

[Archivo PDF]. <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/001.pdf>

Mestre-Navas, J.M. & Palermo-Cantero, F. (2004). *Procesos psicológicos básicos. Una guía académica para los estudios en psicopedagogía, psicología y pedagogía*. McGraw-

Hill/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S. A. U.

<https://www.academia.edu/22315747/146487659> Procesos psicologicos basicos una guia academica para los estudios en Psicopedagogia Psicologia y Pedagogia

Mineducación, G. d. (s.f.). *Colombia Aprende*.

<http://edusitios.colombiaaprende.edu.co/generacione/#>

Mineducación, Gobierno de Colombia. (s.f.). *Leer es mi cuento*. Obtenido de

<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/leeresmicuento/2%20Guias%20niveles%20de%20lectura.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1996, 05 de junio). Resolución 2343. *Por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal*.

https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/280/RESOLUCION_2343_DE_JUNIO_5_DE_1996.pdf?sequence=21&isAllowed=y

Montero, A., Zambrano, L.M. & Zerpa, C. (2013.). La comprensión lectora desde el constructivismo. *Revista Cuadernos Latinoamericanos*, 09-27. <https://docplayer.es/76121968-La-comprension-lectora-desde-el-constructivismo.html>

Naciones Unidas. (1948). Declaración universal de derechos humanos. Consultado el 16 de noviembre de 2020. <https://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/>

Ochoa, M. (2019.). *Ranking 2019*. Obtenido de [https://miltonochoa.com.co/web/Ranking/Ranking%20Calendario%20A%20\(2019\)/PDF/dpto/Ponderado%20Huila.pdf](https://miltonochoa.com.co/web/Ranking/Ranking%20Calendario%20A%20(2019)/PDF/dpto/Ponderado%20Huila.pdf)

Organización de los Estados Americanos. (2012). *Mandatos derivados de la sexta cumbre de las Américas* [Archivo PDF]. Consultado el 15 de noviembre de 2020. http://www.summit-americas.org/SIRG/2012/041412/mandates_sc_es.pdf

Pasella-Bolaño, M. & Polo-Guette, B.E. (2016.). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de estrategias didácticas mediadas por las TIC* [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa- CUC]. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/4637/FORTALECIMIENTO%20DE%20LA%20COMPRESION%20LECTORA%20MEDIADA%20POR%20LAS%20TIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

PEI. (2017). *Margó general del PEI* [Archivo PDF].

https://drive.google.com/file/d/14Rb_tyaIxmDR2qC-2KKp536nP62q-9li/view?usp=sharing

Pérez-Abril, M. (2003.). *Leer y escribir en la escuela: algunos escenarios pedagógicos y didácticos para la reflexión*. Icfes.

<http://cms.univalle.edu.co/todosaaprender/anexos/enelcamino/2-MEN-Leeryescribirenaescuela.pdf>

Pineda-Martínez, P. y.-Z. (2013.). *Los LMS como herramienta colaborativa en educación un análisis comparativo de las grandes plataformas a nivel mundial* [Discurso principal]. V

Congreso Internacional Latina de Comunicación Social –Universidad de La Laguna
http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/184_Pineda.pdf

Prensky, M. (s.f.). *Nativos e inmigrantes digitales* [Archivo PDF].

[https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Presidencia de la República. (2015, 26 de mayo). Decreto 1075. *Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*.

http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/decreto_1075_de_2015.pdf

Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos. (2018). Resultados PISA 2018.

https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP.pdf

Pulgar-Flórez, M. (2016.). *Incorporación de las herramientas TICS para incrementar la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes de primer ciclo de la facultad de derecho de una universidad privada de Lima* [Tesis de Maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/646>

Reeve, J. (2009). *Motivación y emoción. Quinta edición.*

https://www.academia.edu/29224888/Motivacion_y_Emocion_John_Marshall_Reeve

Reyes-Jofré, D.E. (2018). *Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje* [Archivo PDF].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529349>

Revista Semana. (12 de marzo de 2019.). Mala comprensión lectora tiene a Colombia en el fondo de las pruebas Pisa: ¿Qué hacer? *Revista Semana.*

<https://www.semana.com/educacion/articulo/mala-comprension-lectora-tiene-a-colombia-al-fondo-de-las-pruebas-pisa-que-hacer-para-mejorar/643045>

Sánchez, L. (22 de octubre de 2019). *Los mejores colegios del Huila en 2019. La Nación.* .

Obtenido de <https://www.lanacion.com.co/los-mejores-colegios-del-huila-en-2019/>

Santoveña-Casal, S.M., Goig-Martínez, R.M & Quintanal-Díaz, J. (s.f.). Análisis de la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación en las universidades españolas.

Revista Proyecto Europeo ECO, 1-13. https://www.researchgate.net/profile/Jose-Diaz-66/publication/264725996_ANALISIS_DE_LA_APLICACION_DE_LAS_TECNOLOGIAS_DE_LA_INFORMACION_Y_COMUNICACION_EN_LAS_UNIVERSIDADES_ESPANOLAS_Analysis_of_the_application_of_the_Information_and_Communication

[Technologies in the Spanis/links/53ecbd7a0cf23733e804b92b/ANALISIS-DE-LA-APLICACION-DE-LAS-TECNOLOGIAS-DE-LA-INFORMACION-Y-COMUNICACION-EN-LAS-UNIVERSIDADES-ESPANOLAS-Analysis-of-the-application-of-the-Information-and-Communication-Technologies-in-the-Spanis.pdf](https://www.repositorio.tecnologico.org/bitstream/handle/53ecbd7a0cf23733e804b92b/ANALISIS-DE-LA-APLICACION-DE-LAS-TECNOLOGIAS-DE-LA-INFORMACION-Y-COMUNICACION-EN-LAS-UNIVERSIDADES-ESPANOLAS-Analysis-of-the-application-of-the-Information-and-Communication-Technologies-in-the-Spanis.pdf)

Seoane-Pardo, A. (S.f.). *Plataformas y herramientas de e-Learning*.

<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/210/2/Plataformas.pdf>

Tapia, J.A. (2005). *Motivaciones, expectativas y valores-intereses relacionados con el aprendizaje: el cuestionario MEVA*. <http://www.psicothema.com/pdf/3120.pdf>

Universidad Autónoma del Estado de México. (s.f.). *Guion Explicativo “Aplicación del Conocimiento II”. Definición de Marco Contextual* [Archivo PDF].

http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/103743/secme-27284_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vargas-Leyva, M.R. (s.f.). *Taller de Investigación I*.

<https://sites.google.com/site/maestriaitallerdeinvestigacion/unidad-5-marco-teorico/6-4-marco-conceptual>

Anexos

Anexo 1

Encuesta sobre la lectura



The image shows a digital survey interface. At the top, there are two tabs: 'Preguntas' (Questions) and 'Respuestas' (Answers) with a count of 35. Below the tabs is a header image featuring a tree with books as leaves. The main title of the survey is 'EL GUSTO POR LA LECTURA'. Below the title, there is an introductory text: 'A continuación encontrarás una serie de preguntas relacionadas con la lectura y el uso de las TIC.' The survey consists of three main sections, each with a text input field for a brief answer:

- Nombre y apellidos ***
Texto de respuesta breve
- Grado ***
Texto de respuesta breve
- Para ti, ¿qué es leer? ***

On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for adding, deleting, and other editing functions.

Nota: La imagen representa la entrevista que se realizó a los estudiantes de grado 11° en la Fase 1 de la investigación.

Anexo 2

Prueba diagnóstica.



INSTITUCION EDUCATIVA JORGE VILLAMIL ORTEGA

Nit: 891104.086 - 3 Registro DANE: 440306000612 COD ICFES: 76950
 Conformada mediante Decreto No. 0170 de Febrero 26 de 2003
 Aprobación Oficial Resoluciones No. 8241del 17 octubre del 2019 y 5395 de 18 junio 2018
 Educación Media Técnica Especialidad Agropecuaria



PRUEBA SABER

CONTESTA LAS PREGUNTAS DE LA 1 A LA 4 TENIENDO EN CUENTA EL SIGUIENTE

TEXTO

LA DIVINA COMEDIA DANTE ALIGUIERI INFIERNO FRAGMENTO

CANTO I EN UNA SELVA OSCURA.

Del canto I:

1 En medio del camino de mi vida
 me adentré por una selva oscura,
 la verdadera senda ya perdida.

16 Alcé la vista y vi que lo alto estaba
 vestido de los rayos del planeta
 que a todos recta guía señalaba.

37 Ya empezaba el tiempo matutino
 y el sol subía al par que las estrellas
 que con él eran, cuando amor divino
 movía y creaba aquellas cosas bellas.

(Primer atisbo de su guía, el poeta Virgilio.)

61 Cuando iba hacia abajo en la pendiente
 ante mis ojos quedó descubierto
 uno que estimé mudo, por silente.

Al verlo en mitad del gran desierto,
 Le dije: «Tú, ten compasión de mí,
 si sombra eres o si hombre cierto».

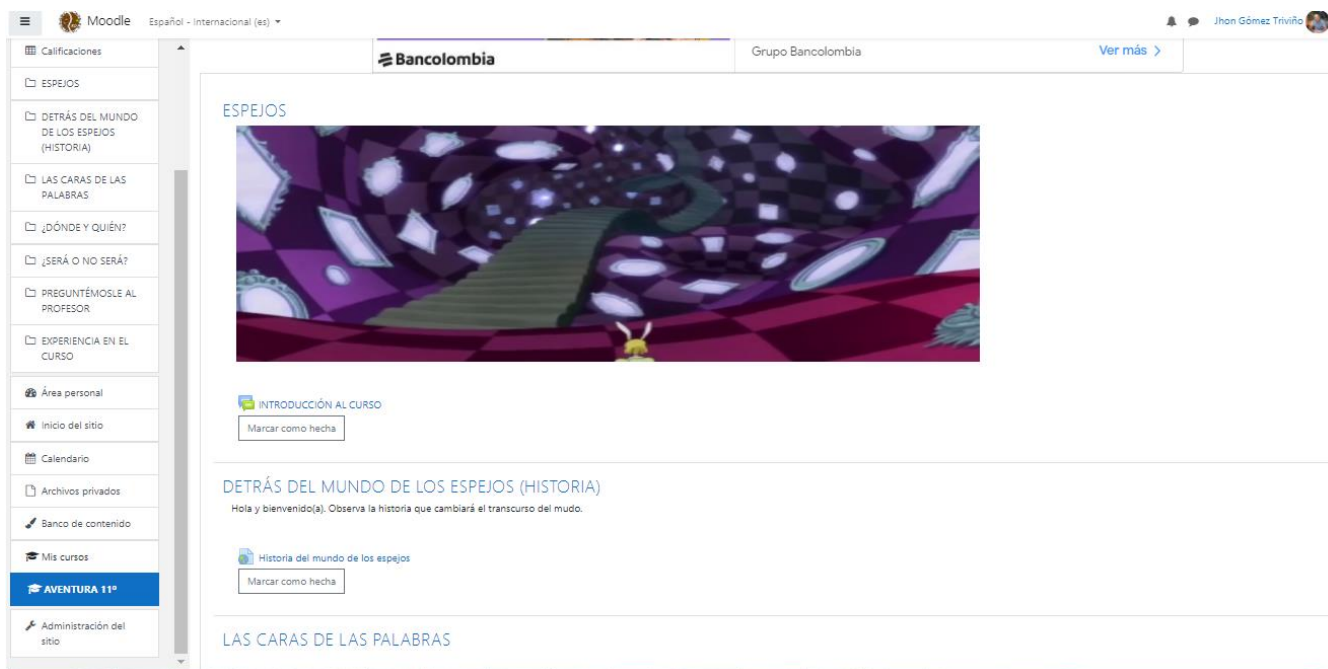
Me dijo: «Hombre ya no, aunque hombre fui
 y por padres lombardos procreado,
 los dos de Mantua, donde el sol yo vi.

Beis, Julia, así, tarde, ha morado.

Nota: La imagen permite evidenciar la prueba diagnóstica que se le aplicó a los estudiantes de grado 11° en la Fase 2.

Anexo 3

Curso virtual MILAULAS

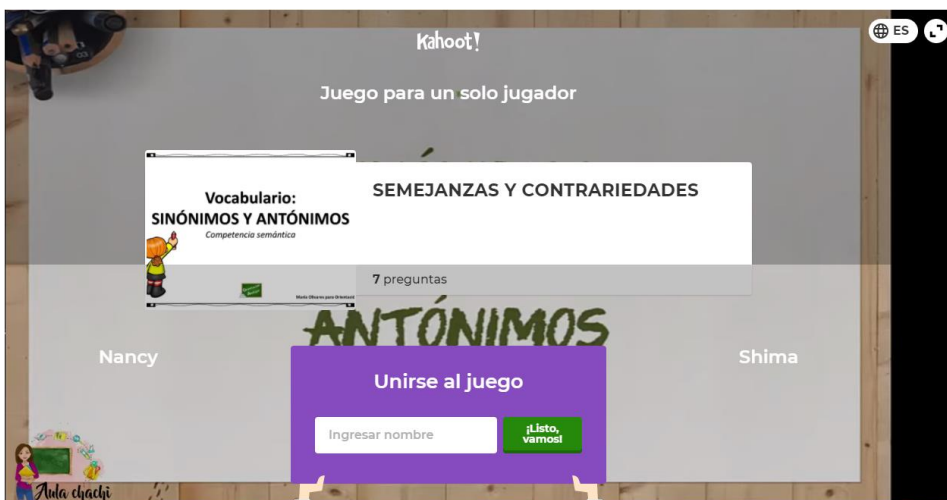


The screenshot displays the Moodle LMS interface for the 'Curso virtual MILAULAS' course. The top navigation bar includes the Moodle logo, the language 'Español - Internacional (es)', and the user profile 'Jhon Gómez Triviño'. The course title 'Bancolombia' and 'Grupo Bancolombia' are visible in the header. The main content area features a large image of a maze with a green path leading through it. Below the image, there are three course activities listed: 'INTRODUCCIÓN AL CURSO', 'DETRÁS DEL MUNDO DE LOS ESPEJOS (HISTORIA)', and 'LAS CARAS DE LAS PALABRAS'. Each activity has a 'Marcar como hecha' button. The sidebar on the left contains various navigation options, including 'Calificaciones', 'ESPEJOS', 'DETRÁS DEL MUNDO DE LOS ESPEJOS (HISTORIA)', 'LAS CARAS DE LAS PALABRAS', '¿DÓNDE Y QUIÉN?', '¿SERÁ O NO SERÁ?', 'PREGUNTÉMOSE AL PROFESOR', 'EXPERIENCIA EN EL CURSO', 'Área personal', 'Inicio del sitio', 'Calendario', 'Archivos privados', 'Banco de contenido', 'Mis cursos', 'AVENTURA 11º', and 'Administración del sitio'.

Nota: La imagen evidencia el LMS MilAulas, donde los estudiantes desarrollarán las actividades de la investigación.

Anexo 4

Actividad Semejanzas y contrariedades.



Nota: La imagen evidencia la actividad en Kahoot llamada semejanzas y contrariedades que hace parte de las actividades ludificadas en el LMS.

Anexo 5

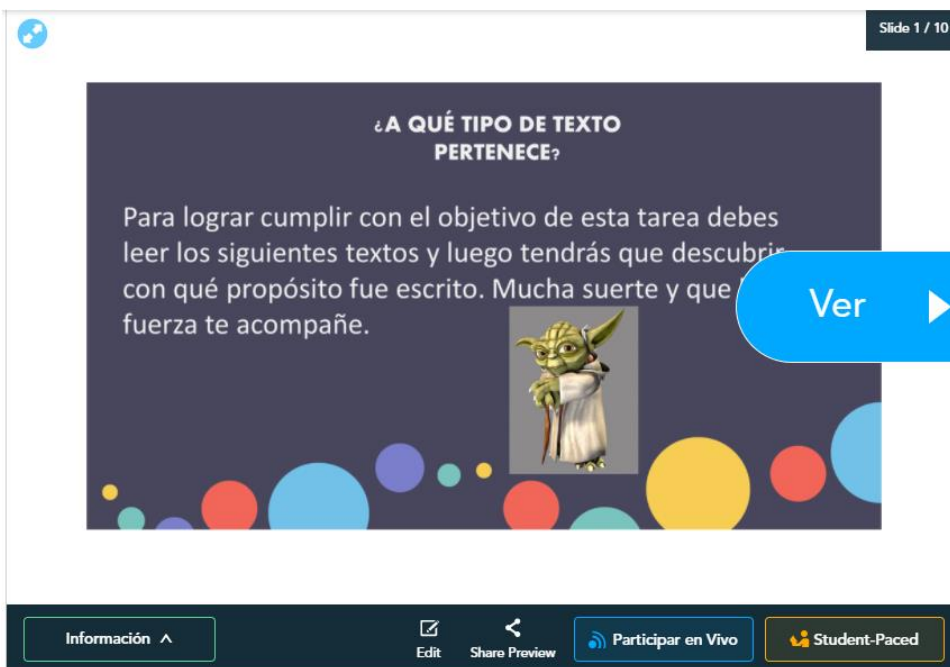
Actividad Dónde y quién.



Nota: La imagen evidencia la actividad en Genially llamada Donde y quién que hace parte de las actividades ludificadas en el LMS.

Anexo 6

Actividad ¿a qué tipo de texto pertenece?



The image shows a screenshot of a presentation slide from Nearpod. The slide has a dark blue background with the title "¿A QUÉ TIPO DE TEXTO PERTENECE?" in white. Below the title, there is a paragraph of text: "Para lograr cumplir con el objetivo de esta tarea debes leer los siguientes textos y luego tendrás que descubrir con qué propósito fue escrito. Mucha suerte y que fuerza te acompañe." To the right of the text is a blue button with the word "Ver" and a white play icon. Below the text is a small image of Yoda. The slide is part of a 10-slide presentation, as indicated by "Slide 1 / 10" in the top right corner. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with buttons for "Información ^", "Edit", "Share Preview", "Participar en Vivo", and "Student-Paced".

Nota: La imagen evidencia la actividad en Nearpod llamada ¿a qué tipo de texto pertenece? que hace parte de las actividades ludificadas en el LMS.

Anexo 7

Prueba tipo Saber.

**PRUEBA SABER 11°
NIVEL LITERAL**

Nombre: _____ Curso: _____

CONTESTA LAS PREGUNTAS 1 A 4 TENIENDO EN CUENTA EL SIGUIENTE TEXTO

**La Tinaja
Giovanni Boccaccio
Fragmento**


No hace casi nada de tiempo que un pobre hombre, en Nápoles, tomó por mujer a una hermosa y atrayente jovencita llamada Peronella; y él con su oficio, que era de albañil, y ella hilando, ganando muy escasamente, su vida gobernaban como mejor podían. Sucedió que un joven galanteador, viendo un día a esta Peronella y gustándole mucho, se enamoró de ella, y tanto de una manera y de otra la solicitó que llegó a intimar con ella. Y para estar juntos tomaron el acuerdo de que, como su marido se levantaba temprano todas las mañanas para ir a trabajar o a buscar trabajo, que el joven estuviera en un lugar de donde lo viese salir; y siendo el barrio donde estaba, que Avorio se llama, muy solitario, que, salido él, este a la casa entrase; y así lo hicieron muchas veces. Pero sucedió una mañana que, habiendo el buen hombre salido, y Giannello Scrignario, que así se llamaba el joven, entrado en su casa y estando con Peronella, luego de algún rato (cuando en todo el día no solía volver) a casa se volvió, y encontrando la puerta cerrada por dentro, llamó y después de llamar comenzó a decirse: -Oh, Dios, alabado seas siempre, que, aunque me hayas hecho pobre, al menos me has consolado con una buena y honesta joven por mujer. Ve cómo enseguida cerró la puerta por dentro cuando yo me fui para que nadie pudiese entrar aquí que la molestase. Peronella, oyendo al marido, que conoció en la manera de llamar,

Nota: La imagen evidencia la prueba tipo Saber (Fase 3) que hace parte de las actividades en el LMS.

Anexo 8

Encuesta Mundo de los espejos.

Preguntas Respuestas 33



MUNDO DE LOS ESPEJOS

Esta encuesta nos permitirá conocer tu opinión (positiva o negativa) sobre las actividades desarrolladas en el mundo de los espejos.

Nombre *

Texto de respuesta breve

Grado *

Texto de respuesta breve

1. Las actividades desarrolladas en el curso fueron: *


Sencillas

Navigation icons: +, -, Tr, [], [], []

Nota: La imagen evidencia la encuesta que los estudiantes de grado 11° debían solucionar al terminar las actividades ludificadas.



Anexo 9

Evaluación del LMS



Evaluación de la Calidad de Objetos de Aprendizaje (COdA) "Ambiente Virtual de Aprendizaje MILAULAS"

El objetivo de esta evaluación es valorar la efectividad tecnológica y didáctica del LMS MilAulas. Consta de diez criterios de calidad, los primeros cinco relacionados con lo didáctico y los cinco restantes con aspectos tecnológicos que se puntúan 1 (mínimo) 5 (máximo).

 jhonjaigomez@gmail.com (no se comparten) [Cambiar cuenta](#) 

*Obligatorio

Nombre completo *

Tu respuesta

Curso *

Tu respuesta

Nota: La imagen evidencia la encuesta que los estudiantes de grado 11° debe solucionar para evaluar el LMS.