



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZIZZ COMO ESTRATEGIA  
PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A  
PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1°  
GRUPO 3 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE AMALIA DE SINCELEJO.

IRIS ESTRELLA YÁNEZ

LINA SIERRA ÁLVAREZ

Directora

PAOLA MORA CIFUENTES

Doctor en Ciencias de la Educación

MAESTRIA EN RECURSOS DIGITALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

7 DE MARZO DE 2022



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZ COMO ESTRATEGIA  
PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A  
PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1°  
GRUPO 3 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE AMALIA DE SINCELEJO.

IRIS ESTRELLA YÁNEZ

LINA SIERRA ÁLVAREZ

Trabajo presentado como requisito para optar el título de Magister en Recursos Digitales

Aplicados a la Educación

Directora

PAOLA MORA CIFUENTES

Doctor en Ciencias de la Educación

MAESTRIA EN RECURSOS DIGITALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

NIVEL: POSGRADO

MODALIDAD: PROFUNDIZACIÓN

7 DE MARZO DE 2022



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## DEDICATORIA

*A Dios, nuestro padre celestial, por ser el inspirador para cada uno de mis proyectos de vida en mi diario existir.*

*A mis padres, en especial mi papá que me acompaña desde el cielo.*

*A mis hijas y esposo por entender cada tiempo dedicado para lograr esta meta.*

*Iris Estrella Yáñez.*

*A mi Dios, quien me ha guiado por el buen camino y me ha dado la fortaleza para seguir adelante.*

*A mis padres quienes me han apoyado incondicionalmente para llegar a esta instancia de mis estudios, a mi hermano, quien siempre estuvo dispuesto a brindar su colaboración cuando lo necesitaba.*

*A mi esposo por la paciencia y comprender el tiempo que le dedique a este proyecto, a mis hijos Thaliana y Sebastián, quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme y ser así un ejemplo para ellos.*

*Lina Sierra Álvarez*



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## AGRADECIMIENTOS

*Agradecemos infinitamente a Dios, por guiarnos y darnos sabiduría para lograr esta meta en nuestras vidas que hacemos realidad.*

*A nuestros padres, por ser un apoyo incondicional para seguir adelante en la formación profesional y tener una mejor calidad de vida.*

*A nuestra directora de trabajo de grado, la doctora Paola Milena Mora Cifuentes por compartir con nosotras sus conocimientos y por su valioso tiempo para guiarnos en cada etapa de este proyecto.*

*A los maestros tutores de la Universidad de Cartagena, en especial de la maestría Recursos Digitales Aplicados a la Educación, quienes nos socializaron sus conocimientos y experiencias investigativas desde el quehacer pedagógico.*

*A la Institución Educativa Madre Amalia - Sincelejo que nos dio la oportunidad de investigar acerca del Uso del Recurso Educativo Digital Quizizz como Estrategia Pedagógica para el Desarrollo de la Interpretación Textual a Partir de la Lectura de Imágenes en los Estudiantes de Grado Primero (1°) Grupo Tres (3) de la I.E Madre Amalia Sincelejo.*

***Iris Estrella Yáñez***

***Lina Sierra Álvarez***



## Tabla de Contenido

Resumen.....	12
Abstract.....	13
Introducción .....	14
Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema .....	16
1.1 Planteamiento.....	16
1.2 Formulación: Pregunta de Investigación .....	24
1.3 Antecedentes .....	25
1.4 Justificación .....	32
1.5 Objetivos .....	35
1.5.1 Objetivo general.....	35
1.5.2 Objetivos específicos .....	35
1.6 Supuestos y constructos .....	36
1.6.1 Supuestos .....	36
1.6.2 Constructos .....	36
1.7 Alcances y limitaciones .....	38
Capítulo 2. Marco de Referencia .....	41
2.1 Marco Contextual.....	41
2.2 Marco Normativo .....	48
2.2.1 Ámbito internacional .....	48
2.2.2 Ámbito nacional.....	51
2.2.3 Ámbito regional y local .....	54



2.3 Marco Teórico.....	54
2.3.1 Aprendizaje significativo y la relación con el conectivismo .....	54
2.3.2 La gamificación y su relación con las TIC .....	57
2.3.3 Competencia interpretativa a partir de textos e imágenes .....	61
2.4 Marco Conceptual.....	64
2.4.1 Estrategia pedagógica en la interpretación textual .....	64
2.4.2 Gamificación y su relación con las TIC.....	66
2.4.3 Quizizz como herramienta para la gamificación .....	67
2.4.4 Uso de textos multimodales para la interpretación textual.....	68
Capítulo 3. Metodología .....	70
3.1 Modelo de investigación .....	71
3.2 Categorías de la investigación .....	73
3.3 Técnicas e instrumentos de la investigación.....	79
3.3.1 Prueba diagnóstica – NILIM.....	79
3.3.2 Diseño Quizizz- AQUIDIM.....	81
3.3.3 Talleres Pedagógicos- UREDQUI.....	82
3.3.4 Diario de campo- DC.....	82
3.3.5 Cuestionario de preguntas finales-NILIM.....	83
3.4 Ruta de la investigación .....	85
3.5 Métodos de análisis o análisis de la información.....	90
3.6 Consideraciones éticas .....	92
Capítulo 4. Intervención Pedagógica .....	95
Resultados de aprendizaje esperados.....	98



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



Capítulo 5. Análisis de Resultados .....	117
5.1 Conclusiones .....	128
5.2 Recomendaciones .....	130
Referencias.....	133
Anexos .....	145



## Lista de Tablas

	Pág.
<b>Tabla 1.</b> <i>Categorías de la investigación</i> .....	74
<b>Tabla 2.</b> <i>Estructura de las preguntas</i> .....	80
<b>Tabla 3.</b> <i>Ficha Técnica</i> .....	81
<b>Tabla 4.</b> <i>Técnicas e instrumentos de recolección de información.</i> .....	84
<b>Tabla 5.</b> <i>Lineamientos curriculares relacionados con la comprensión interpretativa.</i> ...	98
<b>Tabla 6.</b> <i>Tiempo estimado para la implementación de cada sesión gamificada.</i> .....	99
<b>Tabla 7.</b> <i>Planeación de las actividades Gamificadas # 1</i> .....	101
<b>Tabla 8.</b> <i>Planeación de las actividades Gamificadas # 2</i> .....	102
<b>Tabla 9.</b> <i>Planeación de las actividades Gamificadas # 3</i> .....	103
<b>Tabla 10.</b> <i>Planeación de las actividades Gamificadas # 4</i> .....	104
<b>Tabla 11.</b> <i>Plan de evaluación</i> .....	106
<b>Tabla 12.</b> <i>Rúbrica de evaluación y seguimiento</i> .....	107
<b>Tabla 13.</b> <i>Nivel de desempeño inicial</i> .....	118
<b>Tabla 14.</b> <i>Desempeños alcanzados por los estudiantes</i> .....	127
<b>Tabla 15.</b> <i>Diario de campo</i> .....	177





## Lista de Figuras

	Pág.
<b>Figura 1.</b> <i>Zonas donde se presentan dificultades de comprensión lectora</i> .....	19
<b>Figura 2.</b> <i>Nivel de desempeño según la condición socioeconómica de los estudiantes</i> ...	21
<b>Figura 3.</b> <i>Árbol del Problema</i> .....	24
<b>Figura 4.</b> <i>Fachada Institucional</i> .....	42
<b>Figura 5.</b> <i>Bloques Institucionales</i> .....	46
<b>Figura 6.</b> <i>Ventajas de la gamificación para el aprendizaje de las matemáticas</i> .....	58
<b>Figura 7.</b> <i>Elementos de la Gamificación</i> .....	60
<b>Figura 8.</b> <i>Pasos a seguir para leer comprensivamente</i> .....	63
<b>Figura 9.</b> <i>Características de una estrategia pedagógica</i> .....	65
<b>Figura 10.</b> <i>Mapa conceptual sobre el marco teórico-conceptual</i> .....	69
<b>Figura 11.</b> <i>Principales habilidades cognitivas</i> .....	79
<b>Figura 12.</b> <i>Ruta de investigación acción pedagógica</i> .....	85
<b>Figura 13.</b> <i>Interfaz Quizizz</i> .....	108
<b>Figura 14.</b> <i>Interfaz de las actividades el mundo 1</i> .....	108
<b>Figura 15.</b> <i>Interfaz del mundo 2</i> .....	109
<b>Figura 16.</b> <i>Interfaz del mundo 3</i> .....	110
<b>Figura 17.</b> <i>Interfaz del taller 4</i> .....	111
<b>Figura 18.</b> <i>Actividades realizadas por los estudiantes sobre el primer taller gamificado.</i>	113
.....	
<b>Figura 19.</b> <i>Evidencias del taller #2</i> .....	114



<b>Figura 20.</b> <i>Ruta de la estrategia gamificada: EL mundo de Iris y Lina: Una aventura extraordinaria.</i> .....	116
<b>Figura 21.</b> <i>Nivel de desempeño inicial</i> .....	120
<b>Figura 22.</b> <i>Porcentajes de realización de las misiones</i> .....	123
<b>Figura 23.</b> <i>Comparativo entre los desempeños logrados al inicio y final</i> .....	126



## Lista de Apéndices

	Pág.
<b>Anexo A.</b> Aval institucional .....	145
<b>Anexo B.</b> Consentimiento Informado sobre uso de imagen a los padres de familia .....	146
<b>Anexo C.</b> Cuestionario inicial de diagnóstico .....	156
<b>Anexo D.</b> Formato de planeación y diseño Canva .....	163
<b>Anexo E.</b> Planeación de las actividades Gamificadas .....	164
<b>Anexo F.</b> Diarios de campo diligenciados.....	166
<b>Anexo G.</b> Diario de campo.....	175
<b>Anexo I.</b> Validación del primer experto .....	178
<b>Anexo J.</b> Validación segundo experto.....	181
<b>Anexo K.</b> Validación del tercer experto .....	184
<b>Anexo L.</b> Rúbrica de evaluación .....	187
<b>Anexo M.</b> Hoja de análisis de la prueba.....	188



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Resumen

Un niño que entiende lo que lee difícilmente va a fracasar en la vida, pues será alguien que sabrá guiarse por sí solo logrando cada una de las metas que se proponga. Por ello, la investigación se basó en desarrollar la interpretación textual en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes. El estudio tiene un enfoque cualitativo y un método de Investigación Acción Pedagógica que incluyó la aplicación de entrevistas semiestructurada y prueba por competencias para el diagnóstico a 15 participantes; evidenciando una problemática relacionada con la falta de competencias para comprender diferentes tipologías textuales. Dentro del cuestionario inicial se encontró que los educandos de grado primero grupo tres no lograban interpretar desde la lectura de imágenes. Los resultados evidencian que es posible alcanzar experiencias significativas a nivel comprensivo cuando se utilizan estrategias basadas en la gamificación. Por lo cual se logra concluir que, la virtualidad, el juego interactivo como un todo gamificado logran mantener el interés y atención de los niños y niñas para aprender y desarrollar habilidades creativas, de atención y percepción ante las situaciones que se planteen en un texto.

**Palabras claves:** competencia comunicativa, interpretación textual, lectura de imágenes, Quizizz.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Abstract

A child who understands what he reads will hardly fail in life, because he will be someone who knows how to guide himself achieving each of the goals that he sets for himself. Therefore, the research was based on improving the textual interpretation of the 1st grade students of the Madre Amalia Educational Institution of Sincelejo-Sucre through the use of the digital educational resource Quizizz as a pedagogical strategy that implements the reading of images. The study has a qualitative approach and a Pedagogical Action Research method that included the application of semi-structured interviews and competency tests for the diagnosis of 15 participants; evidencing a problem related to the lack of skills to understand different textual typologies. Within the initial questionnaire, it was found that students from first to third grade could not interpret from the reading of images. The results show that it is possible to achieve meaningful experiences at a comprehensive level when strategies based on gamification are used. Therefore, it is possible to conclude that virtuality, the interactive game as a gamified whole manage to maintain the interest and attention of children to learn and develop creative skills, attention and perception in situations that arise in a text.

**Key words:** communicative competence, textual interpretation, image reading, Quizizz.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Introducción

Un niño que entiende lo que lee difícilmente va a fracasar en la vida, pues será alguien que sabrá guiarse por sí solo logrando cada una de las metas que se proponga. Es por ello, que dentro de la connotación del derecho se ha estado insistiendo en lo fundamental que es que todos y todas sin distinción alguna y por igualdad y equidad de derechos puedan acceder a una escuela para formarse de manera integral y ello cobra relevancia la necesidad de hacerlo a nivel lector y escritor.

Por ello, es importante destacar que Stranges (2015) manifiesta que. “Leer y escribir son procesos de construcción de sentido que no se agotan en el texto. Leer y escribir van una de la mano de la otra y se aprenden constantemente” (p.34). Por consiguiente, se deben desarrollar todas las estrategias que sean posibles y utilizar los recursos disponibles en el medio o en la web para generar experiencias significativas; en las que los niños y niñas desde que ingresan a grado pre escolar puedan tener sus primeros encuentros a nivel lector, escritor y comprensivo.

Por lo anterior, se plantea la urgencia de indagar a nivel investigativo sobre las razones que tienen los estudiantes de grado primero para presentar problemas de comprensión textual a partir de la lectura de imágenes como base inicial para la profundización de dichas competencias en los grados inmediatamente superiores. Y cómo desde el uso de las nuevas tecnologías se puede proporcionar a las mismas actividades interactivas que no solo generen motivación, sino que den lugar a que los educandos den sus primeros pasos comprensivos de acuerdo a los



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Estándares de Competencias y los Derechos Básicos de Aprendizajes emanados por el Ministerio de Educación Nacional MEN.

En este orden de ideas se aborda un trabajo investigativo que se centra en la interpretación textual de los estudiantes de grado primero de básica primaria y la puesta en escena de recursos educativos digitales gamificados como es la aplicación Quizizz. Lo anterior se ve reflejado en cada uno de los capítulos de la investigación que hasta el momento abarca en su primera fase el planteamiento del problema, formulación, antecedentes internacionales, nacionales y locales, su respectiva justificación, objetivos, supuestos y constructos y se finaliza con los alcances y limitaciones. En el segundo capítulo se abordó todo lo relacionado con el marco referencial desde lo contextual, normativo, teórico y conceptual.

El tercero se desglosa el diseño metodológico como parte de la ruta de investigación. En el cuarto y quinto capítulo se desarrolló todo lo relacionado con la propuesta pedagógica basada en talleres desde la gamificación en Quizizz para luego mostrar los resultados según cada uno de los instrumentos diseñados y aplicados antes, durante y después de la intervención. No se puede dejar de lado la importancia que se le dio a las conclusiones y recomendaciones finales.



## Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema

### 1.1 Planteamiento

La lectura es un proceso fundamental en la vida del hombre, ésta ha permitido que trascienda y conozca su identidad cultural como la de otros, Marín (2013) se refiere a la lectura como “un viaje que se realiza diariamente cuando se aprende a leer y escribir; no significa descifrar códigos sino saber qué se está leyendo. Tratando de comprender ese mundo maravilloso que son las letras y la manera de comunicarlas” (p.11). Evidentemente en el contexto educativo, la lectura juega un papel importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, pues contribuye a que comprenda y asimile conocimientos acerca de su contexto y el mundo global.

Es así como Lomas (2002,) considera “la lectura tiene una gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración de los niños” (p.1), constituye un vehículo para el aprendizaje, para el desarrollo de la inteligencia, para la adquisición de cultura y para la educación de la voluntad, mejora las relaciones humanas, enriquece las relaciones personales, facilita la exposición del propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar. Para Solé (1987), “leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, mediante el cual, el primero intenta obtener una información pertinente para los objetivos que guían su lectura” (p.1). En este mismo sentido, Teberosky (2002), hace referencia a la lectura como medio por el cual el ser humano procesa de manera sistematizada la información recibida a través de códigos gráficos, integrando otros procesos como la comprensión y el análisis de la información.





Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Por ello, la escuela como espacio de socialización donde se construye el aprendizaje es el lugar en el cual nace una nueva experiencia día a día. De ahí el sentido de aprender y entrar en la búsqueda de transmisión del conocimiento donde la lectura es protagonista en todo el proceso. Ante ello, Nation (2008) citado por Silva (2014) afirma que: “aprender a leer en un sistema alfabético los niños deben conocer las letras del alfabeto y, también, tener conocimiento de que en un sistema de este tipo las letras son símbolos que codifican información fonológica estableciendo una relación sistemática” (p.48). La anterior afirmación refleja la importancia de la lectura desde la niñez, indicando que es necesario para los niños adquirir la capacidad de decodificar palabras, logrando así, pasar de novatos, a lectores con buena capacidad comprensiva. Es decir, se adquiere información y se está consciente de otros mundos reales o ficticios.

Desde el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE) leer es la puerta de entrada al conocimiento, leer permite conocer otras culturas y visiones del mundo, leer enriquece el vocabulario.

El MEN ante la necesidad de organizar la estructura del área de Lenguaje o Lengua Castellana propone en el año 2003 los estándares curriculares como guía para todos los maestros del país acerca de lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden, de tal manera que se evidenciará equidad social. Ahora bien, los estándares básicos de competencias del Lenguaje son un referente que permiten evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los estudiantes al pasar por la vida escolar. Por lo anterior, es importante destacar que los estándares básicos de competencias del lenguaje han sido definidos por grupos



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



de grados (1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, y 10 a 11) a partir de cinco factores de organización, ellos son: Producción textual, Comprensión e interpretación textual, Literatura, Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y Ética de la comunicación. De igual manera se resalta que estos estándares están organizados de manera secuencial, de tal forma que los propósitos de aprendizajes de un grado se vean conectado con el grado siguiente con el fin de garantizar el desarrollo de las competencias de lenguaje, en relación con los procesos de desarrollo biológico y psicológico del estudiante.

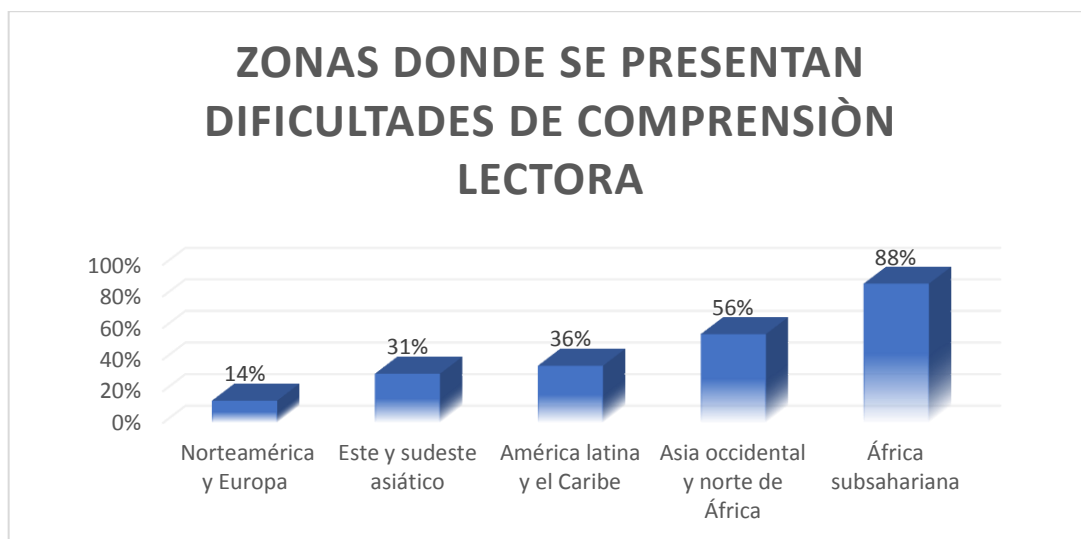
Además de los estándares básicos del lenguaje, los docentes de básica primaria deben también tener muy en cuenta en el quehacer pedagógico al momento de planear y enseñar el área de Lenguaje, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), pues éstos son un conjunto de aprendizajes estructurantes que han de aprender los estudiantes en cada uno de los grados de educación escolar, desde transición hasta once; los aprendizajes son considerados como la conjunción de unos conocimientos, habilidades y actitudes que otorgan un contexto cultural e histórico a quien aprende.

Son estructurantes en tanto expresan las unidades básicas y fundamentales sobre las cuales se puede edificar el desarrollo futuro del individuo. Los DBA se organizan guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC). Su importancia radica en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución de aprendizajes año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos por cada grupo de grados.



Sin embargo, estudios como el del instituto de estadística de la UNESCO (2017), afirma que los niños y adolescentes escolarizados en América latina carecen de competencias básicas de comprensión lectora, los miles de días de desvelos y sacrificios parecen no dar resultados dado que un total de 19 millones de adolescentes no alcanza los niveles requeridos para la comprensión lectora, según este estudio, el 36% de los niños y adolescentes de la región no cuentan con los niveles de lectura adecuados. Los porcentajes muestran una clasificación de los estudiantes con problemas de comprensión lectora.

**Figura 1.** Zonas donde se presentan dificultades de comprensión lectora



Nota: la figura muestra las zonas del mundo en la que se presentan mayores falencias a nivel de lectura y escritura en los niños, niñas y jóvenes en edad escolar.

Fuente: UNESCO (2017).

Los anteriores indicadores reflejan los grandes retos que desde las naciones y países con bajos desempeños en lectura, escritura y comprensión presentan en pleno siglo XXI y de la carrera que se tiene por delante para cerrar la brecha de desigualdad académica con relación a otras regiones como Suiza y Suecia en la que existen altos niveles de calidad educativa y con ello



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



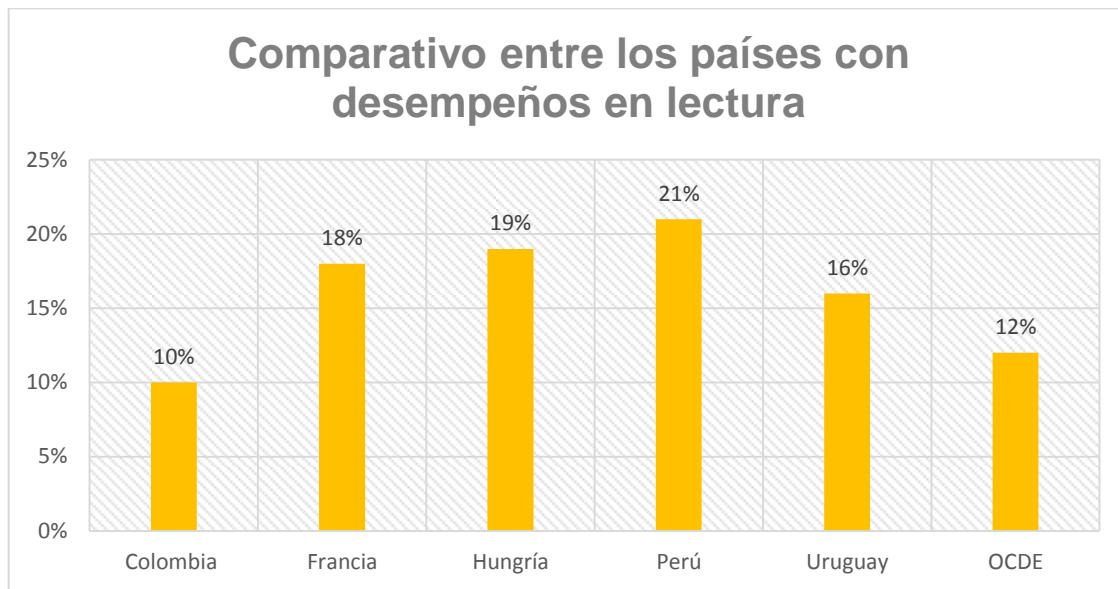
los mejores promedios según La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). Además, informes como los de El Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) destaca que Colombia a nivel histórico ha mejorado sus desempeños en comprensión lectora desde que se presentó por primera vez a este tipo de pruebas; sin embargo, las mejoras no han sido tan notables pues aún se mantiene por debajo de la media establecida por la OCDE.

Según el informe PISA (2018) solo el 1% de los estudiantes colombianos que presentan la prueba PISA pueden manejar información difícil de encontrar en textos con los que no están familiarizados y muestran una comprensión detallada de dichos textos y pueden inferir qué información del texto es relevante para responder al reactivo.

Dentro del mismo informe PISA at el. (2018) se detalla que existen limitaciones de tipo socioeconómico que pueden estar incidiendo en el bajo rendimiento académico y en el logro de resultados favorables con relación a la lectura, escritura y comprensión crítica en los estudiantes. En ello es clara que son pocos los estudiantes en condiciones de des favorabilidad que logran un nivel 2 en lectura crítica tal como se muestra en la figura 2.



**Figura 2.** Nivel de desempeño según la condición socioeconómica de los estudiantes.



Nota. La figura muestra el comparativo entre los países que menor porcentaje de estudiantes alcanzan un nivel 2 en lectura de acuerdo a su nivel socioeconómico.

Fuente: (PISA, 2018)

Lo anterior es importante porque Colombia es un país desigual y con pocas posibilidades de acceso a una educación de calidad en igualdad de condiciones, muy a pesar que la educación es gratuita y que se cuentan con programas de apoyo como los del Programa Todos Aprender PTA. La realidad es que los estudiantes de acuerdo a los diferentes contextos deben adaptarse a los pocos recursos para el aprendizaje con los que cuentan bien sea desde los hogares o de los ofertados por el Ministerio de Educación Nacional MEN. A ello se le suman otros problemas de orden social, político, cultural y convivencial que inciden en el normal rendimiento en áreas tan fundamentales como lenguaje.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Por otro lado, las pruebas nacionales lideradas por el ICFES no son ajenas a esta problemática dado en la Institución Educativa madre Amalia en zona urbana de Sincelejo, en la que los estudiantes evaluados en los grados tercero presentan dificultades en la adquisición de habilidades lectoras, un lenguaje oral muy pobre, dificultades para expresarse y comunicarse, manifestación de visión borrosa y cansancio cuando están leyendo, interrumpen intempestivamente los hábitos de lectura, desconocimiento de la estructura del texto, velocidad lectora lenta, dificultad para contextualizar el texto, confusión de conceptos, silabeo y lectura en voz alta al momento de realizar una prueba escrita, todo esto repercute en su desempeño académico en la asignatura de lengua castellana causando apatía por la materia.

Asimismo, existe una desmotivación, notas bajas, cambios constantes en la actitud del educando, al punto que el docente debe hacer lectura guiada para alcanzar el objetivo de la evaluación y que los estudiantes logren llegar a la respuesta, mostrando que no son capaces de organizar sus ideas discursivas de forma correcta, evaluar la información explícita o implícita de la situación comunicativa del texto, además de no recuperar y reconocer el tejido, la organización y los componentes del texto, por todo lo anterior, surge el interés de implementar estrategias que reduzcan esa dificultad en dichos procesos pero desde una mirada tecnológica, usando los textos multimodales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora interpretativa. Para tener más claridad, se muestran los resultados de la prueba saber 3° lenguaje competencia lectora obtenidos en los años 2015, 2016, 2017 y 2018.

Por consiguiente, el problema evidenciado en los estudiantes de la IE madre Amalia, destaca en más del 70% deficiencias en sustraer de manera implícita y explícita información de



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



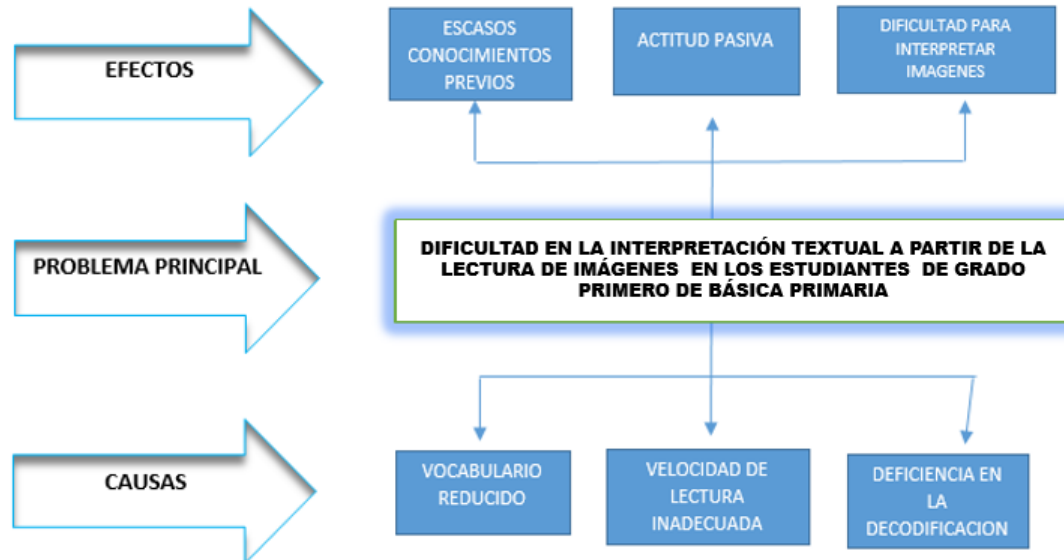
imágenes presentadas en los estudiantes del grado primero de básica primaria, desconociendo las secuencias que se evidencian en una figura ilustrativa.

Ahora bien, situados en el contexto laboral, I E Madre Amalia - Sincelejo, hemos podido identificar que los estudiantes de primero tres - 2021 presentan dificultad para darle un significado propio a la lectura de imágenes, es decir, se evidencia poca interpretación textual de los niños cuando se les presentan ilustraciones relacionadas con las consonantes y combinaciones de letras a través de diapositivas realizadas por las docentes en Power Point o mediante el Recurso Educativo Digital RED; los cuales son usados cuando tenemos los encuentros virtuales de clases. Además, se evidencia en algunos de ellos, dificultades para relacionar el fonema con el símbolo e imágenes correspondiente a la letra orientada como es el caso de los fonemas b - d.

Ante esta situación, se hace necesario implementar una estrategia pedagógica a través de un recurso educativo digital como lo es Quizizz que permita el desarrollo significativo de la interpretación textual en los estudiantes de grado primero grupo tres de la I.E Madre Amalia, para que los niños tengan la habilidad de interpretar textos a partir de la lectura de imágenes, pues si bien es cierto el proceso de la lectoescritura se enriquece cuando se hace uso oportuno y pertinente de los recursos educativos digitales y en estos momentos aún más, pues la situación actual de la pandemia COVID 19 ha conllevado a que en el proceso de enseñanza aprendizaje se reflejen cambios que apuntan al uso e implementación de RED como estrategia para continuar dicho procesos.



Figura 3. *Árbol del Problema*



Nota. El árbol del problema muestra las causas que conllevan al bajo desempeño en comprensión lectora en los estudiantes de grado primero, así como sus efectos a mediano plazo.

Fuente: elaborada por grupo investigador.

## 1.2 Formulación: Pregunta de Investigación

Reconociendo la importancia de los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje y los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) versión 2, es propicio darle valor a nuestro interés como docentes de grado primero en la I.E Madre Amalia- Sincelejo de indagar y buscar posibles respuestas a nuestra inquietud:





¿De qué manera el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica permite desarrollar la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo?

### 1.3 Antecedentes

Dentro de la perspectiva de los antecedentes se hace una revisión documental de experiencias investigativas a nivel internacional, nacional y local en la que investigadores-docentes han indagado sobre problemáticas similares al tema abordado con los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Madre Amalia en el área de Lengua Castellana, específicamente en lo que concierne a la interpretación textual de diferentes tipologías textuales tal como se presentan a continuación.

#### *Investigaciones a nivel internacional*

En primer lugar destaca la investigación realizada por Gladic y Cautín (2016) trazando como objetivo realizar una revisión del enfoque cognitivo respecto de la comprensión de textos multimodales. Para ello, parten de la premisa de que todos los textos son por naturaleza multimodales, ya que la construcción de significado se elabora por medio de la conjunción de diversos sistemas semióticos. Lo anterior los llevó a poner toda su atención en la visión del texto desde la semiótica. Una vez establecido el concepto de texto como entidad multimodal, se realiza un recorrido por los diferentes modelos que abordan el fenómeno de la comprensión y aprendizaje a partir del texto desde esta perspectiva. El grupo investigador concluyó que la



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



revisión con una reflexión en relación con los aportes y desafíos que presenta esta visión para futuras investigaciones en el área.

En suma, la investigación citada en el aparte anterior es importante porque valora que la comprensión de textos se ve influenciada por estrategias como los textos multimodales, los cuales cuando se implementan dan resultados significativos en los aprendizajes de los estudiantes, y más cuando se integran mediante el uso de las TIC. Por ello, Quizizz permite interactividad, gestión y desarrollo de diferentes actividades comprensivas con el uso de textos multimodales y en especial con la interpretación a partir de imágenes en la que los educandos pueden jugar y al tiempo fortalecer sus aprendizajes.

Asimismo, Quituisaca (2020), propone elaborar una propuesta didáctica para mejorar la comprensión lectora mediante el uso de actividades lúdicas en un entorno virtual de aprendizaje basado en Edmodo. Por ello, fundamentaron su estudio en un diseño mixto (cualicuantitativo) facilitando la aplicación de instrumentos de tipo cualitativo como entrevistas y cuantitativo como la encuesta. Concluyendo que: “la iniciativa del uso de la plataforma Edmodo es efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de básica, por su sencillez y adaptabilidad al propósito que se quiere alcanzar” (p. 68).

El abordaje teórico que realizan se correlaciona con el enfoque pedagógico de la Institución Educativa Madre Amalia y con las categorías abordadas en la investigación con los niños y niñas de grado primero de básica primaria. Por lo que, es importante, porque desde el uso de Quizizz se pueden aprovechar las múltiples ventajas que se pueden lograr mediante



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



actividades didácticas y de juegos en la que los estudiantes de grado primero puedan fortalecer su interpretación textual a partir de la lectura de imágenes. Además de aumentar los niveles de motivación e interés por mejorar los desempeños académicos.

Por último, Agila (2020), quien realiza una investigación en la ciudad de Quito con el propósito de crear actividades didácticas 3.0 en webnode, orientadas a solucionar las dificultades que presentan los educandos. Cabe destacar que dentro del abordaje teórico focalizan su estructura conceptual en aportes constructivista y conectivista; lo cual es muy significativo para el diseño de una estrategia que se complemente entre lo pedagógico y lo innovador desde el uso de las TIC.

Con relación al enfoque se caracteriza por la selección de uno mixto teniendo en cuenta datos cuantitativos – cualitativos, que aportaron un conocimiento profundo sobre el tema de estudio. Concluyendo según la valoración de expertos el uso de dichas estrategias es “factible, pertinente y bien fundamentada, que mejorará la enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora” (Agila , 2020, p.10). Lo cual es importante porque desde la experiencia actual y en miras de resolver una necesidad en los estudiantes de grado primero se busca que mediante el uso de las nuevas tecnologías las cuales se potencian en aplicaciones como Quizizz para que mediante la web 3.0 el niño o niña tenga la posibilidad de concretar saberes, habilidades y competencias en la interpretación textual.

### ***Investigaciones a nivel nacional***



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



En primera instancia, se pone de manifiesto el trabajo investigativo de Rodríguez, et al. (2016) mediante la cual indagaron sobre el efecto de una intervención en aula usando la metacompreensión con énfasis en la formulación de autopreguntas, en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de tercero y cuarto grados de primaria. La comprensión lectora se entendió como proceso que relaciona contenido, texto e inferencias, facilitada por la metacompreensión, o uso de actividad metacognitiva en el trabajo de la competencia en mención.

Dentro del diseño metodológico empleado resalta un estudio con orientación empírico-analítica de alcance explicativo; utilizando técnicas de análisis cuantitativas y cualitativas como finalidad del diseño cuasi-experimental. Los resultados reflejaron que el uso de estrategias metacognitivas mejora notablemente el rendimiento académico de los estudiantes en lo concerniente a la comprensión textual. En suma, es relevante para la investigación en curso, porque estrategias como la autopregunta aporta valor a los procesos de interpretación textual para los estudiantes de grado primero de básica primaria a partir de la comprensión de imágenes y el uso de aplicaciones como Quizizz.

En segunda instancia se valora la investigación abordada por Cely et al. (2018) quienes trazan como objetivo fortalecer los niveles de producción textual los niños de segundo de primaria del Colegio El Carmen Teresiano – Bogotá. Para los investigadores fue propicio apoyarse en una ruta investigativa desde lo cualitativo con un enfoque descriptivo a partir de los postulados de Hernández, Fernández y Baptista (2014). Asimismo, concluyeron que “es importante implementar la lúdica en cada una de las áreas del conocimiento ya que es una



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



herramienta pedagógica que facilita la adquisición de conocimientos logrando un aprendizaje significativo” Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 37).

Lo anterior de vital importancia porque permite comprender la importancia de una buena estrategia y que además esté contextualizada con los intereses y modos de motivación de los estudiantes para lograr resultados significativos en los mismos. Es por ello, que el uso de Quizizz es pertinente porque contienen elementos lúdicos que motivan y captan la atención de los niños y niñas de grado primero para realizar procesos de interpretación textual a partir de la comprensión de imágenes.

En tercera instancia, Ortega, et al. (2020) en su abordaje investigativo y de intervención pedagógica consideran de suma importancia el desarrollo de habilidades lectoras y comprensivas para disminuir las grandes falencias que presentan los estudiantes en el sistema educativo. Por tal razón, parten de una meta principal que consiste en fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura, a partir de una estrategia pedagógica innovadora que involucra el uso pedagógico de las TIC y las tecnologías móviles. Lo cual, hace necesario que se apoyen en un diseño metodológico desde los descriptivo y una muestra del 80% de los educandos en la que se detectaron problemas de comprensión lectora.

Dentro de los resultados obtenidos es válido precisar que la estrategia implementada por el grupo investigador es muy innovadora, con la cual lograron que los estudiantes involucrados en la intervención alcanzaran desempeños sobresalientes. Lo anterior, permite concluir que es importante el uso de las nuevas tecnologías y más cuando estas están relacionadas con



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



aplicaciones interactivas que permiten a los niños y niñas jugar mientras aprenden de manera significativa a realizar interpretación textual de imágenes.

### ***Investigaciones a nivel regional o local***

Dentro de los estudios a nivel regional o local se encuentran investigaciones como las de Baquero y Ortiz (2017) que tuvo como meta principal el proponer el cuento como herramienta didáctico-pedagógica para mejorar los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico) en los estudiantes de quinto grado Del Centro Educativo Aguas Vivas Sede Central, mediante un diseño basado en la investigación acción participación para lograr la integración de toda la comunidad educativa. En cuanto al marco teórico el equipo de investigadores destaca aportaciones como las de Goodman, Cassany (2002), Piaget, Vygotsky (1991), Emilia Ferreiro (1999), entre otros autores. Logrando consolidar una base conceptual importante para la intervención pedagógica.

Con la experiencia concluyen que efectivamente estrategias innovadoras como la divulgada inciden significativamente en el fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes. Por ello, es importante que desde el contexto de la Institución Educativa Madre Amalia se haga inclusión de aplicaciones como Quizizz para generar interactividad entre los estudiantes de grado primero de básica primaria y con ello se logre el fortalecimiento de la interpretación textual por medio de la lectura de imágenes.

Por su parte, Severiche (2018) en su estudio acerca de la didáctica en lectoescritura de estudiantes de primaria en Turbaco, Bolívar, plantea nuevas propuestas didácticas en la



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



enseñanza de la lectoescritura contando con los elementos del entorno y el uso de una wiki. La población objeto de estudio son los estudiantes de tercer grado de la Institución anteriormente mencionada, se utilizó el tipo de investigación social participativa con un enfoque cualitativo. Con la puesta en práctica de esta investigación se contribuyó con el mejoramiento a nivel académico en las pruebas SABER realizadas por el estado a los niños de educación básica correspondientes a grado tercero, quinto y noveno.

Lo anterior, es importante porque permite que dentro de la investigación realizada con los estudiantes de grado primero de básica primaria de la IE Madre Amalia se diseñe una estrategia que esté relacionada con las dos categorías de estudios que implican la interpretación textual y el uso de las nuevas tecnologías. Además, porque es una experiencia muy cercana al contexto educativo intervenido y aporta unos referentes conceptuales muy valiosos para la estructuración a nivel teórico.

Siguiendo con los antecedentes investigativos de tipo local se precisa en los aportes investigativos que realiza Buelvas (2019), quien parte de una realidad fluctuante en toda la mayoría de los estudiantes de la ciudad de Sincelejo y que tiene que ver con la falta de comprensión lectora que tienen los estudiantes de 5º de la institución educativa San Martín sede Babilonia. Por ello, buscó diseñar un podcast con mitos y leyendas de la cultura indígena zenú del Municipio de Sincelejo como estrategia pedagógica para fomentar el hábito lector y fortalecer la identidad cultural en los estudiantes. Lo anterior fue posible gracias al uso de un enfoque metodológico cualitativo con un tipo de investigación descriptiva o método descriptivo. Concluyendo tras la intervención que la “organización de un podcast con mitos y leyendas como



estrategia pedagógica puede contribuir en el fortalecimiento de la comprensión lectora y la identidad de la cultura” (Buelvas, 2019, p.35).

Por ende, es importante el uso de las nuevas tecnologías como mediadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejor aun cuando estas se utilizan para generar un impacto en la manera como los estudiantes desarrollan sus habilidades de interpretación textual. Una experiencia tan cercana como la mencionada en este apartado es fundamental para corroborar que si es posible llevar a cabo la implementación de aplicaciones como Quizizz para que con la lectura de imágenes los educandos de grado primero logren mejores desempeños en la comprensión.

#### **1.4 Justificación**

El proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura es esencial en el contexto escolar, pues ésta facilita la comprensión e interpretación del mundo que nos rodea, para así interactuar en éste. Atendiendo a este interés educativo, es propicio que los docentes de grado primero implementen y desarrollen todas las estrategias necesarias para realizar un significativo rol en la enseñanza de la lectura hasta lograr que los estudiantes aprendan a comprender e interpretar textos hasta un nivel de lectura crítica.

Por ello, es un reto que se debe iniciar desde grado transición hasta el nivel profesional que alcance una persona, pues evidentemente la educación está revolucionando hacia la utilización de recursos tecnológicos que faciliten el quehacer pedagógico en la enseñanza, y por ende, en el aprendizaje de la lectura como fundamento hacia la sociedad del conocimiento. Para





Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



afirmar lo anterior, la lectura es concebida por Reyes, (2007) como un proceso que abarca una línea de tiempo en las personas y que se va dando secuencialmente a medida que el ser humano crece y se desarrolla. Ahora bien, el proceso lector implica tener en cuenta diversas estrategias y herramientas que permitan desarrollarlo, es así como las imágenes juegan un papel importante en el aprendizaje de la lectura, pues es evidente que ésta va encaminada a la interpretación.

En esta medida el proyecto de investigación es de gran importancia dado que pretende llevar a cabo el uso aplicaciones web 3.0 como Quizizz para mejorar los aprendizajes asociados a la competencia interpretativa en los estudiantes a partir de imágenes, garantizando mejoras en los niveles de lectura, en la comprensión de textos multimodales durante el proceso de interacción que los estudiantes realicen por medio de la herramienta basada en TIC seleccionada para la intervención.

De acuerdo con lo anterior, esta propuesta es de gran interés para los docentes, estudiantes y padres de familia, gracias a que innova la práctica de aula por medio del uso de la Web 3.0 como estrategia metodológica para crear y utilizar recursos didácticos que permitan incentivar el interés y el placer por la lectura interpretativa de imágenes y a su vez busca fortalecer las los roles que cada uno de los actores descritos asuman durante el tiempo que dure la intervención por medio de Quizizz.

En el campo tecnológico es importante, puesto que busca integrar en una aplicación como lo es Quizizz actividades innovadoras, interactivas, creativas con base en imágenes por medio de las cuales los niños y niñas de grado primero puedan poner a prueba sus destrezas digitales; al



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



tiempo que interpreten cada una de las situaciones planteadas. Esto es posible porque el estudiante se ubica en un nivel inicial sin necesidad de decodificar palabras; dado que el aplicativo puede integrar audios lo que facilita que los educandos escuchen lo que se les pide.

Entre los beneficios que se obtendrán con la realización e implementación del proyecto investigativo se destaca el contribuir al mejoramiento de los aprendizajes tendientes a la interpretación textual mediante imágenes haciendo que el estudiante sea plenamente capaz de desarrollar habilidades y competencias comprensivas desde la comodidad de sus hogares y con la guía permanente del equipo docente.

Para tal fin, la institución educativa cuenta con recursos tecnológicos representados en Tablet que pueden ser provistos a los niños y niñas que no cuenten con un dispositivo electrónico en sus hogares para conectarse, lo que facilita que todos puedan participar en la experiencia. De igual manera, y como objetivo inherente, se pretende que el proyecto se convierta en un referente institucional que pueda ser implementado por docentes de otros grados y que además pueda ser la base de nuevas investigaciones relacionadas con el tema de la interpretación textual en el nivel inicial de la educación.

En efecto, el proyecto investigativo y de intervención se sustenta en un marco normativo colombiano que sienta las bases para investigar y desarrollar estrategias innovadoras para fomentar y aportar a la educación de calidad como se pretende con la presente experiencia. Asimismo, se sustenta en los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional, los Estándares Básicos de Competencias y los Derechos Básicos de Aprendizajes DBA; por lo que el



uso de Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual por medio de imágenes en estudiantes de grado 1° grupo 3 de la I. E Madre Amalia Sincelejo es justificable a nivel pedagógico, social, didáctico y tecnológico; al tiempo que es pertinente por la realidad evidenciada.

## 1.5 Objetivos

### 1.5.1 Objetivo general

Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes.

### 1.5.2 Objetivos específicos

1. Diagnosticar el nivel interpretativo de los estudiantes del grado 1° grupo 3 a partir de la lectura de imágenes.
2. Diseñar actividades mediadas con el recurso educativo digital Quizizz para el desarrollo de la interpretación textual a través de la lectura de imágenes.
3. Implementar las actividades de lectura de imágenes diseñadas en el recurso educativo digital Quizizz para desarrollar la interpretación textual en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia.
4. Identificar el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes de grado 1° grupo 3 a partir de la implementación del recurso educativo digital Quizizz mediante imágenes.



## 1.6 Supuestos y constructos

### 1.6.1 Supuestos

- Efectividad en la aplicación de las actividades de lectura diseñadas en Quizizz.
- Mayor interés por desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje por parte de los estudiantes de grado primero con relación a la interpretación textual.
- Participación de los estudiantes en las actividades planificadas del área de lenguaje para fortalecer las competencias interpretativas a partir de la lectura de imágenes.
- Asimilación de conocimientos de forma rápida; con resultados significativos a nivel del área de lenguaje y de los procesos lectores.
- Motivación de los estudiantes por medio del desarrollo de actividades interactivas a partir del uso de Quizizz.
- El uso de Quizizz permitirá dinamizar el trabajo desde la virtualidad y mejorará los procesos de lectura en los estudiantes del grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia.

### 1.6.2 Constructos

#### *Quizizz.*

Según Gutiérrez (2019) “Quizizz da la oportunidad de asignar actividades a los alumnos para que puedan repasar los contenidos de las unidades fuera del aula” (p.10). Lo que la convierte en una aplicación de gran valor innovador porque permite perfectamente aplicar la gamificación con los estudiantes de grado primero de básica primaria.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



### *Estrategia pedagógica.*

Las cuales son “son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes” (Gamboa, García y Beltran., 2013, p.4). Lo cual implica que desde el quehacer pedagógico del docente constantemente se estén creando nuevas formas de transmitir y construir saberes con los estudiantes. De tal modo, que ellos se sientan motivados y movidos a participar de manera voluntaria sin ser alineados por una conducta rígida del educador. Cuando ello sucede, realmente se evidencia lo que Gamboa, et al. (2013) afirman.

### *Gamificación y su relación con las TIC*

La Gamificación según el Gobierno de Canarias (2020) “se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas” (p.1). Por consiguiente, es muy importante porque se puede aplicar en diferentes contextos educativos; aumentando las posibilidades de aprendizajes dado que incorporan juegos y aplicaciones interactivas que inducen al niño o niña a aprender de manera significativa.

Ahora bien, con relación a las TIC estas se convierten en un elemento importante porque por medio de las mismas se pueden crear diversas actividades interactivas para generar la aplicabilidad de estrategias de tipo pedagógico y didáctico con los educandos del grado primero dado el caso. Dentro de las aplicaciones que se pueden utilizar de tipo gamificación destacan: Quizizz, Kahoot, Socrative, entre otras. Considerando pertinente para el presente proyecto de investigación el uso de Quizizz por las características que presenta y por ser muy intuitiva para trabajar la interpretación textual a través de la lectura de imágenes.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



### *Imágenes*

Agustín y Begoña (2014), plantean que leer imágenes supone observarlas, analizarlas e interpretarlas. Su lectura consiste en el examen y el desarrollo de un proceso de análisis e interpretación cuyo propósito es explicar el contenido de la representación icónica y de su significado.

### *Interpretación Textual*

Solé (1996) plantea que “la interpretación que los lectores realizamos de los textos que leemos depende en gran medida del objetivo que preside nuestra lectura. Es decir, aunque el contenido de un texto permanezca invariable, es posible que dos lectores (p.21-22). Por consiguiente, una estrategia como la basada en la aplicación Quizizz de tipo gamificada es de vital importancia para que los estudiantes mediante el juego desarrollen habilidades y competencias en la interpretación textual a partir de lecturas sencillas como las que se basan en imágenes y por medio de la interactividad y los retos que proporciona la herramienta seleccionada.

## **1.7 Alcances y limitaciones**

El presente proyecto tiene como intención fundamental contribuir en el mejoramiento de los niveles de interpretación textual a partir de la lectura de imágenes y con el uso de Quizizz en el grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia, a través del uso de la aplicación 3.0 descrita en el mismo apartado. Como resultado de lo anterior se incidirá positivamente en el rendimiento académico de todas las áreas de estudio y, en consecuencia, en el mejoramiento en las competencias habilidades lectoras y escritoras.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Otro aporte importante en la aplicación del proyecto es la inclusión de la Web 3.0 como elemento motivador, innovador y de fácil recursividad a la hora de desarrollar las estrategias metodológicas. Punto a favor para favorecer el trabajo en equipo, la creatividad, la participación en retos y juegos como parte fundamental de la gamificación.

El proyecto procura implementar estrategias pedagógicas que mejoren la interpretación textual de los estudiantes, de tal manera que comprendan el sentido global de los textos multimodales y su intención comunicativa a partir de las imágenes propuestas. Para ello, se apoyará de las herramientas tecnológicas y los recursos innovadores que ellas pueden brindar. Esto haría de las estrategias y las actividades a desarrollar elementos atrayentes a los estudiantes, de tal manera que se motiven a ralentizar con mayor ahínco y solidez las competencias comunicativas y de comprensión lectora, necesarias para garantizar mejores rendimientos académicos y resultados favorables en los exámenes del MEN.

Dentro de las limitaciones que se pueden dar durante cada una de las fases de investigación e intervención de la propuesta destacan:

- Falta acompañamiento presencial por causa de la pandemia del Covid 19 lo que puede afectar un poco el éxito en la realización de cada actividad.
- Uso del tiempo en las casas para el desarrollo de las actividades de interpretación textual diseñadas en Quizizz.
- Al momento de aplicar las estrategias de enseñanza de las actividades con el software Quizizz se requería de más tiempo en las jornadas diarias de trabajo porque se tenían que hacer pausas para ir cuestionando o socializando sobre los



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



contenidos de las imágenes que presenta cada ejercicio por medio de una herramienta de comunicación sincrónica.





## Capítulo 2. Marco de Referencia

Hablar del marco de referencia es concordar con Lorenzo et al.(2020) quienes afirman que: “es la fundamentación teórica de la investigación y aporta a la investigación coordinación y coherencia de conceptos y proposiciones, además parte la investigación y, en sus conceptos, los investigadores se basan para explicar los resultados obtenidos” (p.3). Asimismo, (Hernández et al. 2014), implica una revisión a la literatura en la que se establece una relación de diferentes posiciones, teorías, conceptos, normas y contextos desde la temática abordada, las estrategias y enfoques de autores que han dejado premisas y constructos al respecto. En este orden de ideas, se integran cuatro marcos que tiene como finalidad ser la base a nivel estructural o referencial en lo concerniente con la comprensión de tipo interpretativo, el uso de estrategias gamificadas y de Quizizz en el aula de clase.

### 2.1 Marco Contextual

El marco contextual hace referencia al escenario físico, condiciones temporales y situación general que describen el entorno donde se lleva a cabo un trabajo investigativo. En éste, se detallan aspectos sociales, históricos, económicos y culturales que se consideren importantes y necesarios para hacer un acercamiento al objeto del estudio. En este sentido, Karla (s.f), afirma que el marco contextual hace alusión a “La ubicación geográfica en el que se presenta el problema de estudio o se realiza la investigación. Es el espacio que se define de manera precisa para identificar los fenómenos que inciden en el problema: municipio, ciudad, país” (p.4).



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Para el desarrollo de la presente investigación “Uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo” se hace una descripción contextual del escenario donde se lleva a cabo dicho proceso.

**Figura 4.** *Fachada Institucional*



Nota: Entrada principal IEMA. Archivos fotográficos IEMA

La Institución Educativa Madre Amalia está ubicada en el municipio de Sincelejo zona urbana, del departamento de Sucre (Colombia), en la comuna N° 4, al noroccidente de la ciudad; en el barrio La Bucaramanga, Calle 25 No 9 B – 423, es de carácter oficial, mixto, calendario A, la cual presta sus servicios en los niveles de preescolar, Básica primaria, secundaria y media académica. Madre Amalia es una institución fundamentada en principios católicos cristianos que conllevan a una formación integral del educando y de toda la comunidad educativa bajo el lema “Formamos personas en la vida y para la vida”.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



La institución, tiene como misión formar estudiantes íntegros, para ello, implementa el Modelo Pedagógico Social Cognitivo, el cual busca facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, integrar la teoría, la práctica y la vida de la Institución al contexto social; potencializar en el estudiante la autonomía, la creatividad, las habilidades de pensamiento y construcción de su propio conocimiento y su compromiso con la sociedad. Se puede decir que la mayoría de los estudiantes son de estrato 1 y 2. Esta comunidad educativa se caracteriza porque los padres viven del trabajo de la economía informal, doméstica (casa de familia), pequeños talleres de mecánica, carpintería, modistería, moto taxismo. Los restantes son empleados públicos, docentes, almacenistas, enfermeras etc. Sin embargo, hay madres que trabajan actividades poco recomendables.

Ahora bien, en cuanto a la historia de la institución se puede comentar que a principios del año 1962 se dio inicio a una Escuela, con el nombre Jesús Nazareno dirigida por la señora Inés Cruz De Mercado, en un pequeño terreno donado por el señor Arturo Durán; se dictaban clases debajo de los árboles, inició con 27 estudiantes, con el afán de la señora INES, de atender en la educación a los niños más pobres de los barrios: La Bucaramanga, Las Américas Cerrito Colorado y otros. Al finalizar el año ya eran 47 estudiantes que se fueron animando poco a poco.

La escuela funcionaba inicialmente en tres casas alquiladas una de ellas en el barrio Mochila, hasta cuando el 20 de febrero de 1963 fue creada por Decreto 0179, como escuela alterna, por parte de la Gobernación de Sucre, estando como gobernador el doctor Rafael Vergara Támara. En el 1965 se le cambió el nombre por el de Escuela Madre Amalia, en honor a la Madre Amalia Herold, franciscana europea, quien se comprometió con la Madre Mauricia



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Wagner también franciscana europea, y un grupo de exalumnas del colegio Nuestra Señora de las Mercedes a continuar su crecimiento y mejoramiento. Era una casa sencilla con 5 salones y uno destinado para la dirección las primeras educadoras de la escuela fueron. Inés Cruz de Mercado (Pionera), Ana Olivero De Merlano, María de la Ossa, Elba Monterroza, Ana Campo, Claudina Gamboa y María Leiva.

Después de la señora Inés Cruz, la escuela pasó bajo la dirección de la Hnas. Franciscana Misioneras de María Auxiliadora y ha tenido las siguientes directoras: HNA. Rosa Elena Giraldo Urrea, Hna. Eligia Gómez Aristizábal, Hna. Nubia Salazar S, Hna. Engracia Loaiza, Hna. Aura Elcira Giraldo, Hna. Martha Elena Duque, Hna. Esther Reyes, Hna. Francelina Tamayo Roldan, Hna. Ana Josefa Zapata Ospina.

En el año 1998 la Hna. Ana Josefa Zapata Ospina directora de la escuela, tuvo a bien con el cuerpo de docentes y padres de familia hacer un proyecto para iniciar con la creación del 6° grado, éste fue presentado a la Secretaría de Educación Departamental, el cual fue aprobado. Luego se pusieron en la tarea de dotar de algunos materiales didácticos, mejorar la dotación de la biblioteca, construir aula para laboratorio y otras dependencias, gestionar la dotación del laboratorio de Ciencias Naturales y así cada año se fue abriendo un grado más hasta completar la media Académica.

En el año 2003 el Preescolar” Madre Bernarda” que funcionaba en predios de la misma escuela, cuya directora era la Hna. Lina Rosa González Bello; se integró a la nueva Institución Madre Amalia y la Hermana quedó como coordinadora de ésta. El 11 de enero de 2019, asume el



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



cargo de rector, el especialista Marco Antonio Contreras, en reemplazo de Jaider Suárez Vergara. La planta de personal no se modificó, Continuó la misma del año 2018.

La Institución tiene alto reconocimiento tanto a nivel municipal como departamental, por el empeño en la formación de valores humanos, cristianos y éticos, por su filosofía y el interés en mejorar cada vez más el nivel académico y la calidad educativa. A continuación, se presenta un enlace donde se puede visualizar el escudo, la bandera y el himno de la institución:

<https://www.iemadreamalia.edu.co/S%C3%ADmbolos-institucionales.html>

En cuanto a las características físicas de la institución se puede decir que está compuesta por 5 bloques:

- Bloque 1: Un área administrativa (Oficinas de rectoría, secretaria, coordinación académica, pagaduría, Trabajo Social o Psicorientación y digitación de información) y 1 auditorio.
- Bloque 2: Tres aulas de transición, 6 kioscos escolares (2 con techo de tejas de eternit y 4 de techo de palma) y 2 baterías sanitarias.
- Bloque 3: Cuatro aulas de clases, 1 sala de informática, cocina y comedor.
- Bloque 4: Doce aulas de clases, 1 sala de lectura, 1 oficina de coordinación de convivencia, comedor y sala de profesores., una batería sanitaria y 1 bodega.
- Bloque 5: Un aula de clases, biblioteca, laboratorio, bodega y una batería sanitaria.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



**Figura 5.** *Bloques Institucionales*



*Nota:* Aulas de clases 1er grado Básica Primaria. Archivo fotográfico IEMA

Además, se cuenta con cuatro baterías sanitarias, 1 cancha deportiva y patios de descanso y recreación. Las aulas no cuentan con las medidas y requisitos reglamentarios. El número total de aulas o de espacios educativos son insuficientes, por lo que la institución atiende a la población estudiantil en dos jornadas, alejándose así del propósito del MEN de establecer una jornada única.

Para garantizar la atención educativa bajo la nueva modalidad se hizo necesario hacer modificaciones en el calendario académico, de acuerdo a la directriz del Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación Municipal. Así mismo se modificaron muchos aspectos del Proyecto Educativo Institucional – PEI: Plan de estudio, Sistema Institucional de Evaluación, Manual de Convivencia, Plan de Mejoramiento, Plan Operativo Anual, entre otros.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Para atender a la población estudiantil que no cuenta con equipos y conectividad se establece la entrega de guías en medio físicos de manera periódica, cada mes o cada periodo según el caso. En las guías se dan orientaciones generales y se presentan los contenidos y las actividades a realizar, con el acompañamiento de la familia. Así mismo se dieron pautas de autocuidado y protección contra la enfermedad COVID 19. Al finalizar el tiempo dado para la entrega de actividades, estas se reciben en el establecimiento educativo, se escanean y se envían en medio digital a los correos de los docentes para su revisión y valoración.

Ante esta situación la Institución Educativa Madre Amalia diseñó y llevó a cabo como plan de contingencia la entrega a los estudiantes de 180 Tablet y 20 computadores portátiles a igual número de estudiantes que no contaban con equipos y que tienen el servicio de internet en su casa. Con el propósito de tener canales de comunicación efectivos para establecer interacción con estudiantes y familia, se creó para cada curso un grupo de WhatsApp, para enviar y recibir información. Así mismo, se institucionalizó el uso de llamadas telefónicas y de otros medios, para poder orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Cabe resaltar que a causa de la pandemia del Covid-19 la institución se vio en la necesidad de hacer uso de las herramientas y recursos tecnológicos que estaban disponibles en la institución, de igual manera los docentes se les hizo necesario recurrir a aplicaciones como Meet, Zoom, Teams, para poder tener clases sincrónicas con los estudiantes, por esta razón se hizo necesario capacitar a los docentes para entrar en el mundo de la innovación educativa. Teniendo en cuenta esta eventualidad surge la idea de investigación la cual busca hacer uso del recurso





Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1 grupo 3.

## **2.2 Marco Normativo**

El marco normativo hace referencia a las leyes, programas, políticas y directrices emanadas desde el ámbito internacional hasta el contexto local en el que circunda la investigación y que hace referencia a dos categorías importantes que tienen que ver con la educación como derecho y con el uso de las nuevas tecnologías para el desarrollo de experiencias que permitan reducción de la brecha a nivel de desigualdad y acceso a oportunidades educativas para todos.

### ***2.2.1 Ámbito internacional***

Desde el ámbito internacional se consolidan unas normatividades que van en congruencia con aspectos fundamentales de la educación como un derecho de todos sin importar las diferencias y que se priman en acuerdos como los establecidos dentro de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015) que en la declaración de los derechos humanos (DUDH) se enfatiza que los niños, niñas, y jóvenes son mercedoras de una oportunidad educativa sin que éste sea vulnerado por razones de género, ideal, cultura, origen, sexo, creencias religiosas o por temas de interculturalidad. Ante ello, los gobiernos de todos los continentes deben velar por el cumplimiento de tal acometido y trabajar





Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



en políticas educativas que aporten al desarrollo integral de los educandos y en las garantías de permanencia en las escuelas e instituciones.

Por su parte la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 1948) ratifica la importancia que se le debe dar desde cada una de las naciones a la inclusión y promoción de políticas educativas que sin “distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica o cualquier otra condición” (párr.1). Es el ideal que se persigue para lograr en todo el mundo una educación de calidad, con igualdad de condiciones y equitativa en todos los contextos y que su vez se tenga acceso a recursos y programas fomenten su desarrollo y les permita a docentes y escuelas tener la garantía de su prestación a lo largo de los años.

En este orden de ideas, la Convención sobre los derechos del Niño (1989) citado por Cisternas (s.f), ratifica que en todo proceso educativo para que se este sea de calidad deben primar tres aspectos importantes como son la formación integral, la construcción de valores y el respeto por la vida y las diferencias de los demás. Es por ello, que la escuela es el mejor lugar en el que se pueden dar estos pilares y con ello poner en escena estrategias pedagógicas y didácticas que conlleven al logro de una educación de calidad y con significado para los niños, niñas, y jóvenes en edad escolar y que su vez integre como parte fundamental a la familia.

Con relación a las nuevas tecnologías a nivel de América y el Caribe la UNESCO (2014) considera que existe un desafío pedagógico, para incorporar las TIC al aula y en el currículum escolar, la adecuación de la formación inicial y en servicio de los docentes, y políticas públicas



que aseguren la implementación sistémica de reformas que impacten en los sistemas educativos de manera integral, lo que incluye asegurar la cobertura y calidad de la infraestructura tecnológica (hardware, software y acceso a servicios de información y comunicación). Por ello, hablar de las políticas públicas en Educación y TIC se debe basar en enfoques contextuales e integrales; así mismo, cuando nos dice sobre las prácticas educativas se requiere tomar en cuenta que éstas se pongan en el centro del aprendizaje y que permitan alinear las experiencias educativas con los intereses, características o condiciones de cada uno de los estudiantes.

Ahora bien, desde los objetivos de desarrollo sostenible la UNESCO ha formulado algunos de ellos enfocados a la educación como principio básico para la construcción de mejores sociedades y la inclusión de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones para lograr un verdadero impacto. Ante ello, Ayuso y Alonso (2017), afirman que "fortalecer la cooperación internacional sobre la ciencia, la tecnología y la innovación y al desarrollo, la transferencia, diseminación y difusión de sólidas tecnologías ambientales en términos favorables para los países en desarrollo" (p.19). Lo que implica un mismo sentir y lenguaje al momento de diseñar las políticas educativas y de gobiernos para darle prioridad al acceso a la innovación como parte de las sociedades del conocimiento.

A su vez, se ha establecido una agenda de trabajo para lograr a 2030 unos retos de innovación y desarrollo sostenible a nivel educativo y con miras a la transformación de la realidad social del planeta. Autores como Valencia y Serna (2016), afirman que "La integración de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje actualmente es aceptada y realizada por muchas instituciones y docentes" (p.8). Denotando el valor a nivel social y educativo que tienen



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



las nuevas tecnologías en la época actual y como desde el uso pedagógico de las mismas se puede contribuir a satisfacer las necesidades en materia de acceso, inclusión, educación, comprensión del mundo y a la mitigación de las diferencias entre pueblos, países y naciones del mundo.

Estas se convierten en la base fundamental para realizar desde los contextos educativos investigaciones que conllevan conocer las realidades existentes en las poblaciones a nivel académico y que guardan relación con procesos de comprensión lectora desde lo interpretativo. Es en este punto, que el uso de las TIC favorece el diseño de estrategias innovadoras desde el aula de clases para que los niños y niñas en edad escolar tengan diferentes opciones de aprender y poner a prueba sus habilidades y competencias bien sea desde el trabajo autónomo o colaborativo con sus pares.

### ***2.2.2 Ámbito nacional***

A nivel nacional la carta magna de derechos es la Constitución Política de Colombia (CPC) que en su promulgación desde 1991 constituye el pilar fundamental en el que se enmarca la educación como derecho fundamental de todos los colombianos y colombianas dado cumplimiento a lo establecido en los ordenamientos internacionales consagrados por la ONU y la UNESCO. En este orden de ideas la CPC (1991) ratifica en su artículo 67 que es un derecho de todos contar con un servicio público de calidad en materia educativa y que este debe propender por el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Desde la Ley 115 de febrero 8 de 1994 o Ley General de Educación en Colombia emanada por el Mineducación (1994) se establece en su artículo 5 unos fines que consagran las bases por las cuales se rige el sistema educativo en el país. En este sentido, se detallan algunos que se relacionan con la investigación realizada en la Institución Educativa Madre Amalia en el tema abordado sobre la interpretación textual a partir del uso de imágenes. En la que se debe primar según la normativa la adquisición de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos. Y según el numeral 9 el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico con miras a lograr una educación de calidad.

A nivel de la promulgación de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje. Los cuales han sido definidos por grupos de grados (1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, y 10 a 11) para el caso particular de Lenguaje se toma como eje centrales cinco factores de organización que se identifican con los siguientes: Producción textual, Comprensión e interpretación textual, Literatura Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, Ética de la comunicación. Por ello, para los niveles de primero a tercero de básica primaria se tomarán aquellos que se relacionen con la competencia interpretativa. Con el fin de conducir los aprendizajes y que acciones se deben realizar para que los educandos logren cada uno de los procesos y subprocesos.

Con la Ley 1286 de 23 de enero de 2009 emanada por el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Colombia (Colciencias, 2009), se busca en su artículo 3 promover la calidad de la educación y la divulgación del conocimiento, y la investigación científica, la



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



innovación y el aprendizaje permanentes. Asimismo, con la Ley 1341 del 30 de julio de 2009 el Ministerio de las TIC (MINTIC, 2009) define los principios sobre el uso adecuado de las nuevas tecnologías en Colombia para el fomento de la sociedad del conocimiento que contribuya al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político del país. Las leyes en mención son importantes porque son la entrada para que a nivel de gobiernos estos planteen las políticas que sean necesarias para aportar a la integración e innovación en todo el territorio nacional.

Desde el plan decenal de educación 2016-2026 se busca lograr un desafío que incluye el impulso del uso pertinente, pedagógico y generalizado de las TIC para que se contribuya al desarrollo de mejores procesos educativos, investigativos e innovadores. Lo anterior, para que los docentes de todo el país cuenten con la formación y competencias necesarias para la correcta utilización de las nuevas tecnologías con fines educativos y didácticos. Por lo que, debe garantizarse desde la posición de los estudiantes que ellos como nativos digitales cuenten con los recursos y herramientas necesarias para cursar estudios en todos los niveles que hacen parte de los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional.

En fin, durante el gobierno de Iván Duque; actual presidente de Colombia, se promulgó el Plan de Desarrollo Nacional para los años 2018 -2022; en el que se busca “una política de Estado para la transformación digital y el aprovechamiento de la cuarta revolución industrial, a través de la interoperabilidad de plataformas, uso de tecnologías emergentes, seguridad digital, formación en talento digital y fomento del ecosistema de emprendimiento” (Plan Nacional de Desarrollo (PND), 2018, p.132). Con lo anterior se pretende que desde la responsabilidad del estado se gestionen las políticas y programas que vayan en miras a generar no solo innovación,



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



sino que esta sea consecuente con el plan decenal educativo y las metas educativas a 2030 a nivel nacional e internacional como lo establecen los objetivos de desarrollo sostenible.

### ***2.2.3 Ámbito regional y local***

Desde el contexto local se encuentra el plan de desarrollo publicado en el departamento de Sucre para el periodo 2019-2023 y que dentro de sus programas priman los aspectos de tipo educativo y de innovación tecnológica.

## **2.3 Marco Teórico**

### ***2.3.1 Aprendizaje significativo y la relación con el conectivismo***

Moreira (2012) considera que: “el aprendizaje significativo es aquél en el que ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe” (p.30). Este se aborda de una manera dinámica desde el uso de las nuevas tecnologías en la que los estudiantes pueden interactuar con sus saberes, y por medios los recursos multimedia como videos, imágenes, juegos y otras actividades; el estudiante aprende desde lo que ya sabe y conoce desde su concepción del mundo y de la realidad. Desde el proceso de enseñanza-aprendizaje nunca se parte desde cero, pues para ello existen unas habilidades y destrezas que se descubren durante los pre saberes.



Ausubel (1998, citado por Torres, 2019) afirma que el aprendizaje significativo se da cuando “el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen” (párr.6). Lo que confirma lo que se venía abordando desde los constructos de Moreira (2012) y enfatiza en la idea que el estudiante solo aprende al encontrar una razón o sentido a lo que se le propone aprender. Rivera (2004) por su parte considera que “está definido por la serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el aprendiz; las mismas que le proporcionan experiencia, y a la vez ésta produce un cambio relativamente permanente en sus contenidos de aprendizaje (p.3).

Lo que es indispensable tener claro que para que el estudiante “construya conocimientos debe procesar cognitivamente la nueva información, ajustar y reemplazar sus conocimientos previos para tratar de comprender la relación que guardan con el nuevo contenido” (Palomino, 2018, p.27). Lo que supone una secuencia transitoria entre lo que el educando sabe y conoce y que además le produce interés y motivación desde su cotidianidad, hasta el logro de nuevos conocimientos que son construidos mediante el uso de las habilidades cognitivas propias y desde los retos que le son propuestos por los docentes en cada experiencia desarrollada dentro o fuera del aula por los docentes.

Por consiguiente, una de las maneras de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes es por medio del uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en las que estas facilitan de algún modo que el niño o niña se desenvuelva en un conjunto de saberes que va explorando a medida que se involucra en la experiencia. Por ejemplo, es muy de ellos que se sientan atraídos por algunas plataformas o aplicaciones basadas en el



juego, y ello los lleva a aprender cosas que antes no sabían o conocían. Por lo cual, es importante relacionar lo anterior con el conectivismo desde la concepción de George Siemens (2004) quien considera que "el conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital" (p. 98).

Ello se refleja en el desarrollo de múltiples investigaciones que se han realizado como la de Ayala y Castillo (2019) quienes se apoyan en el uso de los hipertextos para lograr una comprensión lectora en los estudiantes. Y enfatizan en “generar procesos de aprendizaje alternativos y vanguardistas a la era digital; se necesitan procesos activos y dinámicos como los beneficios que ofrecen las TIC, que permitan al sujeto una mayor disposición y construir significados firmes en su esquema cognitivo” (Ayala y Castillo 2019, p.48). Es una relación consecuente con el auge y aprovechamiento de las nuevas tecnologías y que cobra valor desde el uso de estrategias pedagógicas o didácticas que empleen el juego interactivo como medio para que el estudiante se involucre en un proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por su parte, Gutiérrez (2012) contribuye en con sus aportes que “Lo anterior configura un nuevo escenario, donde la tecnología juega un rol significativo, la antigua estructura de la era industrial se transforma en una sociedad” (p. 112). Y Downes (2013) citado por Bernal (2019) ratifican que “el conocimiento es la formación de una conexión, de una serie de conexiones, y el aprendizaje es la formación de conexiones, ya sea en la mente o dentro de la sociedad” (p.50). Ello da lugar a considerar la relevancia de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en el logro de mejores experiencias desde el aula de clases o fuera de ella cuando desde la virtualidad se enfrenta al estudiantes a un objeto de aprendizaje que puede





generar una secuencia de aprendizajes desde las habilidades y competencias propias del educando (aprendizaje significativo) y desde las que este logra adquirir en el desarrollo de la misma y que se complementa en la manera que enlaza lo que ya conoce con los nuevos saberes (conectivismo).

### ***2.3.2 La gamificación y su relación con las TIC***

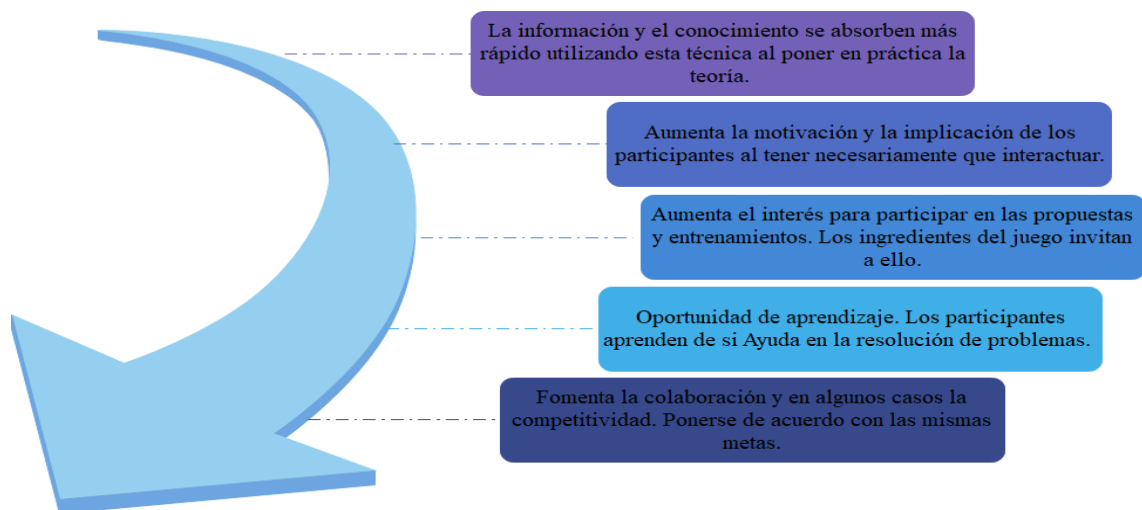
La gamificación desde el enfoque teórico constituye una estrategia pedagógica que aporta desde la lúdica una manera activa de enseñar y aprender utilizando diversos medios y recursos innovadores. Ante ellos, Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, (2016), afirma que esta tiene como “propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (p.4). Teniendo en cuenta que estas nuevas herramientas han llegado para quedarse sobre todo en el ámbito educativo, se debe sacar el mejor provecho de todas ellas, puesto que según Ortiz-Colon et al. (2018) “Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos” (p. 1). Por lo cual es relevante aplicar la gamificación en los cursos en línea, así poder captar mucho más rápido la atención y la motivación de los discentes.

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que cumple la función de innovar y motivar con el fin de mejorar las prácticas de aula, permitiendo un aprendizaje significativo, mediante el juego, además se realiza con el fin de mejorar los resultados académicos, para fortalecer las diferentes competencias, recompensar acciones académicas exitosas o para mejorar



alguna habilidad. Los resultados de esta herramienta en el ámbito educativo han influido de manera positiva y han generado resultados exitosos en el aula, pues para el docente y el estudiante, se genera una experiencia mucha más atractiva, que le exige a el docente hacer un mejor uso de la planificación de las estrategias lúdico pedagógicas y a estar en constantes actualizaciones digitales. A continuación, se presentan las ventajas que se dan por medio de la gamificación.

**Figura 6.** *Ventajas de la gamificación para el aprendizaje de las matemáticas*



*Nota.* Denota las ventajas de la gamificación en la educación. Fuente: Ingeniovirtual (2020).

Complementando lo anterior planteado, se puede inferir que la gamificación en estos momentos de era digital y aprendizaje en este siglo XXI, tiene toda lo necesario para ser implementada desde la pedagogía y la lúdica, por ello Pere et al. (2020) afirman que: “se basa en utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar en



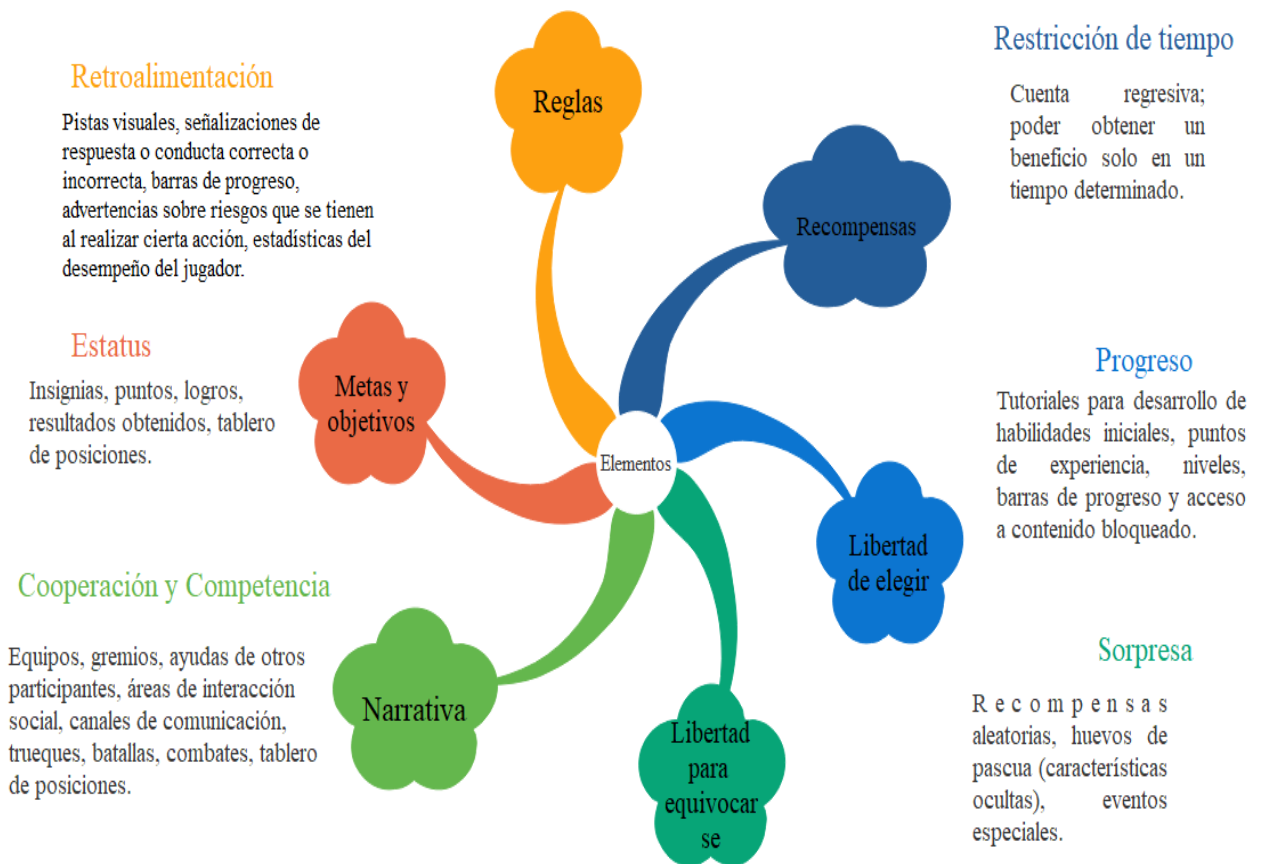
Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



gozar del componente lúdico, que, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras” (p. 1).

Entre las investigaciones que se han realizado con relación al uso de la gamificación destaca la de Iquise y Rivera (2020) quienes tuvieron como propósito analizar la importancia como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Logrando valorar el uso de las nuevas tecnologías el desarrollo de experiencias significativas a nivel educativo y que utiliza el juego no como meramente se conoce, sino que debe tener un carácter lúdico, pedagógico y didáctico. Que comprende unos alcances fundamentales tales como: juego, elementos, contexto y diseño. A continuación, en la figura se muestran los elementos más representativos de la estrategia basada en la gamificación.

**Figura 7.** Elementos de la Gamificación



**Nota.** Elementos de la gamificación en la educación. Fuente: elaboración propia basada en (Valda y Arteaga 2015), (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016)

Los anteriores elementos se desarrollarán durante la intervención pedagógica y en el abordaje de la competencia interpretativa mediante el uso de imágenes en los estudiantes de grado primero a tercero y la exploración mediante la utilización de las nuevas tecnologías que impliquen aquellas como Quizizz. Por lo cual, se concluye que abordar la gamificación no es jugar por hacerlo es darle sentido a lo que se desarrolla bien sea desde el aula de clases o mediante la virtualidad o en el caso más concreto de manera híbrida.



### *2.3.3 Competencia interpretativa a partir de textos e imágenes*

Una de las tareas más complicadas y que actualmente se vislumbra en bajo rendimiento en el campo educativo es la comprensión lectora. Los educandos a diario presentan falencias al conseguir este proceso y sus resultados son reflejados en las diversas pruebas que hacen. Sin embargo, más allá de números, se necesita indagar el motivo de ser de esta constante que como profesores se convierte en un desafío a conseguir. Todos los componentes influyentes en esta dinámica de aprendizaje se convierten en un reto importante que da lugar al uso de estrategias innovadoras capaces de llevar a los sujetos que aprenden a una nueva dimensión de comprensión que no solo se quede en lo literal, sino que por el contrario pueda ir a lo interpretativo y más cuando se utilizan textos multimodales para lograrlo.

De acuerdo a, al MEN, 1998 citado por Londoño (2018), indica que, la competencia interpretativa “el lector realiza inferencias cuando logra establecer relaciones y asociaciones entre los significados, lo cual conduce a formas dinámicas y tensivas del pensamiento, como es la construcción de relaciones de implicación, causación, temporalización, especialización, inclusión, exclusión, agrupación, etc.” (p. 341). De este modo, la persona logra determinar desde el uso de sus habilidades y competencias cognitivas sus puntos de vistas con respecto a una lectura que muchas veces puede estar compuesta de manera multimodal. Siendo la lectura pertenece a los procesos más relevantes en la formación del ser humano, pues por medio de ella concibe el razonamiento, reflexiona y cuestiona lo cual aprende, es por tal razón, que su aprestamiento debería ser obtenido con la más grande apropiación viable para que desde su



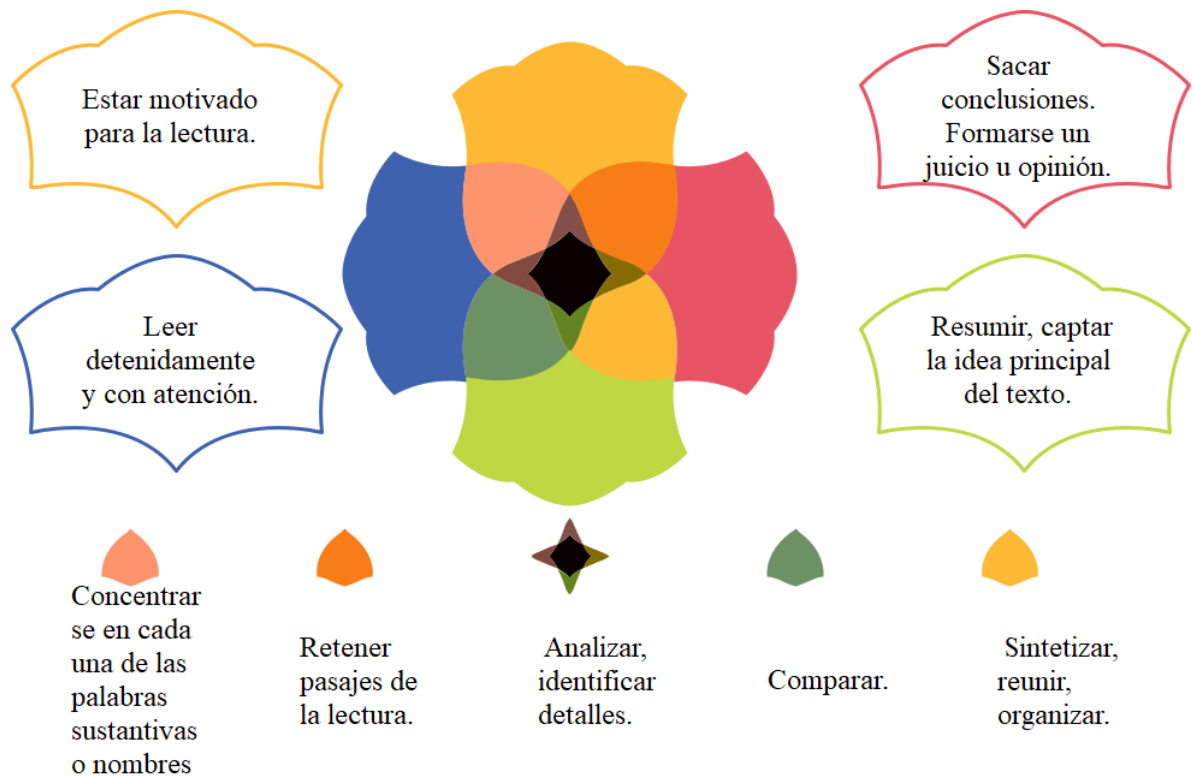
desarrollo contribuya a manifestar ideas sobre lo cual lee, y además un sentido propio sobre su entorno.

De esta manera, es fundamental conocer uno de los niveles de lectura que ofrece un argumento al término redactada partiendo del criterio relacionado. Es por eso Pérez y Hernández (2014) afirman que: “la comprensión de textos en la escuela se asume como proceso complejo, sistémico y organizado, dirigido a elaborar los significados de los textos, fundamentar los juicios obtenidos y valorar la significación positiva que tienen para el contexto de actuación” (p.704). En este orden de ideas Sánchez (2013) afirma que: “Es la capacidad de captar el sentido del contenido de los mensajes escritos y está determinada por la capacidad que tiene el lector para captar o aprehender las ideas o conocimientos contenidos en las palabras o grupos de palabras” (p.22).

Lo que pone de manifiesto que el estudiante que realiza este proceso debe ir secuencialmente desarrollando unas habilidades y competencias vinculadas a la comprensión lectora, retención, organización, interpretación y valoración de lo leído. Lo que en la práctica se ve reflejado en la medida que el educando es capaz de extraer, deducir, predecir y formar ideas a partir de unas que han sido preconcebidas desde la postura del autor que escribe. A continuación, se muestran los pasos para realizar una correcta comprensión lectora tal como se muestran en la figura 4 de acuerdo con Sánchez (2013).



**Figura 8.** Pasos a seguir para leer comprensivamente



Nota. Pasos para la comprensión lectora. Fuente: elaboración propia basada en (Sánchez, 2013, p. 23).

Por ello, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD, 2009, citado por Remolina, 2013) afirma que “La competencia lectora consiste en la comprensión, el empleo, la reflexión y el compromiso personal sobre textos escritos, con el fin de alcanzar metas propias, desarrollar el conocimiento y el potencial personal, y en consecuencia participar en la sociedad” (p. 227). Lo que va de acuerdo con lo aportado por Facemamá (2019) en que los beneficios que aporta una buena comprensión lectora en los niños se evidencia en que cuando estos logran la competencia en lectura son más críticos y se autoevalúan con mayor facilidad desde lo que perciben en el texto y en la manera como lo contrastan con su entorno natural o contexto cotidiano en el que se desenvuelven a diario.



## 2.4 Marco Conceptual

De acuerdo al Programa de Apoyo a la Comunicación Académica (Quiroz, 2022) “un marco conceptual es una sección de un texto escrito en el ámbito académico que detalla los modelos teóricos, conceptos, argumentos e ideas que se han desarrollado en relación con un tema” (Parr. 2). Por ello, es vital que en este apartado se considere la construcción conceptual de los términos asociados a cada una de las categorías de la investigación de manera directa y que permitan comprender la manera como se pueden abordar durante la intervención pedagógica con los estudiantes de los grados de primero a tercero en lo concerniente al uso de una estrategia basada en la gamificación (Quizizz) y en lo referente a la interpretación textual por medio del uso de imágenes y tipologías multimodales.

### *2.4.1 Estrategia pedagógica en la interpretación textual*

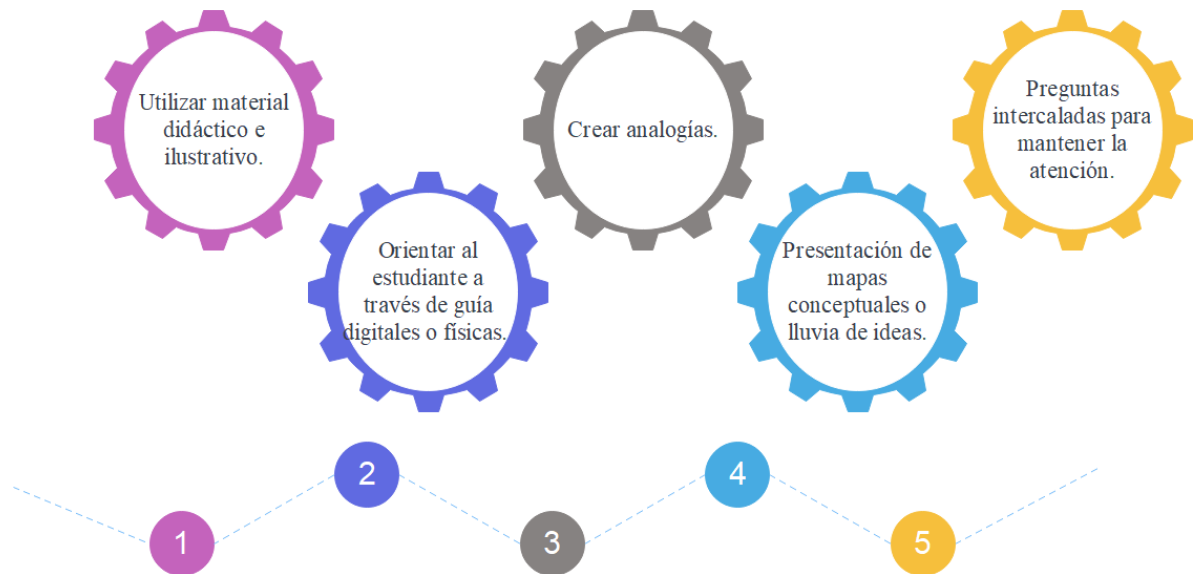
Desde las estrategias pedagógicas se posibilita que el docente diseñe y desarrolle “acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes” (Gamboa, at el. 2013, p.3). En este sentido, se da la posibilidad de integrar recursos y actividades que sean acordes con el nivel educativo de los educandos y que conlleven a generar el mayor interés en ellos en cada uno de los momentos que vivenciadas bien sea desde las aulas de clases o mediante la virtualidad. Desde su integralidad se prevé que se formen escenarios participativos entre los sujetos que aprenden y la colaboración en la construcción de los nuevos saberes como un todo desde un punto de partida que no tiene límites.





Ahora bien, las estrategias pedagógicas tienen unos fundamentos muy interesantes que deben integrarse como un todo y que para autores como Cabrera (2016) se dimensionan desde aspectos “(filosóficos, pedagógicos, sociológicos y psicológicos), objetivos, etapas (diagnóstico, diseño, ejecución y evaluación), y formas de superación para el mejoramiento del desempeño profesional pedagógico de los docentes con el aprovechamiento de las TIC” (p.43). Asimismo, las estrategias pedagógicas se caracterizan tal como se muestra en la figura 9.

**Figura 9.** Características de una estrategia pedagógica



Nota. Se muestran las características de una estrategia pedagógica. Fuente: elaboración propia basada en (Euroinnova, 2019, párr. 11)

Lo que es muy significativo al diseñar una estrategia que vaya aborde a la edad de los estudiantes de los grados primero a tercero de básica primaria y que integre actividades relacionadas con la interpretación textual mediante el uso de imágenes y una herramienta de gamificación como lo es Quizizz. Asimismo, que desde el rol de las docentes se tengan en cuenta



los ritmos y estilos de aprendizajes para poder potenciar las habilidades cognitivas necesarias para lograr un mayor impacto en la manera como los educandos participan en la construcción de conocimientos y se motivan para lograrlo.

#### ***2.4.2 Gamificación y su relación con las TIC***

Desde la pedagogía y la lúdica, la gamificación cumple un papel importante dentro del diseño y desarrollo de estrategias pedagógicas y didácticas; ya que el hecho de incluir el juego referente a una temática tratada, hace que el aprendiz se apropie de esos nuevos conocimientos de una manera mucho más significativa. Lo anterior porque el ser humano de por sí aprendió en su niñez jugando, desarrollo habilidades que posteriormente le sirvieron para enfrentarse a la vida, así que la gamificación es vital para que el aprendizaje sea efectivo y duradero. El educador en la actualidad debe transformar la transmisión de conocimientos, sobre todo cuando estos hacen referencia a procesos de enseñanza-aprendizaje referidos con la interpretación textual y en la que los aprendientes son niños y niñas que no superan los 9 años de edad.

Ante ello, Kapp (2012) citado por Arias, et al. (2021) “La gamificación es la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.44). Lo que la convierte en una opción a la hora de generar un aprendizaje creativo, dinámico e innovador, ya que está basado en la aplicación de técnicas que involucran el juego para activar el conocimiento en los estudiantes. Es importante resaltar que la tecnología es una gran alternativa para la labor docente y mediante la creación de cursos en línea se abren innumerables posibilidades para acortar distancias y permitir



una dinámica constante entre estudiante y docente donde el estudiante puede explorar e interactuar con el conocimiento a través de la gamificación hace el ejercicio docente más ameno donde el docente podrá hacer seguimiento al desempeño del estudiante al mismo tiempo y permitir una experiencia satisfactoria.

### ***2.4.3 Quizizz como herramienta para la gamificación***

Dentro de las herramientas de gamificación basada en el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones TIC y de aquel tipo emergentes se destacan aquellas como Quizizz que permiten crear actividades interactivas de diferentes tipos como opción múltiple, caja, retos y otras con las que el docente puede integrar textos, imágenes y videos. Asimismo, programar tiempos en cada reto y las insignias con las que se desarrollan cada uno de los elementos del juego. La aplicación tiene unas ventajas tales como: “cada estudiante va a su propio ritmo, los memes que genera Quizizz hacen al quiz muy entretenido y como cada estudiante ve su propia pantalla, reduce un poco la posibilidad de copia” (Dams, 2021, p.11).

Lo que la convierte en una herramienta importante para crear actividades interactivas que integren el uso de textos multimodales y en la que los estudiantes puedan cumplir diferentes retos mientras juegan. Cabe destacar que genera la oportunidad de ir conociendo los puntajes y aciertos logrados en cada pregunta que se les coloque a los mismos. Desde el rol del docente, permite explorar dentro de la misma plataforma las posiciones y marcaciones finales en las que se puede visualizar el grupo desde las diferentes insignias que los educandos logran y que se



convierte en una forma de potenciar las habilidades y competencias cognitivas desde la interpretación textual.

#### ***2.4.4 Uso de textos multimodales para la interpretación textual***

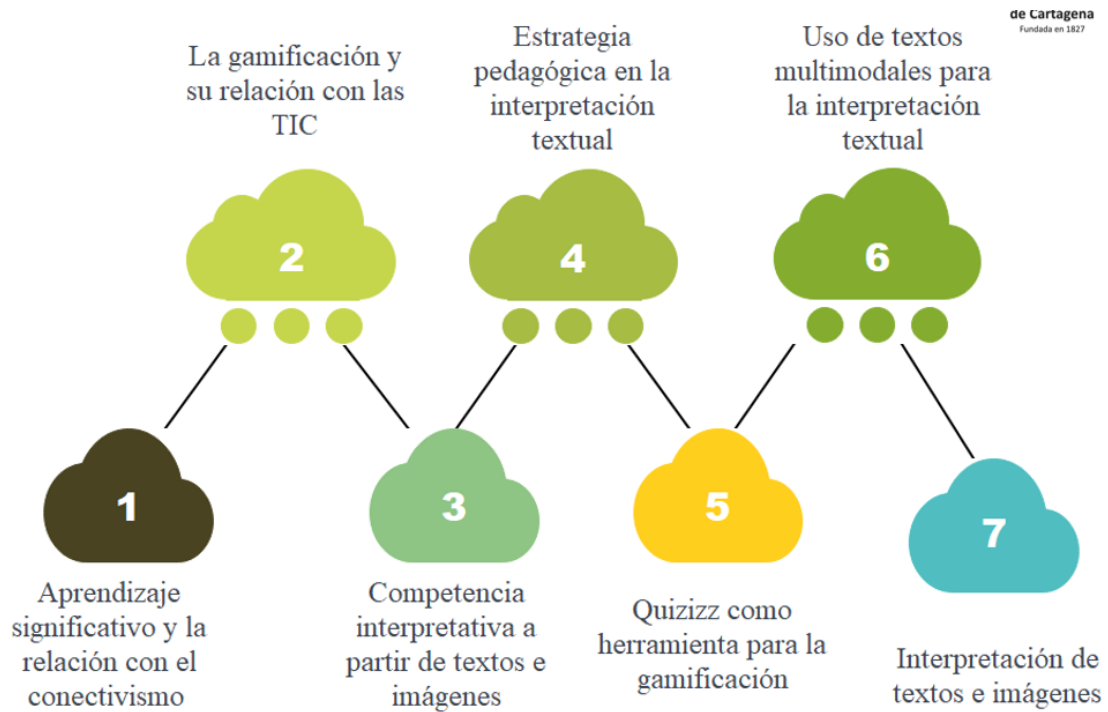
La utilización de diferentes tipologías textuales y la combinación de modos semióticos como fotografías, videos, sonido y colores específicos correlacionados contribuyen a la comprensión e interpretación del mensaje transmitido en un texto. Lo que en palabras de Barthes (1977, citado por Pérez, 2013) considera que “para que un texto multimodal sea coherente, el texto debe ayudarnos a entender la imagen y viceversa” (p. 14). Por lo cual, desde la visión del autor es una combinación grafica que se convierte en atractiva para los estudiantes. Ante ello, es coherente que se aborde desde esta estrategia la interpretación textual desde los grados primero a tercero con el fin de lograr abarcar la puesta en escena de las habilidades y competencias cognitivas para tal fin.

Para Van (2005) citado por Leal Rivas, (2020) “integran la “combinación de modos semióticos en un artefacto o evento comunicativo, los cuales se pueden encontrar en los medios de comunicación en forma impresa como es el caso de libros, revistas y periódicos; digital” (p.16). De este modo, cuando se habla de interpretación es correcto precisar que se hace referencia a la idea concreta del mensaje, implicando una decodificación de cada parte del mensaje leído desde la posición del estudiante. De lo anterior, se puede concluir que se establece una ruta para comprender desde la visión personal del educando lo que un mensaje transmite bien sea desde el texto en particular o la secuencia de imágenes que se utilicen en el



proceso. Lo que da como resultado una correcta interpretación textual en los estudiantes desde los grados primero a tercero de básica primaria. En la figura 10 se relacionan cada uno de los constructos abordados en el marco teórico y conceptual.

Figura 10. Mapa conceptual sobre el marco teórico-conceptual



Nota. Mapa sobre el marco teórico-conceptual.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



### Capítulo 3. Metodología

El enfoque investigativo es cualitativo tal como lo plantea Hernández et al. (2014) se caracteriza porque el “investigador o investigadora plantea un problema, pero no sigue un proceso definido claramente” (p.8). Asimismo, según Esterberg (2002) se examinan hechos para desarrollar teorías que sean coherentes a la realidad observada. Por lo cual, es de vital importancia en un proceso investigativo, porque los métodos que utiliza no son estandarizados y ello determina que se acojan a múltiples posibilidades desde la subjetividad para comprender y dar solución a una necesidad abordada; tal como se pretende con los estudiantes de grado 1° grupo 3 y la posibilidad de utilizar recursos gamificados para mejorar la comprensión de tipo interpretativo mediante la lectura de imágenes.

Y Ahora bien, para Sandín (2003) citado por Hernández y Opazo (2010) el enfoque cualitativo en el ámbito educativo implica “estudios que desarrollan objetivos de comprensión de diversos fenómenos socioeducativos y de transformación de la realidad, por tanto, la investigación puede dirigirse a la comprensión, transformación, cambio y tomas de decisión” (p. 4). Siendo primordial para comprender la realidad desde la visión de los participantes y con la influencia del investigador como parte esencial para lograr un análisis y cambio en el panorama social.

En efecto, aprovechar las ventajas del enfoque cualitativo ayuda a la comprensión de la problemática que alberga a los estudiantes de grado primero de básica primaria, en la que claramente se evidencia una necesidad de cambio y mejoran en los procesos de comprensión de



tipo interpretativo y con ello mejorar la calidad educativa en los mismos. Además, porque al tratarse de niños se considera pertinente conocer las expectativas y cosmovisión de los mismos y de esto modo involucrarlos en la indagación y puesta en marcha de la solución.

### **3.1 Modelo de investigación**

El modelo se basa en la Investigación Acción Pedagógica (IAP) según Colmenares (2012) “se focaliza hacia la práctica pedagógica de los docentes” (p.101). Por lo que dentro de una indagación ligada al ámbito educativo es más apropiado este modelo porque aporta una comprensión más exacta de las realidades que suscitan en las escuelas e instituciones; dado el caso. Ahora bien, la IAP, según Restrepo (2006) tiene en cuenta “el saber pedagógico se inscribe también en una esfera social de normas, hábitos y creencias profesionales” (p.95).

Por ello, se debe considerar “la práctica de la enseñanza como una actividad reflexiva que se orienta a hacer mejor las cosas, la división del trabajo entre practicantes e investigadores” (Restrepo, et al. 2006, p.3). Dando la posibilidad al educador-investigador de integrar tareas para lograr una mayor aproximación al problema y con ello a la comprensión del mismo como punto de partida para darle una posible solución; sin importar si este se correlaciona con aspectos académicos o de índole social.

En efecto, Restrepo (2004) considera que la IAP “es un método eficaz para construir saber pedagógico por parte del docente y permite someter a riguroso autoexamen su práctica cotidiana, construyeron una praxis alternativa apropiada y efectiva, y un saber hacer distante en



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



algún grado del saber teórico” (p.45). En suma, es ideal para abordar cada una de las siete fases de la IAP en la que participen los estudiantes de grado primero de básica primaria y su intervención mediante la lectura de imágenes y recursos educativos gamificados como Quizizz.

### ***Participantes***

La población total de la Institución Educativa Madre Amalia en el año 2021 es de 2006 miembros. De este total, 1937 son estudiantes, 31 son docentes de preescolar y primaria, 25 son docentes de secundaria y media académica, 1 trabajadora social, 1 tutora PTA, 4 directivos, 6 administrativos y 1 auxiliar de servicios generales, todo este personal cumple funciones de acuerdo a su perfil. Ahora, la población objeto de estudio en este proyecto es en el nivel primaria en el grado primero (1°) con un total de estudiantes 202.

### ***Participantes claves***

Para llevar a realidad este proyecto de investigación y teniendo en cuenta el contexto de estudio, se toma como muestra el 50% de la población del 1° grupo tres de Básica Primaria, jornada vespertina de la Institución Educativa Madre Amalia, es decir, (15) estudiantes matriculados, con edades entre los 6 y 7 años; los cuales habitan en la zona urbana de Sincelejo.

El grado 1° grupo tres fue seleccionado como foco de la investigación, puesto que el grupo investigador desempeña su rol docente en el grado mencionado en la Institución Educativa Madre Amalia, el cual es nuestro contexto de estudio.





Para esta investigación se toma el muestreo por conveniencia porque solo el 50% de la muestra tiene acceso a internet y un dispositivo electrónico como Tablet o computador para interactuar con las actividades, en donde se considera la práctica como una alternativa para obtener una adecuada información en cuanto al uso de Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo. Teniendo en cuenta lo anterior James H. McMillan y Sally Schumacher (2001) definen el muestreo por conveniencia como “un método no probabilístico de seleccionar sujetos que están accesible o disponible”

### **3.2 Categorías de la investigación**

Según Flick (2007, citado por Pérez (2017) “Tradicionalmente los investigadores tendían a utilizar o consumir categorías ya construidas y/o legitimadas teóricamente en otros trabajos o bajo una tradición reconocida por formas tradicionales de hacer investigación social” (p.3). Sin embargo, hoy en día el investigador tiene la libertad de amoldarlas de acuerdo los objetivos planteados. Por ello, para María Albert citada por Consultores (2020) “las categorías son una especie de cajones conceptuales en los cuales la información se almacena” (párr. 7).

Uso de las TIC, para Graells (2000) citado por Mejía (2019), afirma que “Las TIC son un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación” (parr. 3).

**Tabla 1.**

*Categorías de la investigación*

<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CATEGORIAS</b>	<b>SUBCATEGORIAS O SUBVARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>SUSTENTO TEORICO</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
OBJETIVO 1. Diagnosticar el nivel interpretativo de los estudiantes del grado 1° grupo 3 a partir de la lectura de imágenes.	Comunicativa lectora	Comprensión interpretativa a partir de la lectura de imágenes.	Comprender a nivel interpretativo a partir del uso de imágenes.	Comprende lecturas en un nivel interpretativo a partir del uso de imágenes.	Una interpretación es una conclusión que se da a partir de la unión de las pautas lingüísticas, las experiencias en el contacto con la cultura y los sucesos que ofrece el mundo (Zubiría et al., citado por Gil y Flórez, 2011).	Prueba Diagnóstica (NILIM)
OBJETIVO 2. Diseñar actividades mediadas con el recurso educativo digital Quizizz para el desarrollo de la interpretación textual a través de la lectura de imágenes.	Comunicativa lectora	Uso de actividades gamificadas para la comprensión lectora.	Uso didáctico herramientas TIC basadas en la gamificación. Para ello, se requiere que se utilicen habilidades y competencias en el uso de las nuevas tecnologías para desarrollar actividades interactivas. Interfaz del usuario en cada juego o partida realizada. Implica hacer seguimiento a los estudiantes en cada partida jugada por los mismo para determinar el nivel de avance en los ejercicios y retos propuestos	Utiliza las TIC para estructurar actividades gamificadas que puedan ser aplicadas en Quizizz. Diseña la interfaz de Quizizz para generar interacciones con los estudiantes.	Gobierno de Canarias (2020) “se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas” (p.1).	Diseño Canva (AQUIDIM)- Quizizz-
OBJETIVO 3. Implementar las actividades de lectura de imágenes diseñadas en el recurso educativo digital Quizizz para desarrollar la interpretación textual en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia	Comunicativa lectora Tecnológica	Quizizz como herramienta de gamificación para la comprensión interpretativa.	Didáctica como elemento motivador. Integrando una serie de actividades que permitan una mejora experiencia con los estudiantes de grado primero. Rol de la tecnología. Por ello, los procesos de aprendizaje de los estudiantes con relación a la comprensión interpretativa.	Integra habilidades cognitivas y tecnológicas para interactuar mientras fortalece su interpretación a partir del uso de imágenes.	Graells (2000, citado por Moon, 2019) afirma que: Las TIC son un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con	Talleres Pedagógicos UREDQUI  Diario de campo



<p><b>OBJETIVO 4</b> Identificar el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes de grado 1° grupo 3 a partir de la implementación del recurso educativo digital Quizizz mediante imágenes.</p>	<p>Comunicativa lectora</p>	<p>Quizizz como herramienta de gamificación para la comprensión interpretativa. Comprensión interpretativa a partir de la lectura de imágenes.</p>	<p>Comprender a nivel interpretativo a partir del uso de imágenes. Didáctica como elemento motivador. Integrando una serie de actividades que permitan una mejora experiencia con los estudiantes de grado primero.</p>	<p>Comprende lecturas en un nivel interpretativo a partir del uso de imágenes. Utiliza las TIC para estructurar actividades gamificadas que puedan ser aplicadas en Quizizz.</p>	<p>diversos canales de comunicación. Para Cassany, et al. (1994) quienes dicen que: El modelo intenta explicar cómo se produce el proceso de comprender un texto. Es un modelo de tipo interactivo que sostiene que la comprensión del texto se alcanza a partir de la interrelación entre lo que el lector lee y lo que ya sabe sobre el tema. Quizizz es vital para “la creación de cuestionarios para poder evaluar contenidos en tiempo real en el aula de manera interactiva, proyectándose las preguntas mediante el uso de un ordenador” (Gutiérrez, 2019, p.10).</p>	<p>Cuestionario de preguntas finales (<b>NILIM</b>)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

*Nota.* La tabla muestra las categorías y subcategorías abordadas dentro de la investigación.

Fuente: elaboración propia



Para Cassany, et al. (1994) quienes dicen que: “el modelo intenta explicar cómo se produce el proceso de comprender un texto. Es un modelo de tipo interactivo que sostiene que la comprensión del texto se alcanza a partir de la interrelación entre lo que el lector lee y lo que ya sabe sobre el tema”.

**Contexto:** implica el ámbito en el que se desenvuelve el estudiante y los factores asociados al mismo. Por ello, “es inseparable de contribuciones activas de los individuos, sus compañeros sociales, las tradiciones sociales y los materiales que se manejan y entendido como algo definitivamente dado, sino que se construyen dinámicamente” (Feandalucia, 2018, p.1).

**Deducción:** es un método que parte de lo general a lo particular. Muy adaptable en el proceso de investigación cualitativa. En tanto, “la deducción intrínseca del ser humano permite pasar de principios generales a hechos. Por lo que, “basa sus cimientos en determinados fundamentos teóricos, hasta llegar a configurar hechos o prácticas particulares” (Prieto, 2017, p. 11). Lo cual, se evidencia en el abordaje teórico que se realiza del tema en cuestión desde cada una de las categorías hasta llegar al análisis detallado de la situación problema evidenciado con los estudiantes de grado primero.

**Conclusión:** según la RAE citada por Comunicación académica (s.f) la conclusión es “a la que se llega después de considerar una serie de datos o circunstancias” (p.1). Asimismo, “Las conclusiones finales sólo resultan pertinentes para responder al problema de investigación planteado cuando, en la recolección, procesamiento y análisis de los datos, se han seguido los lineamientos que surgen del marco teórico” (Sabino, 1992, p.124). Lo que implica los apartes



finales y reflexivos de un tema en particular y es el resultado de un proceso en el que se llevan a cabo estrategias y acciones con relación a una problemática como la que se busca dar solución con relación a la comprensión interpretativa en los estudiantes de grado primero de básica primaria.

Decodificación: para Muñoz y Schelstraeten (2008) afirman que “todo proceso de lectura comienza con la identificación de símbolos impresos. Para ello, el lector debe realizar un mapeo de las correspondencias entre la forma gráfica y el sonido” (p.2). Por ello, cuando el estudiante es capaz de interpretar una serie de textos que bien pudieran estar representados por diferentes letras o imágenes; está realizando una decodificación.

Asociación de grafema-fonema: implica una serie de actividades que ayudan al estudiante a identificar palabras, sonidos, y sílabas para formar un todo por medio de oraciones e interpretaciones de imágenes.

Actividades interactivas: son la asociación de actividades diseñadas mediante un o varios recursos educativos digitales educativos, tal como se pretende mediante el uso de Quizizz.

Interfaz del usuario. Hace más fácil la interacción entre los estudiantes de grado primero de básica primaria y la herramienta seleccionada para la realización de cada una de las actividades gamificadas.

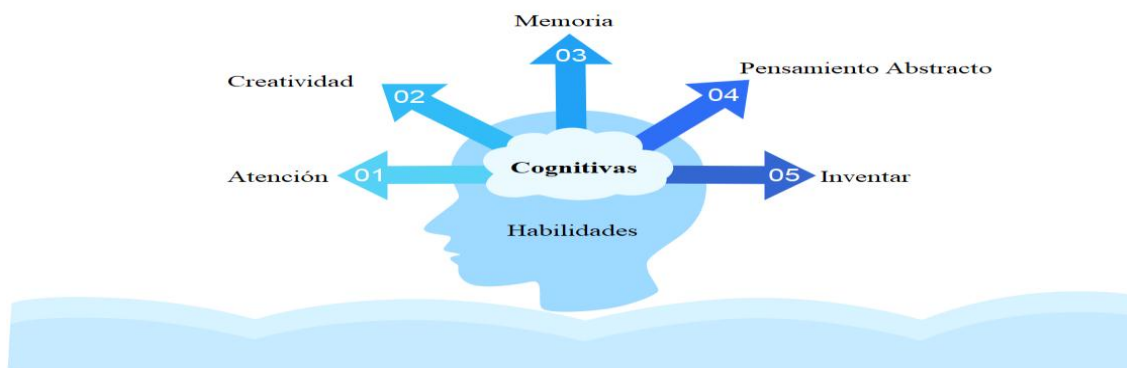


Nivel de avance. Implica el logro de los desempeños y retos durante todo el proceso de intervención por parte de los estudiantes de grado primero de básica primaria y que serán determinados según la rúbrica planteada.

Retos propuestos. Engloban la realización de las cuatro actividades que se planificarán mediante el formato Canva en la que se organizarán cada uno de los elementos constitutivos que se utilizarán mediante la aplicación gamificada Quizizz.

Habilidades cognitivas. Las habilidades cognitivas permiten al individuo conocer, pensar, almacenar información, organizarla y transformarla hasta generar nuevos productos, realizar operaciones tales como establecer relaciones, formular generalizaciones, tomar determinaciones, resolver problemas y lograr aprendizajes perdurables y significativos (Schmid 2006). Del mismo modo, Capilla (2016) sostiene que “Las habilidades cognitivas representan una de estas herramientas o medios y el sujeto recurre a las mismas para identificar y transformar la información en conocimiento” (p.50). Por ello, en el siguiente gráfico se ilustran las principales habilidades cognitivas que se deben desarrollar en los estudiantes de grado primero.

**Figura 11.** Principales habilidades cognitivas



Nota. La figura muestra las habilidades cognitivas que deben desarrollar los estudiantes para una comprensión. Fuente: elaboración propia

### 3.3 Técnicas e instrumentos de la investigación

La información pertinente e importante en el desarrollo de este proyecto, se recolectará por medio de los siguientes instrumentos y técnicas: Prueba Diagnóstica llamada NILIM, Diseño Canva, actividades en Quizizz- AQUIDIM, Talleres Pedagógicos - UREDQUI, Diario de campo- DC y Cuestionario de preguntas finales NILIM.

#### 3.3.1 Prueba diagnóstica – NILIM

Es una técnica de carácter cualitativo porque y permite medir los desempeños de los estudiantes en relación eje temático abordado en clase o dentro de la investigación, que para el caso es lo concerniente comprensión interpretativa en los estudiantes de 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia. El instrumento es un cuestionario tipo saber que según



Hernández et al. (2014) “se basan en preguntas que pueden ser cerradas o abiertas y sus contextos pueden ser autoadministrados y aplicados a nivel personal o telefónica o vía internet” (p.197).

Dichas preguntas han sido tomadas de las pruebas aprendamos del Ministerio de Educación Nacional para el grado primero de básica primaria y a quienes se les pretende aplicar con el objetivo Diagnosticar a los estudiantes del grado 1° de básica primaria sus niveles de interpretación textual, mediante la aplicación de pruebas escritas. El cuestionario está integrado por 12 ítems tal como aparece en el (ver Anexo A). Asimismo, se pretende que su aplicación se de manera presencial con los estudiantes que asistan a las clases y de tipo virtual con los que sigan su proceso de enseñanza desde sus casas.

**Tabla 2.**

*Estructura de las preguntas*

Categoría	Subcategoría	Ítems	Respuestas clave
Datos de identificación	Datos de identificación	Datos de identificación	Nombre: - Edad: -Curso: Género:
Nivel interpretativo	Deducción	Ítem 1	Clave C
Nivel interpretativo	Contexto	Ítem 2	Clave B
Nivel interpretativo	Conclusión	Ítem 3	Clave B
Nivel interpretativo	Deducción	Ítem 4	Clave B
Nivel interpretativo	Contexto	Ítem 5	Clave C
Nivel interpretativo	Conclusión	Ítem 6	Clave B
Nivel interpretativo	Deducción	Ítem 7	Clave A
Nivel interpretativo	Contexto	Ítem 8	Clave B
Nivel interpretativo	Deducción	Ítem 9	Clave B
Nivel interpretativo	Contexto	Ítem 10	Clave B
Lectura de imágenes	Decodificación	Ítem 11	Abiertas
Lectura de imágenes	Asociación de grafema-fonema	Ítem 12	abiertas

Nota. Las imágenes son de uso libre y se referencian como (Google, 2021). Ver anexo M para la escala de valores estipulada en la ficha técnica.





**Tabla 3.**

*Ficha Técnica*

<b>Nombre: Pruebas diagnósticas para identificar las dificultades en comprensión de tipo interpretativo.</b>			
<b>Responsables</b>			
<b>Institución Educativa</b>	Institución Educativa Madre Amalia		
<b>Grado de aplicación</b>	1º	<b>Edades</b>	5 a 7 años en edad escolar
<b>Objetivo de la prueba</b>	Diagnosticar a los estudiantes del grado 1º de básica primaria sus niveles de interpretación textual, mediante la aplicación de pruebas escritas.		
<b>Tipo de prueba</b>	<b>Tiempo de aplicación</b>	<b>Recursos</b>	Paquete de copias. Lápiz Colores Borrador
Individual	4 horas		
<b>Discriminación de pruebas por ejes y subejos</b>			
<b>Prueba</b>	<b>Subejos</b>	<b>No. Preguntas</b>	<b>Propósito</b>
<b>Pruebas diagnósticas NILIM</b>	Deducción	4	Identificar las dificultades a nivel deductivo para la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes.
	Contexto	4	Identificar las dificultades a nivel de contexto para la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes.
	Conclusión	2	Identificar las dificultades a nivel de conclusiones para la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes.
	Decodificación	19	Identificar las dificultades a nivel de decodificación para la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes.
	Asociación de grafema-fonema	15	Identificar las dificultades asociación de grafema-fonema para la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes.
<b>Valoración</b>			
<b>Desempeño bajo</b>	Desempeño básico	Desempeño alto	Desempeño superior
<b>0-2,9</b>	3.0 – 3,9	4.0 – 4.5	4,6 - 5.0

Nota. La tabla muestra la tabla de valoración abordada en la prueba por competencias.

### 3.3.2 Diseño Quizizz- AQUIDIM.

Es una técnica de carácter cualitativo que según Salas (2008) implica una “imposición de retos superables para los alumnos, como una condición necesaria para favorecer la calidad del aprendizaje y proveer recursos metacognitivos” (p.115). El instrumento es de tipo gamificado como lo es Canva, que según Canva (2021) constituye los “elementos del juego son aplicables en



cualquier contexto, sin importar la edad o el nivel educativo” (párr. 5). El formato está integrado por ocho elementos de suma importancia dentro de la dinámica de las actividades gamificadas (Ver Anexo B). Dicho formato se utilizará para la planeación de las cuatro actividades en la que los estudiantes de grado 1° grupo 3 puedan cumplir cada uno de los retos mediante el juego en Quizizz y con ello mejorar la interpretación textual mediante el uso de imágenes.

### ***3.3.3 Talleres Pedagógicos- UREDQUI***

Son fundamentales para trabajar en investigaciones de tipo cualitativo; dado que: “este instrumento comprende un conjunto de actividades en torno a un objetivo específico. Dichas actividades se plantean de forma progresiva, partiendo de un ejercicio inicial que genere un análisis sobre el concepto o problema a abordar” (Angarita, 2018, p. 58). Dentro de la planeación se tendrán en cuenta tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. Cada taller se aplicará en un tiempo no superior a dos horas y se harán de acuerdo a la disponibilidad de horarios programados por la institución educativa.

### ***3.3.4 Diario de campo- DC***

De acuerdo a Hernández, et al.( 2014) “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p.252). Siendo ideal para realizar el seguimiento a los diferentes momentos que se desarrollarán con los estudiantes de grado primero. Como instrumento se utilizará un diario de campo que de acuerdo a Hernández et al. (2014) es una



bitácora que incluye aspectos tales como: descripciones de ambientes, mapas de ideas, aspectos de cada una de las fases de la investigación y sobre todo de un proceso de desarrollo de una clase (p.374).

El formato está integrado por dos categorías: niveles de lectura y uso de las TIC por medio de Quizizz y seis subcategorías tales como: descripción de la clase, practica educativa ¿Qué estrategias utilizadas en el aula muestran la aplicación de principios de aprendizaje significativo?, niveles de lectura nivel interpretativa a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero, grado de interés de los estudiantes ante la intención del docente, innovación en TIC y una de cierre y retroalimentación. (Ver Anexo C).

Dicho formato se utilizará para la planeación de las siete actividades en la que los estudiantes de grado primero puedan cumplir cada uno de los retos mediante el juego en Quizizz y con ello fortalecer la comprensión interpretativa mediante el uso de imágenes. Y con él se busca hacer seguimiento al objetivo sobre implementar una estrategia pedagógica para el desarrollo procesos interpretación textual, a través del uso recursos educativos digitales como Quizizz para incrementar los niveles de motivación, el uso del dispositivo electrónico y el desarrollo de competencias lectoras y escritoras.

### ***3.35 Cuestionario de preguntas finales-NILIM***

Es un instrumento utilizado dentro de la técnica del cuestionario, y con él se busca o se pretende aplicar con el objetivo de identificar el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes a



partir de la estrategia implementada. El cuestionario está integrado por 12 ítems tal como aparece en el (ver Anexo D). Asimismo, se pretende que su aplicación se de manera presencial con los estudiantes que asistan a las clases y de tipo virtual con los que sigan su proceso de enseñanza desde sus casas. Es un cuestionario integrado por preguntas cerradas tipo saber y abiertas; como completado de palabras, rellenado, unión con líneas, entre otras. Para su aplicación de dispondrá de un tiempo de dos horas y se hará de manera virtual utilizando la herramienta gamificada Quizizz. Asimismo, los resultados se analizarán de acuerdo a las estadísticas que arroje cada uno de los juegos que realicen los estudiantes de grado primero y según el sistema de calificación utilizado por la Institución Educativa Madre Amalia.

**Tabla 4.**

*Técnicas e instrumentos de recolección de información.*

Objetivos específicos	Fuentes de datos	Técnicas	Instrumentos
Diagnosticar a los estudiantes del grado 1° de básica primaria sus niveles de interpretación textual, mediante la aplicación de pruebas escritas.	Estudiantes de grado primero	Prueba diagnóstica de interpretación textual	Pruebas
Diseñar actividades mediadas con el recurso educativo digital Quizizz para el desarrollo de la interpretación textual a través de la lectura de imágenes	Maestrante	Diseño de las actividades	Formato Canva
Implementar una estrategia pedagógica para el desarrollo procesos interpretación textual, a través del uso recursos educativos digitales como Quizizz para incrementar los niveles de motivación, el uso del dispositivo electrónico y el desarrollo de competencias lectoras y escritoras.	Maestrante Estudiantes	Observación	Formato Canva Diario de campo
Identificar el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes a partir de la estrategia implementada.	Maestranes	Prueba final	Cuestionario de preguntas finales

*Nota.* Presenta la triangulación entre los objetivos, técnicas e instrumentos.

### 3.4 Ruta de la investigación

La ruta de investigación comprende las diferentes fases que deben seguirse dentro del proceso investigativo y estructura cada una de las etapas pasos que según, Pacheco (2020) implica “explorar, desarrollar contenido y conocer a ciencia cierta sobre un tema implica una serie de etapas, las mismas se deben tener en cuenta y se les conoce como fases de la investigación con una secuencia lógica” (párr.1). Logrando que se organice la información de manera relevante y de acuerdo a los propósitos de la investigación. Ahora bien, de acuerdo al diseño de Investigación Acción Pedagógica se enumeran siete (7) etapas tal como se describen a continuación.

**Figura 12.** Ruta de investigación acción pedagógica



Nota. Muestra cada una de las fases de la investigación.

Fase I. Problema de investigación. El problema de investigación se centra en dos aspectos entrelazados; que comprenden la identificación de la problemática en diferentes contextos que pueden ser a nivel internacional, nacional o regional. Y el segundo relaciona “la propuesta que permitirá dar solución (gancho virtual a dicho problema” (UniCartagena, 2021, p.17). En esta



fase se busca dar respuesta y realizar actividades con relación al primer objetivo que consisten en: Diagnosticar a los estudiantes del grado 1° de básica primaria sus niveles de interpretación textual, mediante la aplicación de pruebas escritas. Para los cuales se han planteado los siguientes pasos:

- Pasos 1. Indagación de documentos, artículos y revistas que relacionen el tema a tratar. Para ello se utilizaron buscadores reconocidos como Redalyc, Scielo, Google Scholar y repositorios de universidades reconocidas. Un criterio de búsqueda fue el tema de investigación y la relación con las estrategias para abordar el problema.
- Paso 2. Análisis de la información obtenida en revistas académicas. Para la cual, se clasificó la información obtenida en las diferentes revistas como las mencionadas en el planteamiento del problema desde un método deductivo, partiendo desde el ámbito general hasta aterrizar la problemática en el contexto de la Institución Educativa Madre Amalia.
- Paso 3. Estructuración conceptual de cada uno de los aspectos de relevancia de la investigación y construcción del árbol del problema.

Fase 2. Marco de referencia. Entendido como “elementos primordiales para realizar una fuerte fundamentación teórica de la investigación” (UniCartagena, 2021, p.17). Que abarcan el estado del arte de cada uno de los marcos a nivel teórico, conceptual, cotextual y normativo de la investigación.

- Paso 1. Revisión documental en archivos institucionales como el Proyecto Educativo Institucional PEI. Dicha actividad permitirá conocer de cerca el contexto de la Institución Educativa Madre Amalia en aspectos como



identificación, aspectos socioeconómico, demográficos, ubicación y académicos de los estudiantes.

- Paso 2. Organización del marco normativo. Con ello se busca explorar cada una de las leyes, decretos, resoluciones y acuerdos legales a nivel internacional, nacional, regional y local que tengan relación con la educación como derecho y con el uso de estrategias innovadores basadas en TIC.
- Paso 3. Construcción del marco teórico y conceptual. Se utilizarán repositorios de búsqueda y de revistas especializadas para concretar los constructos relacionados con estrategias pedagógicas, trabajo colaborativo, constructivismo, gamificación en el aula, uso de Quizizz y conectivismo.
- Paso 4. Diseño de un esquema o mapa gráfico. El cual servirá para orientar al lector sobre los aspectos más importantes del marco referencial.

Fase 3. Metodología. Todas las fases del modelo de Investigación Acción Pedagógica son importantes. Es la fase transitoria entre el marco teórico y la intervención educativa mediante la práctica y la experimentación en el aula de clase y define “cómo se va a abordar, implementar y verificar la solución del problema de aprendizaje identificado en el aula” (UniCartagena, 2021, p.17).

- Paso 1. Organización del diseño metodológico, incluyendo la investigación acción pedagógica y otros aspectos como los participantes las técnicas e instrumentos.
- Paso 2. Elaborar instrumentos de diagnóstico. Se diseñaron los instrumentos tales como cuestionario inicial y final, diario de campo, formato Canva para actividades gamificadas, aval institucional y formato de validación.



- Paso 3. Aplicación de una prueba diagnóstica, que guarde relación con comprensión interpretativa a partir de la lectura de imágenes, con el fin de determinar el nivel de los estudiantes del grado 1° en cuanto a los procesos comprensivos.
- Paso 4. Gestionar las herramientas para la estrategia basada en gamificación. Para la cual se utilizará como instrumento un formato Canva en la que se planificarán siete actividades aplicables en Quizizz y con relación a la interpretación a partir de la lectura de imágenes.

Fase 4. Diseño de estrategias de intervención. La cual apunta al segundo y tercer objetivo de la investigación que consiste en diseñar actividades mediadas con el recurso educativo digital Quizizz para el desarrollo de la interpretación textual a través de la lectura de imágenes. Lo que implica que “las características de los estudiantes: inteligencias múltiples, los ritmos y estilos de aprendizaje y los referentes teóricos que los sustentan, labor que corresponde al docente investigador y sus estudiantes” (UniCartagena, 2021, p.18).

- Paso 1. Diseño de la estrategia didáctica basada en la gamificación. Utilizando el formato Canva para la estructuración de las siete actividades para ser aplicadas en Quizizz.
- Paso 2. Construcción de las rutas de aprendizaje, en las cuales se establecen diferentes momentos de aprendizaje relacionados con la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes.

Fase 5. Intervención Pedagógica. Se implementa una estrategia pedagógica para el desarrollo procesos interpretación textual, a través del uso recursos educativos digitales como Quizizz para incrementar los niveles de motivación, el uso del dispositivo electrónico y el





desarrollo de competencias lectoras y escritoras. Además, es una oportunidad para desarrollar momentos interactivos en los “estudiantes, mediante el Aprendizaje Basado en Retos”.

(UniCartagena, 2021, p.19). La intervención pedagógica mediada por el uso de un recurso gamificado como lo Quizizz implica los siguientes pasos:

- Paso 1. Socialización de la estrategia con los padres de familia y estudiantes mediante un encuentro sincrónico o presencial. Con el fin de que ellos conozcan las estrategias que se va a implementar
- Paso 2. Se implementará una didáctica basada en juegos para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del uso de Quizizz.
- Paso 3. Desarrollo de las actividades relacionadas con el fortalecimiento de la comprensión interpretativa por medio de Quizizz.
- Paso 4. Aplicación del diario de campo, mediante el cual se busca sistematizar las experiencias desarrolladas en cada una de las actividades realizadas con los estudiantes de grado primero.

Fase 6. Evaluación. Busca dar respuesta al objetivo de identificar el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes a partir de la estrategia implementada. Por lo que se considera importante conocer los alcances tras la intervención pedagógica “mediada por repositorios de recursos educativos digitales y/o aquellos diseñados por los maestrantes evaluando su impacto en la solución del problema de aprendizaje” (UniCartagena, 2021, p.20).

- Paso 1. Aplicar el cuestionario final, para determinar los logros alcanzados a los niveles de desempeños académicos con la implementación de la estrategia didáctica



para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes grado primero a través del uso de Quizizz.

- Paso 2. Evaluación del documento final, mediante un proceso narrativo y descriptivo en la que se establezca el comparativo del antes y después de la aplicación de todo el proceso investigativo.

Fase 7. Reflexión hermenéutica. Configura la última fase de diseño investigativo basado en la investigación acción pedagógica y comprende la “narración de los fenómenos encontrados, mediante paradojas, semejanzas, anécdotas, relacionadas con los objetivos, teorías, metodologías, experiencias, estrategias, expertos y hallazgos mediante la triangulación que en síntesis es una de las formas de análisis tríadico (UniCartagena, 2021, p.20).

- Paso 1. Comparativo de resultados diagnóstico Vs resultado final. Integra la sistematización del documento final en lo referente a los resultados y la discusión a partir de ello.
- Paso 2. Generar un documento tipo artículo académico que se pueda publicar en alguna revista indexada.

### **3.5 Métodos de análisis o análisis de la información**

Para darle cumplimiento a los objetivos establecidos en la presente investigación se aplicaron unas técnicas e instrumentos como lo son un cuestionario inicial que se relaciona con el primer objetivo; y un diario de campo que se contrasta con el objetivo de implementación de la estrategia de intervención con los estudiantes de grado primero de básica primaria.



En la primera fase se procederá a realizar un diagnóstico donde se aplicará un instrumento de diagnóstico inicial con 12 preguntas tipo saber creadas por el grupo investigador, un diario de campo que será de gran utilidad para realizar los procesos de observación al momento de aplicar cada una de las actividades por medio de Quizizz y una rúbrica de evaluación para recabar las habilidades y competencias logradas en cada una de las fases de la investigación.

Para el análisis de los datos resultados de la prueba diagnóstica de comprensión lectora nivel interpretativo por medio de la lectura de imágenes, se procederá a realizar un estudio criptico, mediante una herramienta online de la web (Google Forms), el cual arroja una tabulación de datos de las pruebas realizadas en línea, visualizando los resultados de la prueba en tiempo real. Con esto, se dará cumplimiento al primer objetivo específico de la investigación. De no ser posible la aplicación en línea de optará por una aplicación presencial con los estudiantes y en la cual se les guiará para que resuelvan cada uno de los puntos estipulados. Y cuyo análisis se llevará a cabo mediante una hoja Excel en la que se organicen la información de la prueba por estudiante y por nivel de desempeño (bajo, básico, alto y superior). Lo anterior con el fin de determinar el nivel en el que están actualmente los niños y niñas de grado primero.

En la segunda y tercera fase se procede al diseño y la aplicación de las actividades de comprensión interpretativa mediante el diseño instruccional y que se mostrará su aplicabilidad en la herramienta Quizizz.



Para el análisis de la aplicación del paquete de actividades diseñadas en Quizizz referidas a las competencias lectoras nivel interpretativo, se procederá a realizar una rúbrica que permita conocer el nivel de calidad de la estrategia y de las actividades construidas en la aplicación seleccionada.

En cuanto al análisis de la prueba final que sirve de instrumento para evaluar la pertinencia de la herramienta TIC aplicada, se realizará un análisis descriptivo en la que se compare el antes y después de la intervención con relación a los desempeños alcanzados por los estudiantes de grado primero en cada una de las actividades realizadas. Al alcanzar los resultados de cada uno de los instrumentos de recolección de datos e información, y realizar cada análisis pertinente sobre los mismos, se determinará el nivel de desarrollado por los estudiantes y proceder a la discusión y construcción de las conclusiones finales.

### **3.6 Consideraciones éticas**

Ante lo cual se tiene en cuenta que “la Ética aplicada a la educación es aquella que aporta los fundamentos teóricos, metodológicos y normativos sobre la moral y los valores para alcanzar la educación integral de la personalidad” (González, et al. 2012, p.1). Por ello, la investigación que lleva por título “Uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo” se ampara en los constructos de la legalidad, la ética y la concepción del respeto por los derechos de autor y en la producción propio de la mayoría de las apartados, párrafos y textos que no han sido citados.



Por lo que, en la investigación se tienen en cuenta las consideraciones éticas propuestas para estudios en el campo del área de lengua castellana y en lo concerniente a la comprensión interpretativa, de tal modo que se respete la dignidad y el de las instituciones involucradas la de los niños y niñas y sus respectivos padres de familia en cuanto a su participación en cada una de las fases del estudio en la que se requieran datos personales y uso de la imagen en formato gráfico o en video. Por ello, lo primero que se realizó fue la solicitud oficial ante la directiva de la Institución Educativa Madre Amalia; en la cual se pone en conocimiento público la participación del grupo investigador a nivel institucional (Ver anexo A).

Asimismo, se valora la autoría de los instrumentos de diagnóstico, desarrollo e implementación en los que participaron otros autores diferentes a los líderes de la investigación. Y la invitación de expertos para validar cada uno de los mencionados. Además, con relación a la participación de los estudiantes y padres de familia, se puso en conocimiento a cada uno de ellos mediante una solicitud formar de consentimiento en la que se les explica a los responsables de los menores aspectos de la investigación como tema, objetivo y propósito del estudio y que datos van a ser tomados y las entidades que podrán hacer uso de la información obtenida en la aplicación de cada uno de los instrumentos (Ver anexo B).

Teniendo en cuenta las consideraciones éticas, el presente trabajo fija como anexos los modelos de consentimiento informado y visto bueno del directivo docente para la aplicación de los instrumentos y conformación del plan metodológico a seguir. Es de constar que la presente investigación no representa ningún riesgo biológico, epidemiológico o de experimentación genética con los involucrados ni pretende compartir datos personales con otras entidades que no



sean las estipuladas como lo son: Institución Educativa Madre Amalia, Universidad de Cartagena y las líderes de la investigación.



## Capítulo 4. Intervención Pedagógica

Dentro del capítulo cuatro se detalla la propuesta de intervención mediante la estrategia llamada “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” en la que se detallan cuatro misiones que los estudiantes de grado primero tres deben cumplir; junto con los diferentes retos que cada una de ellas integra. Seguido del diseño interactivo de cada uno de las actividades gamificadas en Quizizz que comprenden cuentos e historias que muy seguramente los niños y niñas han escuchado alguna vez pero que nunca han trabajado usando las nuevas tecnologías. Se finaliza con la narrativa de la implementación de la experiencia en la que se abordan procesos de enseñanza-aprendizaje relacionados con la interpretación textual mediante el uso de imágenes y textos multimodales.

### *Diseño de la Propuesta Pedagógica*

Título. “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria”

La propuesta de intervención se basó en el uso de la gamificación que como bien lo plantean Kiryakova et al. (2014) citado por Reyes (2018) la aplicación de la gamificación en educación intenta motivar al estudiante en la consecución de los aprendizajes esperados a través de una experiencia atractiva, la cual se planifica como un reto posible de lograr, mediante los elementos del juego, que desencadenan interacción, participación y motivación de los participantes en diversas actividades de aprendizaje. En este orden de ideas se desarrolla una estrategia pedagógica con el propósito de fortalecer las competencias de interpretación textual en



los estudiantes de los grados primero a tercero utilizando una aplicación de tipo gamificado como lo es Quizizz.

Para ello, se integraron dentro de cada misión recursos multimedia como imágenes, textos, videos y audios creados y ambientados por las docentes líderes de la estrategia y que se sujetan a lo establecido a los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional y a los planes de aprendizajes de la Institución Educativa Madre Amalia. Dentro de las interacciones los educandos podrán resolver retos con relación a los cuentos: Los tres cerditos, Blanca Nieves y los siete enanitos, El erizo y el globo y las imágenes También Cuentan Historias: El ladrón de gallinas.

### ***Objetivos de la intervención (intenciones formativas)***

**General.** Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de 1º3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes.

### **Específicos.**

Objetivo 1. Desarrollar la habilidad interpretativa mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” y con relación al cuento de los Tres Cerditos.

Objetivo 2. Mejorar la habilidad de memoria e interpretación en los estudiantes de los grados de primero tres mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de





Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que permitan comprender a través del cuento Blanca Nieves y los siete enanitos.

Objetivo 3. Enriquecer las habilidades comunicativas e interpretativas en los estudiantes de grado primero grupo tres mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que generen comprensión con relación al cuento el erizo y el globo.

Objetivo 4. Desarrollar habilidades para la comprensión interpretativa en los estudiantes de grado primero tres, mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que generen comprensión con relación al cuento las imágenes También Cuentan Historias: El ladrón de gallinas.

### ***Referentes nacionales de la propuesta***

A continuación, se presenta la matriz de referencia relacionada con comprensión interpretativa para los grados de primero a tercero de básica primaria según los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional [MEN] (1998) y la malla curricular en el área de lenguaje. La finalidad de la Tabla 1 es poder mostrar una relación desde la planificación institucional de la IE Madre Amalia y los propósitos emanados desde la investigación realizada con anticipación.



**Tabla 5.**

*Lineamientos curriculares relacionados con la comprensión interpretativa.*

Estándar	Componente	Competencia	DBA	Evidencias	Estrategias
Comprender o textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.	Pragmático Semántico Sintáctico	Comunicativa-lectora  Comunicativa - escritural	Interpreta diversos textos literarios a partir del reconocimiento de elementos formales y los relaciona con sus experiencias personales.	Comprende el sentido de los textos de la tradición oral con los que interactúa. Comparte sus impresiones sobre los textos literarios y las relaciona con situaciones que se dan en los contextos donde vive. Infiere significados en los textos literarios que lee a partir de sus imágenes. Identifica la repetición de algunos sonidos en textos literarios y los vincula con su respectiva escritura.	Basados en el logro de misiones y el uso de juegos gamificados.

*Nota.* Se proyectan los lineamientos desde el MEN. Fuente: Plan de área de lenguaje. (IEMAmalia, 2021)

### ***Resultados de aprendizaje esperados***

Al finalizar el estudiante estará en capacidad de:

- Realizar interpretación textual a partir de la lectura de imágenes y con el uso de Quizizz en el grado primero de la Institución Educativa Madre Amalia.
- Comprender el sentido global de los textos multimodales y su intención comunicativa a partir de las imágenes propuestas.
- Determinar los aspectos más sobresalientes de los diferentes textos propuestos mediante Quizizz.

### ***Tiempo de Duración***



**General.** El tiempo de implementación de la estrategia basada en el uso de Quizizz fue de 4 semanas; destacando que en cada una de ellas se pudo trabajar un promedio de 3 horas. En ella los estudiantes del grado primero grupo tres exploraron cuatro misiones que se integran en el conforman El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria, entre los cuales encontraron diferentes retos por cada uno de los planetas que conforman el entorno virtual. Los cuales destacan a: Misión 1. Visitando el establo de los tres cerditos, misión 2. Recorre el bosque junto a Blanca Nieves, misión 3: Conoce al erizo con su globo y misión 4. Explora la increíble historia del ladrón de gallinas. Cada mundo tiene varios retos que los estudiantes debieron cumplir para lograr las gemas. El propósito de entregar una condecoración es producto del cumplimiento de todos los logros alcanzados por los niños y niñas. La implementación de los cuatro talleres gamificados en Quizizz se detalla en la Tabla 2 se observa el tiempo de implementación de misión.

**Tabla 6.**

*Tiempo estimado para la implementación de cada sesión gamificada.*

Misiones	Objetivos	Misiones	Tiempo	Gemas
Misión 1. Visitando el establo de los tres cerditos	Objetivo 1. Desarrollar la habilidad interpretativa mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” y con relación al cuento de los Tres Cerditos.	3	3 horas semanales	Amarilla
Misión 2. Recorre el bosque junto a Blanca Nieves,	Objetivo 2. Mejorar la habilidad de memoria e interpretación en los estudiantes de los grados de primero a tercero mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que permitan comprender a través del cuento Blanca Nieves y los siete enanitos.	3	3 horas semanales	Azul
Misión 3: Conoce al erizo con su globo	Objetivo 3. Enriquecer las habilidades comunicativas e interpretativas en los estudiantes de los grados de primero a tercero mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que generen	3	3 horas semanales	Verde



comprensión con relación al cuento EL erizo y el globo.

Misión 4. Explora la increíble historia del ladrón de gallinas	Objetivo 4. Desarrollar habilidades para la comprensión interpretativa en los estudiantes de los grados de primero a tercero mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que generen comprensión con relación al cuento las imágenes También Cuentan Historias: El ladrón de gallinas	3	3 horas semanales	Roja
-------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	-------------------	------

Nota. Se detallan los tiempos para la realización de cada sesión y grupo de actividades. Fuente:

Elaboración propia.

### ***Actividades y contenidos***


En las tablas 3, 4, 5 y 6 se muestran las actividades y contenidos desarrollados en el mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria con relación a la interpretación textual.

### **Planeación de las actividades Gamificadas en Canva # 1**



**Tabla 7.**

*Planeación de las actividades Gamificadas # 1*

Gamificación Canvas		Materia: lenguaje		Fecha: octubre 19	
Profesor: Lina Sierra Álvarez Iris Estrella Yáñez			Interacción:1		
<p><b>6. Dinámica</b> Los estudiantes obtendrán 100 puntos al finalizar la actividad interactiva titulada: Los tres cerditos. Adicional a ello una gema de color dorado como insignia al valor y tenacidad en el logro de los retos propuestos. Para ello, los estudiantes deben cumplir los siguientes retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ver un video sobre el cuento los tres cerditos (220 puntos).</li> <li>2. Asistir al encuentro presencial (20 puntos)</li> <li>3. Ingresar al link generado en Quizizz (20 puntos)</li> <li>4. Resolver la actividad en Quizizz 1 y 2 (40 puntos)</li> </ol>	<p><b>4. Componentes</b> Puntuaciones Tabla de clasificaciones.</p> 	<p><b>1. Objetivos</b> Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes</p>	<p><b>9. Estética</b> Dentro de la estética se incluye el uso de recursos multimedia, videos, imágenes y preguntas tipo saber.</p>	<p><b>2. Perfil de jugadores</b> Los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la con edades entre los 6 y los 8 años, estudian en la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre desde preescolar, han demostrado debilidad a nivel interpretativo. Por ello, en esta oportunidad tendrán la oportunidad de jugar por medio de las aplicaciones propuestas para dar respuestas a cada una de las preguntas propuestas en la actividad interactiva Los tres cerditos. Les gusta utilizar mucho sus teléfonos móviles para jugar. No les gusta escribir mucho en copias o libros.</p>	
<p><b>5. Mecánica</b> Las docentes crean las actividades en Quizizz y luego lo comparten el link a los estudiantes por medio de una herramienta de comunicación o bien puede ser el código de ingreso. Los estudiantes ingresan por medio del link y colocan su nombre para registrarse. Los estudiantes inician el juego, el cual deberá ser desarrollado de acuerdo a los tiempos establecidos para resolver cada pregunta propuesta. A medida que los estudiantes aciertan van sumando puntos y ganando insignias para aposeionarse en un ranking de todos los jugadores.</p>			<p><b>3. Comportamientos esperados</b> Reconocimiento: al equipo ganador se le darán unas insignias de reconocimiento como ganadores de la semana 1. Y serán publicados en la página institucional.</p>		
<p><b>7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</b> Se utilizará la aplicación Quizizz para el diseño y aplicación de la actividad Los tres cerditos. Asimismo, la libreta de calificaciones para hacer seguimiento de los logros y posiciones alcanzadas por los educandos. Adicional a ello, se harán encuentros sincrónicos uno por cada actividad para interactuar con los estudiantes sobre el tema abordado.</p>			<p><b>8. Riesgos potenciales</b> Dentro de los riesgos esperados destacan: Fallas en la conectividad. Falta de recursos tecnológicos para la realización de las actividades. Bloqueo de la contraseña de acceso a Quizizz. Poco tiempo para el desarrollo de las actividades.</p>		

**Nota.** Se muestran los elementos gamificados en la Misión 1. Visitando el establo de los tres cerditos.


Fuente: adaptado del Tecnológico de Monterrey (2016).



## Planeación de las actividades Gamificadas en Canva #2

**Tabla 8.**

### Planeación de las actividades Gamificadas # 2

Gamificación Canvas	Materia: lenguaje Profesor: Lina Sierra Álvarez- Iris Estrella Yáñez			Fecha: octubre 25 Interacción 2
<p><b>6. Dinámica</b> Los estudiantes obtendrán 100 puntos al finalizar la actividad interactiva titulada: Blanca nieve y los siete enanitos. Adicional a ello una gema de color azul como insignia al valor de la constancia y avance en los retos propuestos. Para ello, los estudiantes deben cumplir los siguientes retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asistir a las sesiones presenciales (220 puntos).</li> <li>2. Ver y aportar de acuerdo al video proyectado en YouTube sobre el cuento de Blancanieves y los siete enanitos (20 puntos)</li> <li>3. Ingresar al link generado en Quizizz (20 puntos)</li> <li>4. Resolver la actividad en Quizizz 3 y 4 (40 puntos)</li> </ol>	<p><b>4. Componentes</b> Puntuaciones Tabla de clasificaciones.</p> 	<p><b>2. Objetivos</b> Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes</p>	<p><b>9. Estética</b> Dentro de la estética se incluye el uso de recursos multimedia, videos, imágenes y preguntas tipo saber.</p>	<p><b>2. Perfil de jugadores</b> Los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la con edades entre los 6 y los 8 años, estudian en la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre desde preescolar, han demostrado debilidad a nivel interpretativo. Por ello, en esta ocasión tendrán la oportunidad de jugar por medio de las aplicaciones propuestas para dar respuestas a cada una de las preguntas propuestas en la actividad interactiva: Blanca nieve y los siete enanitos. Les gusta utilizar mucho sus teléfonos móviles para jugar. No les gusta escribir mucho en copias o libros.</p>
<p><b>5. Mecánica</b> Las docentes crean las actividades en Quizizz y luego lo comparten el link a los estudiantes por medio de una herramienta de comunicación o bien puede ser el código de ingreso. Los estudiantes ingresan por medio del link y colocan su nombre para registrarse. Los estudiantes inician el juego, el cual deberá ser desarrollado de acuerdo a los tiempos establecidos para resolver cada pregunta propuesta. A medida que los estudiantes aciertan van sumando puntos y ganando insignias para aposesionarse en un ranking de todos los jugadores.</p>	<p><b>3. Comportamientos esperados</b> Reconocimiento: al equipo ganador se le darán unas insignias de reconocimiento como ganadores de la semana 2. Y serán publicados en la página institucional.</p>			
<p><b>7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</b> Se utilizará la aplicación Quizizz para el diseño y aplicación de la actividad: Blanca nieve y los siete enanitos. Asimismo, la libreta de calificaciones para hacer seguimiento de los logros y posiciones alcanzadas por los educandos. Adicional a ello, se harán encuentros sincrónicos uno por cada actividad para interactuar con los estudiantes sobre el tema abordado.</p>	<p><b>8. Riesgos potenciales</b> Dentro de los riesgos esperados destacan: Fallas en la conectividad. Falta de recursos tecnológicos para la realización de las actividades. Bloqueo de la contraseña de acceso a Quizizz. Poco tiempo para el desarrollo de las actividades.</p>			

*Nota.* Se muestran los elementos gamificados en la misión 2. Recorre el bosque junto a Blanca Nieves. Fuente:


adaptado del Tecnológico de Monterrey (2016)



## Planeación de las actividades Gamificadas en Canva # 3

**Tabla 9.**

### *Planeación de las actividades Gamificadas # 3*

Gamificación Canvas		Materia: lenguaje		Fecha: octubre 28	
		Profesor: Lina Sierra Álvarez- Iris Estrella Yáñez		Interacción: 3	
<p><b>6. Dinámica</b> Los estudiantes obtendrán 100 puntos al finalizar la actividad interactiva titulada: el erizo y el globo. Adicional a ello una gema de color azul como insignia al valor de la constancia y avance en los retos propuestos. Para ello, los estudiantes deben cumplir los siguientes retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asistir a las sesiones presenciales (20 puntos).</li> <li>2. Encontrar los personajes de la historia en la sopa de letras (20 puntos)</li> <li>3. Ingresar al link generado en Quizizz (20 puntos)</li> <li>4. Resolver la actividad en Quizizz 5 y 6 (40 puntos)</li> </ol>	<p><b>4. Componentes</b> Puntuaciones Tabla de clasificaciones.</p> 	<p><b>3. Objetivos</b> Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de 1º de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes</p>	<p><b>9. Estética</b> Dentro de la estética se incluye el uso de recursos multimedia, videos, imágenes y preguntas tipo saber.</p>	<p><b>2. Perfil de jugadores</b> Los estudiantes de grado 1º grupo 3 de la con edades entre los 6 y los 8 años, estudian en la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre desde preescolar, han demostrado debilidad a nivel interpretativo. Por ello, en esta oportunidad tendrán la oportunidad de jugar por medio de las aplicaciones propuestas para dar respuestas a cada una de las preguntas propuestas en la actividad interactiva: el erizo y el globo. Les gusta utilizar mucho sus teléfonos móviles para jugar. No les gusta escribir mucho en copias o libros.</p>	
<p><b>5. Mecánica</b> Las docentes crean las actividades en Quizizz y luego lo comparten el link a los estudiantes por medio de una herramienta de comunicación o bien puede ser el código de ingreso. Los estudiantes ingresan por medio del link y colocan su nombre para registrarse. Los estudiantes inician el juego, el cual deberá ser desarrollado de acuerdo a los tiempos establecidos para resolver cada pregunta propuesta. A medida que los estudiantes aciertan van sumando puntos y ganando insignias para aposeionarse en un ranking de todos los jugadores.</p>			<p><b>3. Comportamientos esperados</b> <b>Reconocimiento:</b> al equipo ganador se le darán unas insignias de reconocimiento como ganadores de la semana 3. Y serán publicados en la página institucional.</p>		
<p><b>7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</b> Se utilizará la aplicación Quizizz para el diseño y aplicación de la actividad: el erizo y el globo. Asimismo, la libreta de calificaciones para hacer seguimiento de los logros y posiciones alcanzadas por los educandos. Adicional a ello, se harán encuentros sincrónicos uno por cada actividad para interactuar con los estudiantes sobre el tema abordado.</p>		<p><b>8. Riesgos potenciales</b> Dentro de los riesgos esperados destacan: Fallas en la conectividad. Falta de recursos tecnológicos para la realización de las actividades. Bloqueo de la contraseña de acceso a Quizizz. Poco tiempo para el desarrollo de las actividades.</p>			

Nota. INSTRUMENTO CIF37-20\_3A Se muestran los elementos gamificados en la misión 3: Conoce al

erizo con su globo. Fuente: adaptado del Tecnológico de Monterrey (2016).






## Planeación de las actividades Gamificadas en Canva # 4

Tabla 10.

### Planeación de las actividades Gamificadas # 4

Gamificación Canvas	Materia: lenguaje		Fecha: noviembre 06	
	Profesor: Lina Sierra Álvarez-Iris Estrella Yáñez		Interacción: 4	
<p><b>6. Dinámica</b> Los estudiantes obtendrán 100 puntos al finalizar la actividad interactiva titulada: <b>Las imágenes También Cuentan Historias: El ladrón de gallinas.</b> Adicional a ello una gema de color azul como insignia al valor de la constancia y avance en los retos propuestos. Para ello, los estudiantes deben cumplir los siguientes retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Asistir a las sesiones presenciales (20 puntos).</li> <li>Describir los personajes presentados (20 puntos)</li> <li>Ingresar al link generado en Quizizz (20 puntos)</li> <li>Resolver la actividad en Quizizz 7 y 8 (40 puntos)</li> </ol>	<p>4. Componentes</p> <p>Puntuaciones de Tabla de clasificaciones.</p> 	<p><b>4. Objetivos</b></p> <p>Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de 1º3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes</p>	<p><b>9. Estética</b></p> <p>Dentro de la estética se incluye el uso de recursos multimedia, videos, imágenes y preguntas tipo saber.</p>	<p><b>2. Perfil de jugadores</b></p> <p>Los estudiantes de grado 1º grupo 3 con edades entre los 6 y los 8 años, estudian en la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre desde preescolar, han demostrado debilidad a nivel interpretativo. Por ello, en esta oportunidad tendrán la oportunidad de jugar por medio de las aplicaciones propuestas para dar respuestas a cada una de las preguntas propuestas en la actividad interactiva: <b>Las imágenes También Cuentan Historias: El ladrón de gallinas.</b> Les gusta utilizar mucho sus teléfonos móviles para jugar. No les gusta escribir mucho en copias o libros.</p>
<p><b>5. Mecánica</b></p> <p>Las docentes crean las actividades en Quizizz y luego lo comparten el link a los estudiantes por medio de una herramienta de comunicación o bien puede ser el código de ingreso. Los estudiantes ingresan por medio del link y colocan su nombre para registrarse. Los estudiantes inician el juego, el cual deberá ser desarrollado de acuerdo a los tiempos establecidos para resolver cada pregunta propuesta. A medida que los estudiantes aciertan van sumando puntos y ganando insignias para aposesionarse en un ranking de todos los jugadores</p>	<p><b>3. Comportamientos esperados</b></p> <p><b>Reconocimiento:</b> al equipo ganador se le darán unas insignias de reconocimiento como ganadores de la semana 3. Y serán publicados en la página institucional.</p>			
<p><b>7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</b></p> <p>Se utilizará la aplicación Quizizz para el diseño y aplicación de la actividad: Las imágenes También Cuentan Historias: El ladrón de gallinas.. Asimismo, la libreta de calificaciones para hacer seguimiento de los logros y posiciones alcanzadas por los educandos. Adicional a ello, se harán encuentros sincrónicos uno por cada actividad para interactuar con los estudiantes sobre el tema abordado.</p>	<p><b>8. Riesgos potenciales</b></p> <p>Dentro de los riesgos esperados destacan: Fallas en la conectividad. Falta de recursos tecnológicos para la realización de las actividades. Bloqueo de la contraseña de acceso a Quizizz. Poco tiempo para el desarrollo de las actividades.</p>			

*Nota.* Se muestran los elementos gamificados en la misión 4. Explora la increíble historia del ladrón de

gallinas. Fuente: adaptado del Tecnológico de Monterrey (2016).

### Recursos

Para el desarrollo de la propuesta de intervención los recursos fueron:





**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



Humanos, integran el personal docente, quienes ejercieron el rol de guías del proceso de aplicación de cada una de las actividades gamificadas con relación a la interpretación textual por parte de los estudiantes de los grados primero a tercero.

En cuanto a los Físicos y tecnológicos, se contó con equipos electrónicos como computadores, Tablet, celulares y video beam; dado que la estrategia de intervención se basó en el uso de una aplicación como Quizizz desde las nuevas tecnologías.

### ***Evaluación de las actividades***

El proceso de evaluación está ajustado a las disposiciones legales y al P.E.I. de la Institución Educativa Madre Amalia y a los recursos disponibles de la clase. Sin embargo, se espera que el educando alcance la totalidad de los desempeños y competencias descritas en este plan de área. Para identificar el saber-hacer en contexto se evaluarán talleres prácticos, participación en clase, trabajos de grupo, logro de misiones y realización de procesos de investigación en los cuales identifique problemas y plantee soluciones.

### ***Competencias ciudadanas y científicas dimensiones***

Generar entornos participativos donde los educandos aporten sus destrezas en procesos comunicativos y reflexivos.

Promover el buen uso comprensivo en los estudiantes de grado primero grupo tres de básica primaria de la Institución Educativa Madre Amalia del municipio de Sincelejo.



*Criterios de evaluación*

Participación en las actividades desarrolladas. Entrega de actividades de manera puntual.  
Integración colaborativa para el desarrollo de las actividades sobre la competencia comunicativa.  
En la Tabla 7 se pueden observar el plan de evaluación.

**Tabla 11.**

*Plan de evaluación*

Plan de Evaluación	
Antes de empezar las misiones	<b>Exploración.</b> Inicialmente se invitarán a los estudiantes a realizar unas dinámicas de acoplamiento y motivación y se les entregará una infografía en la que se les colocarán las misiones y retos que queden cumplir durante su visita en el mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria.
Durante las misiones	<b>Transferencia.</b> Se mostrarán guiarán a los estudiantes durante su recorrido en el mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria para ayudarles a cumplir las misiones y retos propuestos con la ayuda de videos, lecturas en voz alta y sesiones de preguntas motivadoras.
Después de finalizar las misiones	<b>Retroalimentación.</b> Se realizará mediante encuentros presenciales en el aula donde los docentes expondrán sus ideas, permitiendo, además, la participación de los estudiantes sobre cada una de las misiones realizadas y se entregarán unos premios de recompensas por haber alcanzado toda la aventura en el mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria

*Nota.* La tabla 11 presenta los momentos de cada sesión de aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior fue necesario establecer una rúbrica evaluativa con criterios claros sobre los niveles de logros alcanzados por los estudiantes en el mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria y sus respectivos desempeños desde los conocimientos adquiridos en la interpretación textual a partir de imágenes. En la Tabla 8 se observa la rúbrica. En esta se tuvo en cuenta cada una de las misiones logradas por los estudiantes de grado 1° grupo 3 de básica primaria.



**Tabla 12.**

*Rúbrica de evaluación y seguimiento*

Categoría	Subcategoría	Superior 5	Alto 4	Básico 3	Bajo 2
COMPETENCIA Interpretativa	<b>Comprensión interpretativa a partir de la lectura de imágenes.</b> Preguntas de selección múltiple	El estudiante interpreta con gran facilidad los textos al responder bien entre el 90% y 100% de todas las preguntas a partir de imágenes.	El estudiante interpreta parcialmente los textos al responder bien entre el 60% y 80% de todas las preguntas a partir de imágenes.	El estudiante interpreta parcialmente los textos al responder bien entre el 40% y 60% de todas las preguntas a partir de imágenes.	El estudiante no interpreta los textos al responder mal todas las preguntas a partir de imágenes. .
	<b>Uso de actividades gamificadas para la comprensión lectora.</b> Preguntas gamificadas	Con mucha facilidad aporta interpretaciones por medio de	Con alguna aporta interpretaciones por medio de actividades	Con dificultad aporta interpretaciones por medio de	Difícilmente aporta interpretaciones por medio de
		Es coherente en sus aprendizajes al momento de relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.	Tiene poca coherencia para relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.	Tiene pocas dificultades para relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.	Tiene grandes dificultades para relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.

Nota: La tabla 12 muestra los criterios de evaluación de los talleres.

***Diseño de las actividades gamificadas***

Para el diseño de los cuatro talleres gamificados se tuvo en cuenta la plataforma Quizizz en el que se crearon todas las actividades de acuerdo a la planeación realizada en el formato Canva. Asimismo, es importante destacar que toda la estrategia se divide en cuatro mundos con misiones específicas. Para ello, es importante ingresar mediante el link explorar el entorno virtual es necesario entrar al link <https://quizizz.com/profile/617b1f37e8689d001d74e807> con usuario y contraseña. En la figura 13 se muestra la interfaz del curso diseñado en Quizizz.



Figura 13. Interfaz Quizizz.



Nota. Se muestra la interfaz de Quizizz.

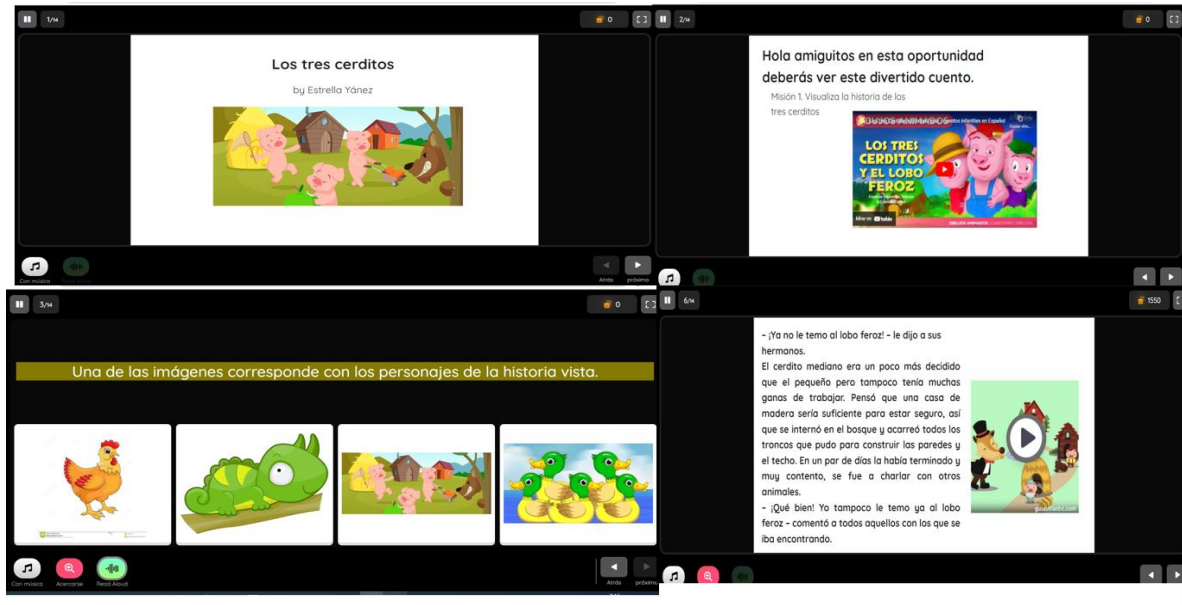
Para el primer mundo se desarrolló una actividad multimedia gamificada con el propósito de Desarrollar la habilidad interpretativa mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” y con relación al cuento de los Tres Cerditos. Para este caso se utilizaron diferentes tipos de contenidos como imágenes, audios creados por las autoras, textos y videos para darle mayor impacto frente a la manera como los educandos vieran el primer mundo. Para realizar la actividad se ingresa al link <https://quizizz.com/join?gc286=03057>. El link será compartido mediante el grupo de WhatsApp creado con dicho fin.

En la Figura 14 se aprecia la interfaz generada para la misión del primer taller gamificado en Quizizz.

Figura 14. Interfaz de las actividades el mundo 1



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



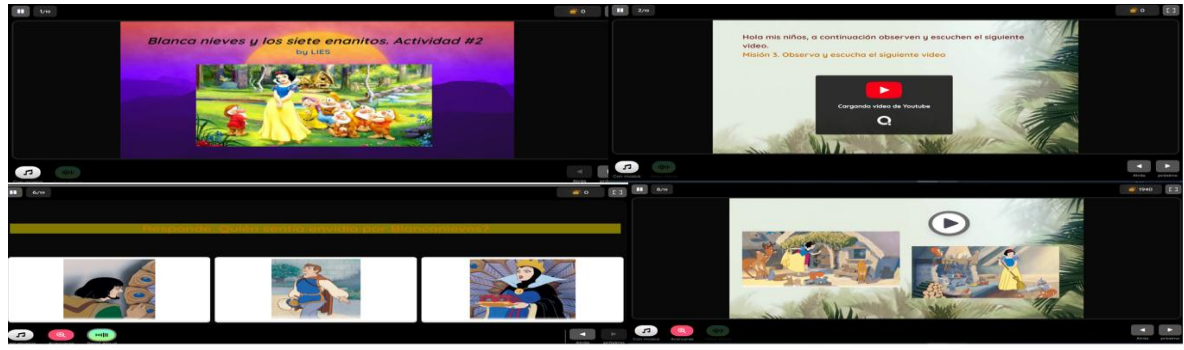
*Nota.* Se muestra la interfaz del mundo 1 en Quizizz.

En el segundo mundo se diseñó para mejorar la habilidad de memoria e interpretación en los estudiantes de los grados de primero tres mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que permitan comprender a través del cuento Blanca Nieves y los siete enanitos. Como actividad se creó una presentación interactiva con utilizando textos multimodales con relación al cuento abordado. Para desarrollar la experiencia se hace necesario ingresar desde el link <https://quizizz.com/join?gc=58177201>. Cuando los estudiantes cumplan la segunda misión podrán visualizar la tabla de posiciones y el ranking en el que han quedado. En la Figura 15 se muestran cada una de las misiones del taller.

**Figura 15.** *Interfaz del mundo 2*



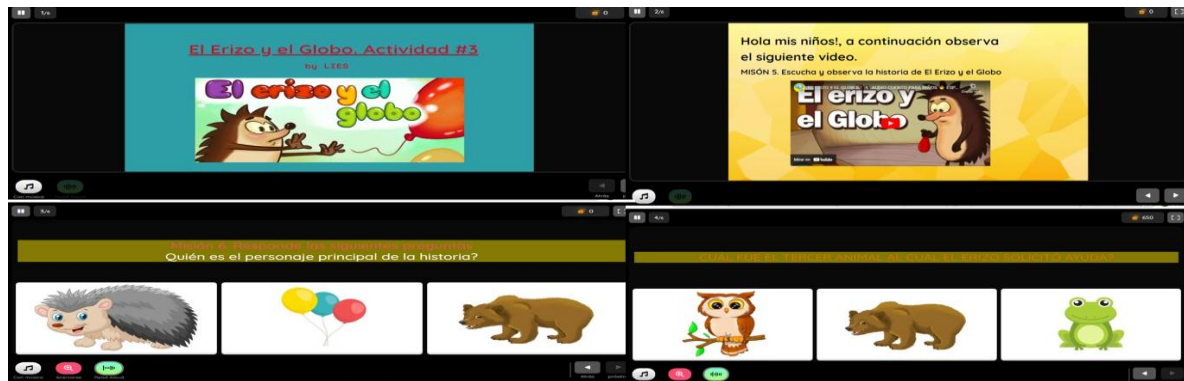
Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



*Nota.* Se muestra la interfaz del mundo 2 en Quizizz.

En el tercer taller gamificado los estudiantes deben ingresar al link compartido por WhatsApp <https://quizizz.com/join?gc=35491505>. Dentro del recursos se encuentran algunas actividades tipo reto que los educandos van a ir resolviendo a medida que avanzan. La en este mundo los educandos deben cumplir algunos retos como leer el cuento del Erizo y su globo, escuchar los audios, visualizar los videos y responder acertadamente cada una de las preguntas propuestas en el ejercicio. Al finalizar las tres misiones establecidas los niños y niñas conocerán y obtendrán la gema roja. En la Figura 16 se detallan la interfaz del tercer taller.

**Figura 16.** *Interfaz del mundo 3*



*Nota.* Se muestra la interfaz del mundo 3 en Quizizz.



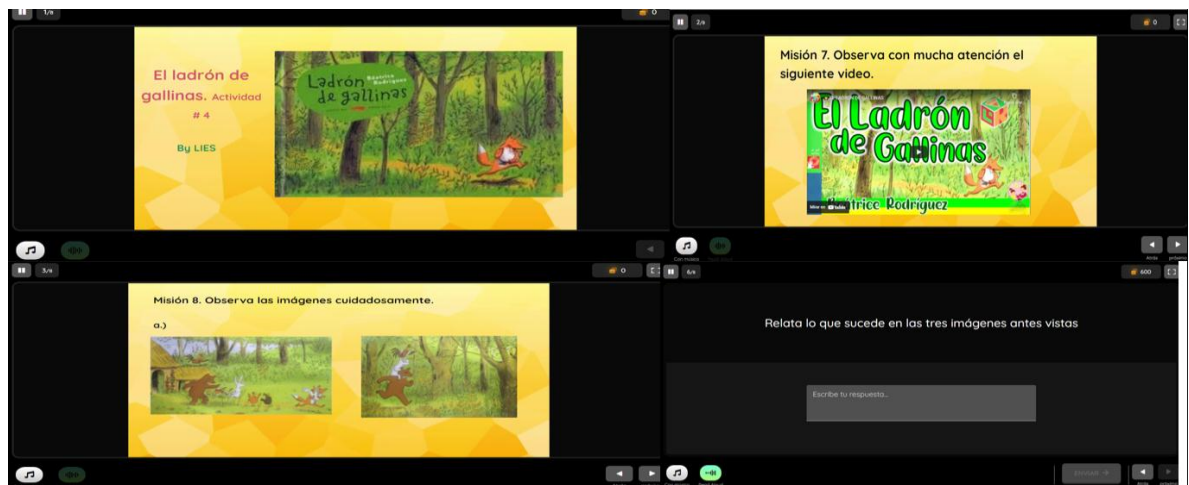


Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



En el cuarto taller gamificado se diseñó con el fin de Desarrollar habilidades para la comprensión interpretativa en los estudiantes de grado primero tres, mediante ejercicios gamificados e interactivos establecidos dentro de Quizizz “El mundo de Iris y Lina: una aventura extraordinaria” que generen comprensión con relación al cuento las imágenes También Cuentan Historias: El ladrón de gallinas. Una actividad en Quizizz sobre los aprendizajes adquiridos; en la que se estipulan, videos, textos multimedia, audios y preguntas de tipo saber. Cuando los educandos hayan logrado las tres misiones podrán acceder a la gema verde que se encuentra en el tablero de insignias y las respectivas calificaciones. Para la realización de la actividad y cada uno de los retos se debe ingresar al link <https://quizizz.com/join?gc=34401969>. En la figura 17 se muestran las actividades relacionadas con el último mundo.

**Figura 17.** *Interfaz del taller 4*



*Nota.* Se muestra la interfaz del mundo 4 en Quizizz.

### ***Implementación de la estrategia gamificada en Quizizz***



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Dentro del proceso de implementación realizada con los estudiantes se buscó dar respuesta al tercer objetivo de la investigación que consistió en “Implementar las actividades de lectura de imágenes diseñadas en el recurso educativo digital Quizizz para desarrollar la interpretación textual en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia”. Por ello, se narra con detalles cada uno de los momentos que se vivieron con los estudiantes desde el trabajo realizado en cada uno de los talleres gamificados diseñados en el apartado anterior.

Para el desarrollo del primer taller de la estrategia: El mundo de Iris y Lina: Una aventura extraordinaria. Ante esto, el día 19 de octubre 2021, los estudiantes de grado 1° grupo 3 tuvieron la oportunidad de realizar el primer taller pedagógico UREDQUI “Los tres cerditos” el cual fue diseñado en la herramienta digital QUIZIZZ, éstos tuvieron acceso a la actividad a través del link <https://quizizz.com/join?gc=19668129>. Los niños se sintieron emocionados al interactuar con el recurso digital QUIZIZZ, en donde desarrollaron dos misiones: 1 observaron el video alusivo a la historia de los tres cerditos y respondieron una pregunta seguidamente la misión 2 consistió en que los niños leyeron el cuento “Los tres cerditos” y respondieron 4 preguntas acerca del texto.

Los niños se familiarizaron con la estrategia, tuvieron un fácil acceso y desarrollo de las actividades, comprendieron el contenido del mismo y la funcionalidad de los botones. La mayor puntuación obtuvo una gema de color dorada, representando el valor de la tenacidad en el logro de los retos propuestos. “Yo me sé la historia de los tres cerdito profe, pero así en el computador es más divertida” (Mendoza, 2021) La realización del taller tuvo una duración de una hora.

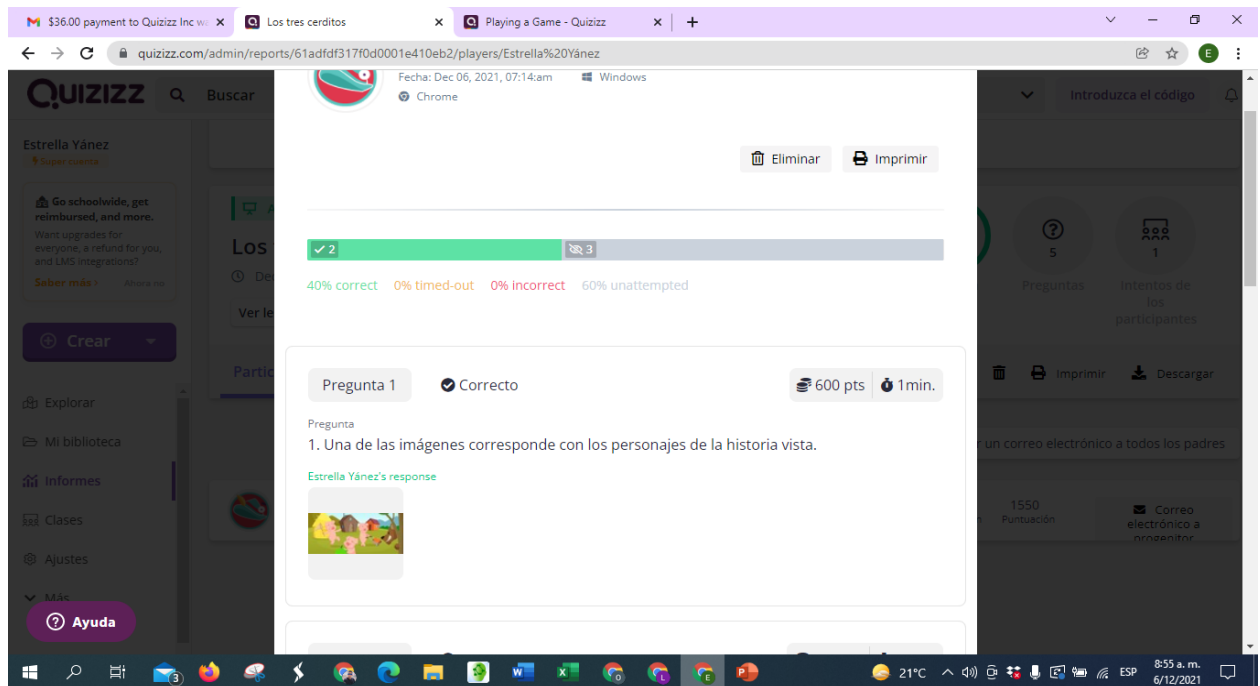




Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



**Figura 18.** Actividades realizadas por los estudiantes sobre el primer taller gamificado.



Nota. Obtenido de Quizizz

Con relación al segundo taller; el día 25 de octubre 2021, los estudiantes de grado 1° grupo 3 realizaron el segundo taller pedagógico UREDQUI “Blanca nieves y los siete enanitos” el cual fue diseñado en la herramienta digital QUIZIZZ, éstos tuvieron acceso a la actividad a través del link. Los niños manifestaron deseo por realizar nuevamente la actividad en QUIZIZZ “Que chévere seño, me gusta hacer actividades de cuento por aquí por Quizizz” La misión 3 consistió en la observación y escucha del video Blanca Nieves y los siete enanitos [https://youtu.be/q7H0\\_7Bqz\\_Q](https://youtu.be/q7H0_7Bqz_Q) y responder una pregunta alusiva a la contextualización del personaje principal de la historia.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Figura 19. Evidencias del taller #2

Nota. Obtenido de Quizizz

La misión 4 hizo referencia a la escucha del texto Blanca Nieve y los siete enanitos a través de audios de elaboración propia de nosotras las docentes investigadoras contando la historia, teniendo en cuenta su estructura narrativa. Inicio (pregunta 1 y 2), en el desarrollo (Pregunta 3) y en el desenlace (preguntas 4, 5, 6, 7 y 8). Los estudiantes estaban atentos a la actividad, en este segundo taller los niños fueron un poco más rápido en realizar la actividad y estaban más concentrados. El estudiante que obtuvo mayor puntuación logró como premio una gema de color azul, la cual representó el valor de la constancia y avance en los retos propuestos.

El día 28 de octubre 2021, los estudiantes de grado 1° grupo 3 desarrollaron el tercer taller pedagógico UREDQUI “El erizo y el globo” diseñado en la herramienta digital QUIZIZZ, éstos tuvieron acceso a la actividad a través del link <https://quizizz.com/join?gc=31360849> Los



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



niños expresaron motivación por realizar un nuevo taller en QUIZIZZ “Otra actividad en QUIZIZZ, que bacano porque las imágenes nos ayudan a responder las preguntas” “Seño, porque todas las clases no son así... uno se divierte” (Cabrera, 2021).

En este taller, los estudiantes tuvieron la oportunidad de realizar las misiones 5 y 6. En la primera los niños vieron y escucharon el video de la historia “El erizo y el globo”, ellos estaban atentos y concentrados al ver el video, luego en la misión 6, los estudiantes leyeron cada una de las cuatro preguntas, en donde las opciones de respuestas son presentadas a través de imágenes coherentes con el contenido de la historia. Los niños respondieron de acuerdo a su nivel de interpretativo. El niño que tuvo mayor puntuación en este taller ganó una gema de color verde, que representa el valor de la constancia y avance en los retos propuestos.

El día 6 de noviembre 2021, los estudiantes de grado 1° grupo 3 realizaron el cuarto y último taller pedagógico UREDQUI “Las imágenes también cuentan historias: El ladrón de gallina” diseñado en la herramienta digital QUIZIZZ, los niños tuvieron acceso a la actividad a través del link en donde éstos estaban contentos y a las expectativas de participar en la última actividad. Los educandos desarrollaron las misiones 7 y 8. La primera hizo referencia a la observación del video El ladrón de gallina, el cual se caracterizó por presentar solo imágenes, es decir, sin audio, ni texto escrito y en la misión 8, los estudiantes realizaron producción textual oral (audios) a partir de las imágenes que se les presentó acerca de la estructura de la historia El ladrón de gallina: Inicio, desarrollo y desenlace. “Seño está actividad es diferente a las que realizamos cuando nos cuentan un cuento” (Castro, 2021), “A mi si me gusta hacer cuentos así con los dibujos de la historia” (Martínez, 2021).



**Figura 20.** Ruta de la estrategia gamificada: *EL mundo de Iris y Lina: Una aventura extraordinaria.*



Nota. La figura muestra la ruta de todos los talleres de aprendizajes



## Capítulo 5. Análisis de Resultados

Después de llevar todo un proceso de investigación en el que participaron 15 estudiantes de grado primero grupo tres de básica primaria de la Institución Educativa Madre Amalia, se lograron obtener unos resultados concretos sobre cada una de las fases y objetivos planteados en la misma. A continuación, se abordan aquellos aspectos que se relacionan con los resultados obtenidos en cada una de las fases de la investigación de acuerdo a los objetivos, categorías y teóricos que se tuvieron en cuenta para comprender la problemática investigada e intervenida mediante el uso de Quizizz. Cada momento de análisis se acompaña de unas conclusiones, limitaciones y recomendaciones.

La experiencia arrojó resultados significativos desde el diagnóstico hasta la consecución del objetivo cuatro. Representando un logro desde la construcción de saberes y conocimientos en cuanto a las necesidades educativas, emocionales e intereses que presentaban los niños y niñas del grado primero grupo tres de básica primaria. Por lo que se hizo necesario abordar una propuesta de intervención que diera respuestas desde el uso de estrategias gamificadas mediante Quizizz en lo concerniente a la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes y textos multimodales en el grupo de participantes focalizados.

Cabe resaltar que dentro del proceso de análisis se buscó dar respuesta a la pregunta de investigación y al objetivo general correlacionados entre sí desde los constructos conceptuales entre tejidos en el transcurso del estudio y en cada una de las siete fases consagradas dentro de la investigación acción. Es así como dentro del diagnóstico se aplicó una prueba o cuestionario con



preguntas tipo saber en la que se conoció el nivel de desempeño de los educandos a nivel de comprensión de textos desde lo interpretativo. Ante ello se especifican los hallazgos encontrados con relación al objetivo 1 de diagnosticar a los estudiantes del grado 1° grupo tres de básica primaria sus niveles de interpretación textual, mediante la aplicación de pruebas escritas. Para ello, se aplicaron varios instrumentos una prueba por competencias con preguntas de opción múltiple con el fin de obtener información que permita contrastar el proceso desde el antes, durante y después de la intervención.

***Objetivo 1. Diagnosticar el nivel interpretativo de los estudiantes del grado 1° grupo 3 a partir de la lectura de imágenes.***

Los resultados de la prueba diagnóstica se presentan en la tabla 1.

**Tabla 13.**

*Nivel de desempeño inicial*



Categoría	Actividad	Estudiantes	Aciertos	Desaciertos	Ponderación	Desempeño
Comunicativa	Prueba diagnóstica	E01	6	5	2,7	Bajo
		E02	4	7	1,8	Bajo
		E03	5	6	2,3	Bajo
		E04	3	8	1,4	Bajo
		E05	7	4	3,2	Básico
		E06	4	7	1,8	Bajo
		E07	5	6	2,3	Bajo
		E08	3	8	1,4	Bajo
		E09	7	4	3,2	Básico
		E10	6	5	2,7	Bajo
		E11	4	7	1,8	Bajo
		E12	5	6	2,3	Bajo
		E13	8	3	3,6	Básico
		E14	8	3	3,6	Básico
		E15	1	10	0,5	Bajo

*Nota.* Resultados tras la aplicación de la prueba diagnóstica basada en la información aportada por los estudiantes.

En la tabla 13 se observa que de los 15 estudiantes que presentaron la prueba por competencia en la que se incluyeron 11 ítems sobre interpretación textual a partir de imágenes; la mayoría de ellos no lograron responder el cuestionario de manera correcta. Se nota que se confundieron ante las posibilidades ofrecidas en cada pregunta. Solo tres de los educandos lograron acertar en más de siete cuestiones logrando un nivel de desempeño básico. El resto de los involucrados mostraron pocas habilidades comprensivas ante las diferentes situaciones que se plantearon a lo largo de la prueba. Para comprender mejor el diagnóstico se presentan en la figura 1 los porcentajes obtenidos a nivel general desde el análisis del comportamiento por nivel de desempeño valorado por las investigadoras.



**Figura 21.** Nivel de desempeño inicial



Nota. Resultados tras la aplicación de la prueba diagnóstica.

En la figura 21 se evidencia que de los 15 estudiantes el 73% están en nivel BAJO presentando dificultades para desarrollar la competencia interpretativa a partir de la lectura de imágenes y textos multimodales; y el 26,7% se encuentra en nivel BÁSICO. Ninguno de los educandos alcanzó desempeños en ALTO y SUPERIOR. En consecuencia, la mayoría no logra identificar la intención comunicativa que se plantearon en cada una de las situaciones abordadas durante el diagnóstico. Muchos menos pueden comprender los sucesos acontecidos que se transmiten por medio de imágenes como en el caso de la liebre y la tortuga, la casa de dulces o en el mensaje escrito en el árbol. Ante ello, se analizó lo aportado por Londoño (2018) quien afirma que en la competencia interpretativa el lector debe ser capaz de asociar los significados desde diferentes “dinámicas y tensivas del pensamiento, como es la construcción de relaciones de implicación, causación, temporalización, especialización, inclusión, exclusión, agrupación, etc.”. (p.22).





Por lo cual, la categoría sobre comprensión interpretativa a partir de la lectura de imágenes desde la Prueba Diagnóstica (NILIM) se evidenció en cada uno de los resultados obtenidos, dando importancia a la competencia comunicativa y desde el planteamiento de Preguntas que indicaron el grado en el que los estudiantes podían comprender lecturas en un nivel interpretativo a partir del uso de imágenes. Asimismo, la manera de realizar una interpretación es una conclusión que se da a partir de la unión de las pautas lingüísticas, las experiencias en el contacto con la cultura y los sucesos que ofrece el mundo. Lo cual fue analizado desde las perspectivas de autores como (Zubiría et al., Citado por Gil y Flórez, 2011).

***Objetivo 2. Diseñar actividades mediadas con el recurso educativo digital Quizizz para el desarrollo de la interpretación textual a través de la lectura de imágenes se planearon cuatro actividades gamificadas mediante el formato Canva y enfocadas en la interpretación a partir de la lectura de imágenes.***

Para dar cumplimiento al segundo objetivo de diseñar actividades mediadas con el recurso educativo digital Quizizz para el desarrollo de la interpretación textual a través de la lectura de imágenes se planearon cuatro actividades gamificadas mediante el formato Canva y enfocadas en la interpretación a partir de la lectura de imágenes. Por ello, el diseño de la estrategia didáctica se compuso de cuatro talleres en los que se siguió una ruta con los elementos más importantes de la gamificación y se dio lugar a establecer una nueva manera de planear secuencias de aprendizajes que resulten significativos para los estudiantes al momento de implementarse.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Ante esto, se posibilitó que la Institución Educativa Madre Amalia contará con planeaciones curriculares acordes a las necesidades e intereses de los estudiantes de grado primero grupo tres (3) y del mismo modo innovar desde el diseño de actividades y talleres que prioricen el uso de las nuevas tecnologías y en especial de Quizizz como herramienta interactiva de gamificación.

Desde la segunda categoría relacionada con uso de actividades gamificadas para la comprensión lectora y uso didáctico herramientas TIC basadas en la gamificación, mediante el instrumento diseño Canva (AQUIDIM)- Quizizz-se logró la planificación de cuatro actividades mediadas por la herramienta Quizizz; logrando concretar aspectos a nivel de praxis que permitieran el uso de cuentos e historias acordes a la edad de los estudiantes. Para ello, se requirió el utilizar habilidades y competencias en el uso de las nuevas tecnologías y una interfaz del usuario y un proceso de seguimiento a los educandos. Por lo cual, se valoraron los aportes de autores como Gobierno de Canarias (2020) “se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas” (p.1).

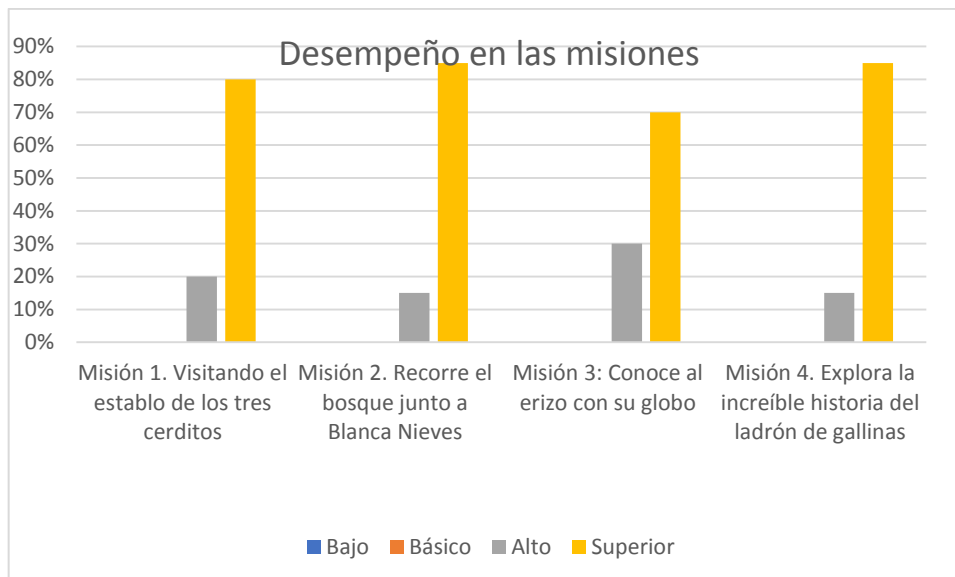
***Objetivo 3. Implementar una estrategia pedagógica para el desarrollo procesos interpretación textual, a través del uso recursos educativos digitales como Quizizz para incrementar los niveles de motivación, el uso del dispositivo electrónico y el desarrollo de competencias lectoras y escritoras.***



Con relación al tercer objetivo que consistió en implementar las actividades de lectura de imágenes diseñadas en el recurso educativo digital Quizizz para desarrollar la interpretación textual en los estudiantes de grado primero grupo tres de la Institución Educativa Madre Amalia, en la intervención se demostró que los estudiantes del grado focalizado tuvieron una mayor participación en cada una de las actividades aplicadas mediante Quizizz y lograron avanzar de manera significativa en el logro de competencias y habilidades para la comprensión interpretativa mediante el uso de textos multimodales y la lectura de imágenes.

Mediante la implementación de la estrategia basada en el uso de Quizizz se pudo constatar que efectivamente el uso de las nuevas tecnologías mejora significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes tal como se muestra en la figura 22.

**Figura 22.** Porcentajes de realización de las misiones



Nota. Muestra el nivel de interacción de los estudiantes expresados en porcentajes.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



La figura anterior muestra el nivel de desempeño **alcanzado** por los estudiantes en cada una de las misiones realizadas, en la que claramente se muestra que más del 80% de los educandos lograron sobresalir de manera significativa en cada reto propuesto por las docentes líderes de la estrategia. Lo que demuestra un alto grado de efectividad de las actividades gamificadas diseñadas e implementadas tales como: el cuento de Los tres cerditos, Blancanieves y siete enanitos, El erizo y el globo y El ladrón de gallinas. Por lo tanto, se logró demostrar que los niños y niñas se motivan a realizar proceso de interpretación textual a través del uso de imágenes cuando se les permite hacerlo por medio del uso de las nuevas tecnologías, en la que aplicaciones como Quizizz juega un papel importante por su interactividad. En este orden de ideas, se concuerda con el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016), quien afirma que esta tiene como “propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (p.4).

Cabe resaltar, que dentro de las observaciones realizadas mediante el diario de campo se destacan aspectos integradores que utilizaron las docentes en cada una de las misiones propuestas mediante la aplicación de Quizizz y en las sesiones programadas en la que se abordaron aprendizajes que ayudaron a fortalecer las competencias para la interpretación textual mediante la lectura de imágenes y textos multimodales. Por lo que, es importante destacar que en misiones como la que abordó el cuento de los tres cerditos; en la que ninguno de los estudiantes se ubicó en los desempeños bajo y básico y por su parte alcanzaron niveles altos y superior en la que se asemeja a los resultados en las misiones 2, 3 y 4.



Dentro de las observaciones y anotaciones realizadas en cada una de las sesiones se logró evidenciar una notable participación por parte de los estudiantes y un mejor desempeño docente con relación a la interpretación textual a partir de imágenes. Del mismo modo, se pudo corroborar que el uso de las nuevas tecnologías y en especial de herramientas gamificadas como Quizizz logra que la motivación de la que se viene hablando sea un hecho entre todos los educandos.

Desde la tercera categoría sobre Quizizz como herramienta de gamificación para la comprensión interpretativa y Didáctica como elemento motivador, se logró la integración de diferentes actividades entre ellas cuatro y su correcta aplicación con los estudiantes, en la que ellos se apropiaron de cada momento y participaron activamente en su consecución. Lo cual fue posible mediante el uso de talleres Pedagógicos UREDQUI y un Diario de campo con el cual se les hizo seguimiento a cada una de las sesiones de aprendizajes, tal como se muestra en los anexos. Con relación a lo anterior se valoran aportaciones de Graells (2000), citado por (Moon, 2019) afirma que: Las TIC son un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, con las cuales se hizo posible una mejor comprensión interpretativa y el desarrollo de habilidades cognitivas.

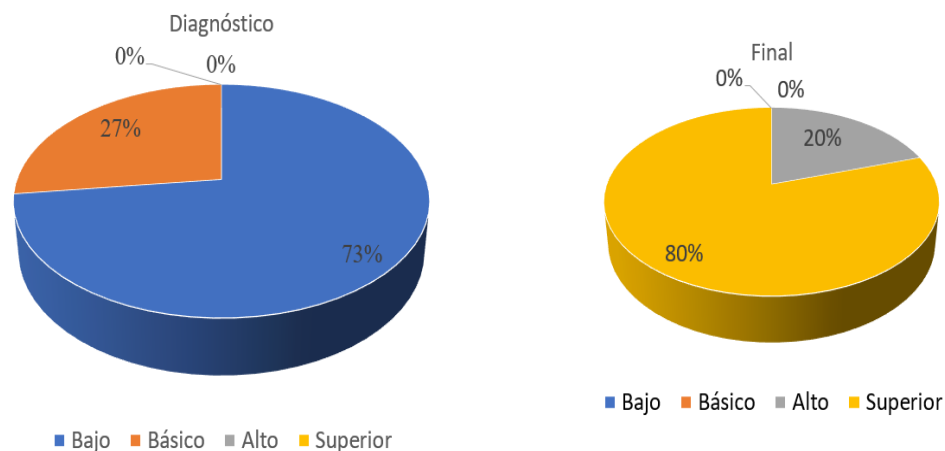
***Objetivo 4. Identificar el nivel de lectura alcanzado por los estudiantes a partir de la estrategia implementada.***

Para valorar el logro de lo establecido en el objetivo cuatro, una vez terminada la implementación se procedió a evaluar los resultados finales, tomándose los resultados promedios



de cada una de las misiones realizadas y de la prueba final aplicada a los educandos con la cual se logró evidenciar un cambio significativo entre el antes y después de la intervención. Por ende, en la figura 3 se realiza un comparativo entre el diagnóstico inicial realizado a los niños y niñas de grado primero grupo 3 y los resultados finales tras haber realizado todo el proceso de intervención por medio de cada una de las cuatro misiones, las observaciones mediante el diario de campo y el cuestionario final.

**Figura 23.** Comparativo entre los desempeños logrados al inicio y final



Nota. Se muestran los desempeños de interacción logrados por los estudiantes de grado primero.

Fuente: elaboración propia basada en la información obtenida de Quizizz.

Por lo cual, se evidencia que el 20% de los estudiantes se ubicaron en un nivel de desempeño alto y el 80% en superior. Lo anterior con relación al estado inicial de los educandos demuestra como el uso de estrategias como las aplicadas mediante la gamificación en Quizizz lograron motivar a los participantes y con ello pasar de bajo y básico a ALTO y SUPERIOR. Dado que, la realidad existente era que estos no eran capaces de realizar procesos de



interpretación textual mediante el uso de imágenes y al tiempo no eran capaces de comprender diferentes tipos de textos multimodales. En la siguiente tabla (11) se muestra en detalle cada uno de los desempeños obtenidos durante el proceso de implementación.

**Tabla 14.**

*Desempeños alcanzados por los estudiantes*

Estudiantes	Misión 1	Misión 2	Misión 3	Misión 4
Estudiante 01	Superior	Alto	Superior	Superior
Estudiante 02	Alto	Alto	Alto	Alto
Estudiante 03	Superior	Superior	Superior	Superior
Estudiante 04	Alto	Alto	Alto	Superior
Estudiante 05	Superior	Superior	Superior	Superior
Estudiante 06	Superior	Superior	Superior	Superior
Estudiante 07	Superior	Alto	Superior	Superior
Estudiante 08	Superior	Superior	Superior	Superior
Estudiante 09	Alto	Alto	Alto	Alto
Estudiante 10	Superior	Alto	Superior	Superior
Estudiante 11	Alto	Alto	Alto	Superior
Estudiante 12	Superior	Alto	Superior	Superior
Estudiante 13	Superior	Alto	Superior	Superior
Estudiante 14	Alto	Alto	Alto	Alto
Estudiante 15	Superior	Alto	Superior	Superior

Nota. Acumulado de desempeños alcanzados por los estudiantes.

Fuente: elaboración propia.

Es importante destacar que ninguno de los estudiantes mostró dificultades al momento de realizar cada una de las actividades, retos y misiones establecidas dentro de la estrategia de intervención realizada a los educandos de grado primero grupo tres. Por ello, se valora el uso de la aplicación Quizizz en la que se diseñaron y aplicaron los momentos de aprendizajes. Ante ello, investigadores como Severiche (2018) lograron obtener resultados significativos con el uso de



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



las nuevas tecnologías y que desde las aplicaciones y herramientas de la investigación; se aumentó la motivación tal como lo expresaron los niños y niñas en cada una de las sesiones de aprendizajes.

Desde el logro del cuarto objetivo se confrontó nuevamente la categoría de Quizizz como herramienta de gamificación para la comprensión interpretativa y comprensión interpretativa a partir de la lectura de imágenes. Mediante la cual se pudo lograr en los resultados obtenidos por medio de cuestionario de preguntas finales (NILIM). Lo que le dio valor a la comprensión interpretativa y al uso de la didáctica que se puede generar cuando se usa de manera correcta aplicaciones como la mencionada dentro de la intervención. Que según (Cassany, et al. 1994), quienes dicen que: El modelo intenta explicar cómo se produce el proceso de comprender un texto. Y desde el la importancia de Quizizz se dice que es vital para “la creación de cuestionarios para poder evaluar contenidos en tiempo real en el aula de manera interactiva, proyectándose las preguntas mediante el uso de un ordenador” (Gutiérrez, 2019, p.10).

## **5.1 Conclusiones**

Se concluye que efectivamente el diagnóstico es crucial porque permitió que se conocieran las dificultades que presentaban los estudiantes con relación a las competencias con las que contaban en lo concerniente a la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes y textos multimodales. Asimismo, que el uso de actividades enfocadas en la comprensión lectora da lugar a explorar las dificultades y fortaleza de los educandos y se convierten en un punto de





Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



partida para iniciar la inclusión de mejores estrategias en la que el uso de Quizizz denote el valor que se les da a las nuevas tecnologías de la información.

El uso de estrategias flexibles, innovadoras acompañadas de metodologías activas permite concretar mejores actividades que apunten a motivar a los estudiantes en la interpretación textual. De este modo, el docente de lengua castellana puede abordar diferentes tipologías textuales en la que se dé valor a la comprensión de imágenes y se contribuya al logro de experiencias significativas dentro y fuera del aula de clases de la Institución Educativa Madre Amalia. No se puede desconocer, el impacto que tienen las TIC y en especial la utilización herramientas como Quizizz.

El uso de Quizizz como estrategia de interacción y de innovación logra que tanto los docentes como los estudiantes hagan parte de procesos de enseñanza-aprendizajes activos, dinámicos y flexibles. Lo cual denota la capacidad de motivación que ello genera en cuanto a la interpretación textual a partir de imágenes y que abre nuevas posibilidades para la formación a nivel transversal y en otros temas y saberes bien sea del área de lenguaje o lo concerniente a otros niveles de comprensión lectora. Asimismo, toda estrategia de gamificación mediante el uso de las TIC estableció una ruta significativa y más porque los estudiantes venían de un proceso transitorio desde el trabajo situado en casa por causa de la pandemia del COVID 19 a la presencialidad.

Se concluye que dentro de la implementación sobresalen aspectos muy importantes que deben tenerse en cuenta para lograr resultados significativos en lo concerniente a la



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



interpretación textual como es la organización secuencial de las actividades gamificadas, la selección y utilización de una herramienta apropiada como lo es Quizizz; con la cual se logró una mayor interactividad y participación en un 100% en cada misión y la didáctica y pedagogía de las docentes para integrar dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje momentos únicos y diferenciales para cada uno de los actores participantes.

Asimismo, se concluye que se integraron las categorías como parte fundamental con la cual se dio cumplimiento al objetivo general y la pregunta de investigación. Lo anterior se configura como un proceso integro, dinámico y secuencial de acuerdo con cada una de las fases de la ruta de investigación apoyada en un diseño como lo es la investigación acción pedagógica.

A nivel de resultados se logró desarrollar la competencia de interpretación textual, aumentó en los niveles de motivación por parte de los estudiantes de grado primero grupo tres, inclusión de las nuevas tecnologías mediante Quizizz, planeaciones contextualizadas mediante Canva y desde la gamificación y una conexión entre la presencialidad y la virtualidad en medio del retorno a las aulas de clases.

## **5.2 Recomendaciones**

Ante ello, se recomienda que la Institución Educativa Madre Amalia cuente con un proceso de diagnóstico claro y flexible que contribuya a generar un historial sobre el nivel de desempeño de los estudiantes en áreas como lengua castellana. Del mismo modo, se insta a contar con aplicaciones para el diseño de pruebas interactivas que faciliten evaluar de manera



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



formativa a los educandos en cada uno de los grados que se ofrezcan desde la básica primaria hasta la media académica.

Se recomienda que desde la gestión académica se apoye al personal docente con capacitaciones que permitan a los mismos transversalizar desde el área de lengua castellana y desde el uso de las nuevas tecnologías procesos de enseñanza-aprendizaje que vayan acorde a la interpretación textual. Asimismo, establecer el formato Canva como guía para planificar secuencias didácticas y pedagógicas que se ajusten a los intereses educativos desde la estrategia basada en la gamificación; lo cual, debe ir acompañado de procesos formativos en competencias TIC.

Dentro de las recomendaciones para el tercer objetivo se propone integrar dentro del Proyecto Educativo Institucional el uso de aplicaciones gamificadas como Quizizz y de otras con apoyo de un entorno virtual de aprendizaje al que los docentes y estudiantes puedan ingresar durante su proceso de formación según el grado que curse. Además, que los docentes sean capacitados en el uso de herramientas como la utilizada dentro de la estrategia de intervención para que logren perfeccionar la creación de rutas gamificadas en la que se use todos los medios y recursos disponibles con los que cuenta la herramienta seleccionada. Por su parte, es pertinente que se gestione a nivel institucional una licencia que cubra multicursos y actividades que sean contextualizadas a los intereses y necesidades de los estudiantes.

Por último, se recomienda, socializar la estrategia con los docentes y padres de familias para que se vinculen y puedan desarrollar procesos investigativos y prácticos con el uso de



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



aplicaciones y herramientas TIC. Del mismo modo, integrar una mayor interfaz a nivel tecnológico y divulgar la experiencia en diversos medios y revistas para que sea conocida a nivel local, regional, nacional e internacional.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Referencias

- Agila, T. (2020). *Actividades didácticas 3.0 para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de básica*. ( Tesis de Maestría), Universidad de Israel, Quito, Ecuador.  
Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2514/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-055.pdf>
- Angarita, J. (2018). Apropriación de la realidad aumentada en la enseñanza de ciencias naturales en educación básica primaria. *Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia*, 1-128. Obtenido de [https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2940/1/TGT\\_1542.pdf](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2940/1/TGT_1542.pdf)
- Arias, M., Gutierrez, C. y Rodriguez, J. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. (Tesis de Maestría), Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá. Obtenido de [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33221/1/2021\\_gamificacion\\_propuesta\\_favorecer.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33221/1/2021_gamificacion_propuesta_favorecer.pdf).
- Ayala, M. y Castillo, F. (2019). *Promoción de la lectura comprensiva a través de recursos hipertextuales*. (Tesis de Maestría), Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22982/CastilloL%C3%B3pezFannyMayerly2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Baquero, Y., y Ortiz, P. (2017). *Propuesta de implementación del cuento como herramienta didáctico-pedagógica para mejorar los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico) en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Aguas Vivas Sede Central, del municipio de Sahagún Córdoba Colombia* (Tesis de Maestría), Universidad Evangélica Nicaragüense Martin Luther King Jr. Sincelejo, Sucre. Obtenido de



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



<https://cismlk.edu.co/Repositorio/TFM%20%202016%20->

[%202017/Baquero%20Calle%20Yadis%20Dayanis%20y%20Ortiz%20Cuadro%20Pedro%20Antonio.pdf](https://cismlk.edu.co/Repositorio/TFM%20%202016%20-%202017/Baquero%20Calle%20Yadis%20Dayanis%20y%20Ortiz%20Cuadro%20Pedro%20Antonio.pdf)

Bernal, E. (2019). El conectivismo y su aplicación a través de herramientas web 2.0:

configuración de una red de aprendizaje para la producción de artículos científicos. (Tesis de Maestría), Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá. Obtenido de

<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/14888/BernalGarzonEileen2019.pdf?sequence=1>

Buelvas , E. (2019). *Organización de un podcast con mitos y leyendas como estrategia*

*pedagógica para fomentar la comprensión lectora de los estudiantes de 5° grado de la institución educativa San Martín sede Babilonia - Sincelejo.* (Tesis de Pregrado)

Universidad Nacional Abierta y a Distancia-Unad, Sincelejo. Obtenido de

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/28312/erbuelvasp.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Cabrera, B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del

desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2), 72-82. Obtenido de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142016000200006&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006&lng=es&tlng=es)

Canva. (2021). *Gamificación en el aula: todo lo que necesitarás para aplicarla con éxito.*

Obtenido de [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/gamificacion-aula/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/gamificacion-aula/)

Capilla, R. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción

de fracciones comunes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 7(2), 49-62.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-93042016000200004&Ing=es&tIng=es.](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93042016000200004&Ing=es&tIng=es)

Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (1994). . Las cuatro destrezas: comprensión lectora. 193-207.

Obtenido de <https://docobook.com/las-cuatro-destrezas-comprension-lectora.html>

Cely, L., Cerinza, J., Utinico, L. (2018). *De la lectura de imágenes a la producción textual.*

(Tesis de Especialista). Universidad los Libertadores. Obtenido de

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2131/Cely\\_Luis\\_Cerinza\\_Johana\\_Utinico\\_Lida\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2131/Cely_Luis_Cerinza_Johana_Utinico_Lida_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación,*, 102-115.

Comunicación académica. (s.f). Cómo elaborar una conclusión. *PRAC*, 1-8. Obtenido de

[http://comunicacionacademica.uc.cl/images/recursos/espanol/escritura/recurso\\_en\\_pdf\\_extenso/17\\_Como\\_elaborar\\_una\\_conclusion.pdf](http://comunicacionacademica.uc.cl/images/recursos/espanol/escritura/recurso_en_pdf_extenso/17_Como_elaborar_una_conclusion.pdf)

Consultores, B. (2020). Cómo hacer la categorización de la información en una investigación. 1.

Obtenido de <https://online-tesis.com/como-hacer-la-categorizacion-de-la-informacion-en-una-investigacion/>

Dams, C. (2021). Gamificando los quizzes: Kahoot! vs Quizizz. Obtenido de

<https://educaciontech.com/2021/01/gamificando-los-quizzes-kahoot-vs-quizizz/>

Esterberg, K. G. (2002). *Qualitative methods in social research.* New York, NY, EE. UU.:

McGraw-Hill

Euroinnova (2019). Conoce la importancia y características de las estrategias educativas.

Obtenido de <https://www.euroinnova.co/blog/caracteristicas-de-las-estrategias-educativas>



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Feandalucia. (2018). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

*Revista digital para profesores*, 1-5. Obtenido de

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6448.pdf>

Gamboa, M., García, Y., y Beltrán, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de*

*Investiagciones Unad*, 12 (1). 101-128. Obtenido de

[https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1\\_2013/a06\\_Estrategias\\_pedagogicas\\_y\\_did%C3%A1cticas\\_para\\_el\\_desarrollo\\_de\\_las\\_inteligencias\\_1.pdf](https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1_2013/a06_Estrategias_pedagogicas_y_did%C3%A1cticas_para_el_desarrollo_de_las_inteligencias_1.pdf)

Gil, L., y Flórez, R. (2011). Desarrollo de habilidades de pensamiento inferencial y comprensión de lectura en niños de tres a seis años. 103-125. Obtenido de

<https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/39>

Gladic, J., y Cautín, V. (2016). Una mirada a los modelos multimodales de comprensión y aprendizaje a partir del texto. *Literatura y lingüística*, (34), 357-380. Obtenido de

<https://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112016000200017>

Gobierno de Canarias. (2020). *La gamificación y las TIC*. Obtenido de

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/gamificacion/#:~:text=Por%20su%20denominaci%C3%B3n%20en%20ingl%C3%A9s,la%20participaci%C3%B3n%20de%20los%20estudiantes.>

González, O., González, M., & Ruiz, J. (2012). Consideraciones éticas en la investigación pedagógica: una aproximación necesaria. *EDUMECENTRO*, 1-5. Obtenido de

<http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v4n1/edu01112.pdf>





Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, (1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>
- Gutiérrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz*. (Tesis de Maestría). Universidad de la Laguna, España. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot!,%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1>
- Hernández, R., y Opazo, H. (2010). Apuntes de Análisis Cualitativo en Educación. *Universidad Autónoma de Madrid*, 1-23. Obtenido de <http://www.fjaviermurillo.es/>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V, 1-634.
- Iquise, M. y Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Tesis de Grado), Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
- Karla, S. J. N. (Sin fecha). Definición del Marco Contextual. Obtenido de [https://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/103743/secme27284\\_1.pdf?sequence=1](https://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/103743/secme27284_1.pdf?sequence=1)
- Leal Rivas, N. (2020). La competencia lecto-crítica en entornos digitales: Una Visión Holística para L2/LE. *Contextos educativos*, (25), 71-89. Obtenido de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4267>



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Obtenido de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Ley 1286 de 2009. Se transforma a Colciencias en Departamento Administrativo, se fortalece el

Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Colombia y se dictan otras

disposiciones. Enero 23 de 2009. D.O. 47241. Obtenido de <https://www.suin->

[juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1676840](http://juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1676840)

Ley 1341 de 2009. 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 de Espectro y se dictan otras disposiciones. Julio 30 de 2009.

Obtenido de

[https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma\\_pdf.php?i=36913](https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=36913)

Lomas, C. (2003). Leer para entender y transformar el mundo. *En Enunciación: La oralidad, la lectura y la escritura*, 8 (1), 57-67.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/issue/view/la%20oralidad%2C%20la%20lectura%20y%20la%20escritura>

Londoño, N. (2018). Música carranguera, una estrategia pedagógica, para la lectura literal e

inferencial. *Revista Educación y Ciencia*, (23), 333-350. Obtenido

de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/download/10288/8](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/download/10288/8488)

488.

Lorenzo, N., Parestelo, L., Castro, M., Perdomo, A. (2020). Marco Referencial O Teórico de la

Investigación. Obtenido

de <https://campusvirtual.ull.es/ocw/mod/resource/view.php?id=6152>



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Marín Díaz, V. (2013). Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos.

Madrid: Síntesis. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, (43), 231-232

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36828074018>

Mejía, M. (22 de marzo de 2019). Ruralidad y TIC. <https://ruralidad29.blogspot.com/>

Moon. (22 de marzo de 2019). *Ruralidad y TIC*. Obtenido de <https://ruralidad29.blogspot.com/>

Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *QURRICULUM*, 25, 29-56.

Obtenido de

[https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q\\_25\\_%282012%29\\_02.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

Muñoz, C., y Schelstraete, M. (2008). Decodificación y comprensión de lectura en la edad adulta: ¿una relación que persiste? *Revista Iberoamericana de Educación*, (45), 5-45.

Obtenido de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2384Valenzuela.pdf>

McMillan, J. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa*. (5ª ed.). Pearson Educación, S.

A. <https://des->

[for.infed.edu.ar/sitio/upload/McMillan\\_J.\\_H.\\_Schumacher\\_S.\\_2005.\\_Investigacion\\_educativa\\_5\\_ed..pdf](https://des-for.infed.edu.ar/sitio/upload/McMillan_J._H._Schumacher_S._2005._Investigacion_educativa_5_ed..pdf)

Naciones Unidas (1948). La Declaración Universal de Derechos Humanos. Obtenido de

<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016).

Gamificación. <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion/>

Ortega, J., Salas, J., Escobar, J., Buena, R., y Giraldo, B. (2020). *Recursos educativos basados en aplicaciones móviles para apoyar la comprensión lectora*. Universidad Cooperativa de

Colombia, 1-113. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33600>



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



- Ortiz-Colon, A., Jordan, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., São Paulo*, 44, 1-17. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
- Pacheco , J. (junio de 22 de 2020). *Fases de la Investigación (Cuales son las fases, Tipos de investigación)*. Obtenido de <https://www.webyempresas.com/fases-de-la-investigacion/>
- Palomino, J. (2018). Aprendizaje significativo y las actitudes hacia las matemáticas en estudiantes del VII ciclo, en la Institución Educativa 1227 -Ate 2018. (Tesis de Maestria), Universidad Cesar Vallejo, Lima, Peru. Obtenido de <https://docplayer.es/173015622-Aprendizaje-significativo-y-las-actitudes-hacia-las-matematicas-en-estudiantes-del-vii-ciclo-en-la-institucion-educativa-1227-ate-2018.html>
- Perez, G. (2013). El texto Multimodal. Obtenido de <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/Texto-multimodal-y-r%C3%BAbrica/4454860.html>
- Pérez, K. y Hernández, J. (2014). Aprendizaje y comprensión. Una mirada desde las humanidades. *Humanidades Médicas*, 14(3), 699-709. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-81202014000300010&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202014000300010&lng=es&tlng=es).
- Pérez, M. (2017). En torno a la construcción de la categoría de adolescencias en investigación educativa. *Universidad Pedagógica Nacional*, 1-9. Obtenido de <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0852.pdf>
- Pere, C., Meritxell, E. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), 5-19. Obtenido de <http://www.aepect.org/ect-vol-28-1-2020/>



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



- PISA. (2018). El Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA). *El Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA)*, 1-12. Obtenido de [https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018\\_CN\\_COL\\_ESP.pdf](https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP.pdf)
- PISA. (2018). El programa PISA de la OCDE qué es y para qué sirve. *OCDE*, 1-34. Obtenido de <https://www.oecd.org/pisa/39730818.pdf>
- Prieto, B. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de Contabilidad*, 18, (46), 1-27. Obtenido de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cuacont/article/view/23681>
- Plan Nacional de Desarrollo [PND] (2018). Bases del Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022. Pacto por Colombia- Pacto por la equidad. Obtenido de <https://id.presidencia.gov.co/especiales/190523-PlanNacionalDesarrollo/documentos/BasesPND2018-2022.pdf>
- Quiroz, J. (2022). ¿Qué es un marco conceptual? Obtenido de <https://todosloshechos.es/que-es-un-marco-conceptual>
- Quituisaca, M. (2020). *Actividades lúdicas a través de Edmodo para perfeccionar la comprensión lectora en cuarto de básica*. (Tesis de Maestría), Universidad Israel, Quito , Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2502>
- Remolina, J. (2013). La lectura en Paulo Freire y la competencia lectora de PISA. *Educação*, 36 (2), 223-231. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84827901010>
- Restrepo , B. (2006). La Investigación-Acción Pedagógica, variante de la Investigación Acción Educativa que se viene validando en Colombia. *Revista de la Universidad de la Salle*, 92-



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



101. Obtenido de

<https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1297&context=ruls>

Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico.

*Universidad de La Sabana*, 45-55. Obtenido de

<http://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>

Reyes, Y. (2007). *Leer para crear y transformar el mundo*. Obtenido de

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122177.html>

Reyes, D. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. Obtenido

de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6529349.pdf>

Rivera, J. (2004). El Aprendizaje Significativo y la evaluación de los aprendizajes, *Revista De*

*Investigación Educativa*, 8 (14), 47-52. Obtenido de

[http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El\\_aprendizaje\\_significativo.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf)

Rodríguez, B., Calderón, M., Leal, M., y Arias, N. (2016). Uso de estrategias metacomprendivas

para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de segundo ciclo de un

colegio oficial en Bogotá, Colombia. *Universidad Pedagógica Nacional*, (44), 93-108.

Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n44/n44a06.pdf>

Sabino, C. (1992). *El Proceso de la Investigación*. Ed. Panapo, 1-124. Obtenido de

[http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso\\_investigacion.pdf](http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf)

Salas, S. (2008). Diseño del curso en línea: trabajo interdisciplinario. *Educación*, 99-122.

Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44032108>

Sánchez, H. (2013). La comprensión lectora, base del desarrollo del pensamiento crítico. Primera

parte. *Horizonte de la Ciencia*, 3 (4), 21-25. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/5709/570960879003/html/>



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



- Severiche, M. L. (2018). *Propuesta didáctica en lectoescritura para estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Docente de Turbaco. Bolívar*, (Tesis de Especialista), Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Cartagena, Colombia.
- Siemens, G. (2004) Learning and Knowing in Networks: Changing roles for Educators and Designers. <http://it.coe.uga.edu/itforum/Paper105/Siemens.pdf> .
- Silva, M. (2014). El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica: necesidad de un enfoque en la comprensión. *Universidad de Chile*, 14(64), 47-55. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n64/v14n64a5.pdf>
- Solé, I. (1987). Estrategias de lectura. Editorial Graó.  
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf>
- Schmid, H. (2006). Estilos de liderazgo y cambio de liderazgo en organizaciones de servicios humanos y comunitarios. En: la centralidad de los valores, pasiones y la ética en el sector sin fines de lucro. 17 (2), 179-194.  
<https://onlinelibrary.wiley.com/toc/15427854/2006/17/2>
- Stranges, A. (2015). Inclusión educativa: la importancia de saber leer y escribir. *Letras*, 31-35. Obtenido de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53908/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53908/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tebersoky, A. (2016). Escriure per aprendre. *Llengua, Societat i Comunicació*, 14. Obtenido de <https://revistes.ub.edu/index.php/LSC/article/view/15450>
- Torres, A. (2016). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



UNESCO (2014). Enseñanza y Aprendizaje: Lograr la Calidad Para Todos. Obtenido de

<https://es.unesco.org/gem-report/node/259>

UNESCO (2015). Re | Pensar Las Políticas Culturales. Obtenido de

<https://es.unesco.org/creativity/global-report-2015>

UNESCO. (2017). *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está*

*Aprendiendo*. Obtenido de <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

UniCartagena. (2021). Líneas de investigación . *Universidad de Cartagena* , 1-27.

Valencia, T. y Serna, A. (2016). Competencias y Estándares TIC desde la dimensión pedagógica:

Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente. Pontificia Universidad Javeriana – Cali. Obtenido de

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/estandares-tic-javeriana-unesco.pdf>



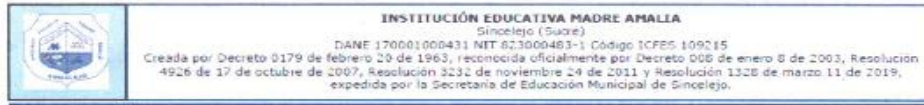


Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Anexos

### Anexo A. Aval institucional



Sincelajo, junio 18 de 2021

Estimadas Docentes

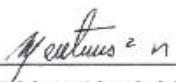
IRIS ESTRELLA YANEZ y LINA SIERRA ALVAREZ

Cordial saludo

Conocedor de sus actitudes pedagógicas e investigativas como docentes activas de la enseñanza en el nivel de Básica Primaria y de su proceso de cualificación al estar realizando la maestría Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena, me permito considerar que el proyecto de investigación **"Uso del Recurso Educativo Digital Quizizz como estrategia pedagogía para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1º3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelajo"** es pertinente y acorde a las necesidades educativas que se está vivenciando en IEMA en cuanto a la enseñanza aprendizaje del desarrollo de la interpretación de textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes desde grado primero (1º), pues evidentemente se busca lograr que los educandos de esta institución manifiesten altos niveles en esta habilidad y si bien es cierto el uso de los recursos educativo digitales han permitido y facilitado un procesos de enseñanza aprendizaje significativos reflejado aún más desde la situación de la pandemia COVID 19.

Por lo anterior, expreso el aval y acuerdo para la respectiva ejecución del proyecto de investigación mencionado.

Sinceramente,

  
\_\_\_\_\_  
MARCO ANTONIO CONTRERÁS CONTRERAS  
CC/Nº  
-----



**Universidad de Cartagena**  
Fundada en 1827



**Anexo B. Consentimiento Informado sobre uso de imagen a los padres de familia**



**CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES**

Institución Educativa: Madre Amalia  
Grado: 1º Grupo: 3

Yo Aucides Esthe Cruz Suarez, mayor edad, ( ) madre ( ) padre ( ) acudiente ( ) representante legal del estudiante Ivana Benitez Cruz de 6 años de edad, he (hemos) sido informado (s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA I.E MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hij(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO       DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Aucides Cruz Suarez Sincelejo, Julio 22/2021  
102798612



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Madre Amalia  
Grado: 1º Grupo: 3  
Yo KELLY VERGARA CONTRERAS, mayor de edad, ( ) madre ( ) padre ( ) acudiente ( ) representante legal del estudiante Isabella Sierra Vergara de 6 años de edad, he (hemos) sido informado (s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA LE MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado (s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo (a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

[  ] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO [  ] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Julio 23/2021

cc: 1102851125.



**Universidad de Cartagena**  
Fundada en 1827



**CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES**

Institución Educativa: Madre Amalia  
Grado: 1<sup>o</sup> Grupo: 3  
Yo Kelly Johana Perez Sanchez, mayor de edad, ( madre( padre ( acudiente ( representante legal del estudiante Samuel Burgos Perez de 6 años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZIZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZIZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA LE MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO       NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZIZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Kelly Perez S. c. 1007908609 Julio 23/2021





**Universidad de Cartagena**  
Fundada en 1827



**Universidad de Cartagena**  
Fundada en 1827



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Madre Amalia

Grado: 1º Grupo: 3

Yo Ingris Patricia Pacheco Balmaceda mayor de edad, ( ) madre ( ) padre ( ) acudiente ( ) representante legal del

estudiante Ana Victoria Perez Pacheco de 6 años de edad, he (hemos) sido informado (s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA I.E MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo (a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hij(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO       NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Ingris Pacheco Julio 23/2021  
23181854



**Universidad de Cartagena**  
Fundada en 1827



**Universidad de Cartagena**  
Fundada en 1827



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Madre Amalia

Grado: 1º Grupo: 3

Yo María Carolina Garay Vitoria, mayor de edad, (24) madre (), padre () acudiente () representante legal del

estudiante María Paula Marriquez Garay de 7 años de edad, he (hemos) sido informado (s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º-3 DE LA LE MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado (s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO       NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Manizales 1102869032 Julio 23/2021



**Universidad de Cartagena**  
Fundada en 1827



Universidad de Cartagena  
Fundada en 1827



**CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES**

Institución Educativa: Madre Amalia  
Grado: 1º Grupo: 3

Yo Andy Y. Ricardo Tabernera de 1066176505, mayor de edad, ( madre) ( padre) ( acudiente) ( representante legal del estudiante Thail Emileth Torres Ricardo de 6 años de edad, he (hemos) sido informado (s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZIZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA I.E MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo (a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

[  ] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO [  ] NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZIZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19,

Lugar y Fecha: Sincelejo - Sucre 23-07-2021 Andy Ricardo Tabernera



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Madre Amalia

Grado: 1º Grupo: 3

Yo Ertha Patricia Gonzalez Vitola, mayor de edad, (37) madre( ), padre ( ) acudiente( ) representante legal del estudiante Yerak Anaya Gonzalez de 6 años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA IE MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autorizemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO  NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Sincelejo, Julio 23/2021

Ertha Gonzalez Vitola





Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Madre Amalia

Grado: 1º Grupo: 3

Yo Karlen Maripita Pimentel Bertá, mayor de edad, (  ) madre (  ) padre (  ) acudiente (  ) representante legal del

estudiante Samuel Rojas Pimentel de 6 años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º-3 DE LA I.E MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelvo todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mi (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

[  ] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO      [  ] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Karlen Pimentel B      Sincelejo, Julio 22/2021  
CC. 64703411 go



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: Madre Amalia

Grado: 1º Grupo: 3

Yo Maricela González H, mayor de edad, (  madre,  padre,  acudiente (  representante legal del estudiante Sara Sofía Ricardo de 6 años de edad, he (hemos) sido informado (s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA I.E MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado (s) sobre las condiciones de la participación de mí (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mí (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mí (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mí (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mí (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mí (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO  NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mí (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ en las instalaciones desde mí (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Sincelejo, Julio 22/2021 Maricela González



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



**CONSENTIMIENTO INFORMADO  
PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES**

Institución Educativa: Madre Amalia

Grado: 1º Grupo: 3

Yo Lia Pérez, mayor de edad, ( ) madre (

) padre ( ) acudiente ( ) representante legal del estudiante Rosalba Pérez Pérez de \_\_\_\_\_ años de edad, he (hemos)

sido informado (s) acerca de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ, la cual se requiere para que las docentes de mi hijo(a) realicen el proyecto de investigación "USO DEL RECURSO EDUCATIVO DIGITAL QUIZZ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTERPRETACIÓN TEXTUAL A PARTIR DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 1º3 DE LA LE MADRE AMALIA SINCELEJO" propuesta desde la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mí (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación mencionado, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en este proyecto de investigación o los resultados obtenidos no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el grado.
- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en el proyecto de investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mí (nuestro) hij(a) en caso de que no autoricamos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la aplicación de las actividades de lectura de imágenes se utilizarán únicamente para los objetivos de la investigación y como evidencia de la misma.
- Las docentes investigadoras garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente a la realización del proyecto de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO     NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en el desarrollo de la aplicación de actividades de lectura de imágenes para el desarrollo de la interpretación textual a través del recurso educativo digital QUIZZ en las instalaciones desde mi (nuestra) casa, atendiendo los protocolos de bioseguridad de la pandemia COVID 19.

Lugar y Fecha: Lia Pérez Sincelejo, Julio 23/2021



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



## **Anexo C. Cuestionario inicial de diagnóstico**

### **Institución Educativa Madre Amalia Instrumento 1: Cuestionario a Estudiantes (Inicial y Final)**

Estimado validador, a continuación, se presenta el cuestionario inicial y el cuestionario final del proyecto, este pretende conocer el desempeño de los estudiantes de primero grado en área de lenguaje con relación a la categoría de competencia comunicativa en la interpretación textual a partir de imágenes.

Cada cuestionario está dividido en dos partes, la primera parte son 10 preguntas sobre interpretación textual, aquí se trabajarán aspectos relacionados con la competencia comunicativa. Los cuestionarios serán aplicados a través de la plataforma de Google forms. Los datos recopilados serán resguardados por los investigadores del proyecto y no se compartirán ni se harán públicos nombres de personas. Esta información será de carácter confidencial y con finalidades únicamente académicas como parte del ejercicio investigativo. Confiamos en que esta será una oportunidad de contribuir a la mejora en los procesos educativos en pro de la calidad.

**Tema de investigación:** Uso de Quizizz como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la interpretación textual por medio de imágenes en estudiantes 1° de la I.E Madre Amalia Sincelejo.

**Pregunta de investigación:**



¿De qué manera el uso de Quizizz como estrategia pedagógica fortalece la interpretación textual a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Madre Amalia?

Objetivos de recolección de datos:

Fortalecer la interpretación textual a partir de imágenes mediante el uso de Quizizz como estrategia pedagógica en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Madre Amalia del municipio de Sincelejo, Sucre.

### **Indicaciones**

1. Lea o escuche cuidadosamente cada interrogante.
2. Tome un tiempo prudente para pensar muy bien sus respuestas.
3. Anote bien sea en el formulario en físico o virtual dado el caso sus aportes a las preguntas planteadas.
4. Si es realizada por vía telefónica responda de manera clara, fluida y con un tono de voz respetuoso para ser entendido (a) por el entrevistador.
5. Terminada la consulta envíe el archivo por el mismo medio en el que lo recibió.
6. Se le agradece su participación y aporte constructivo dentro del proceso investigativo.

Cualquier observación o comentario por favor hacerlo en el instrumento de validación.



Las opciones de respuesta para el instrumento de validación son tipo saber creadas por el ICFES.

### **Cuestionario Inicial**



Categoría	Subcategoría	Cuestionario Contexto 1 (Colegio Americano)
General	General	Nombre:





		Edad: Curso: Género:
Comunicativa	Interpretación textual Lectura de imágenes	<p>Observa cuidadosamente el siguiente dibujo</p>  <p>1. De acuerdo con la imagen, ¿Qué crees que está pasando?</p> <p>A. La liebre camina para alcanzar a la tortuga B. la tortuga se nota cansada C. La liebre y la tortuga participan de una carrera D. La liebre y la tortuga van camino a la escuela Clave. C</p> <p>Observa cuidadosamente el siguiente dibujo. Es un cuento al que puede colocarle un título</p>  <p>2. Según lo que se muestra en la imagen un posible título sería</p> <p>A. El conejo y la zorra B. El león y el ratón C. Un ratón enorme D. El león que llora a su amigo ratón Clave. B</p>



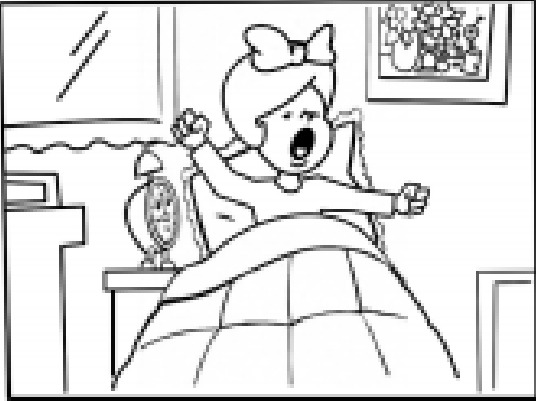
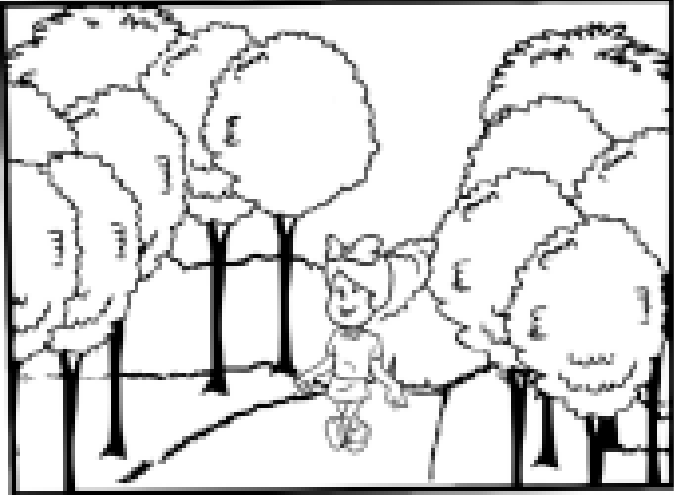
		<p>3. Da la imagen, se puede decir que la casa esta hecha de</p>  <p>A. Azúcar B. Todo tipo de dulces C. Madera D. Carne de pollo Clave. B</p>
<p>Comunicativa</p>	<p>Interpretación textual Lectura de imágenes</p>	<p>Observa cuidadosamente el siguiente dibujo.</p>  <p>4. Los niños se notan contentos porque</p> <p>A. Van para la escuela B. Se van de paseo C. Vieron a su mamá D. Salieron a vacaciones Clave. B</p> <p>5. La mujer en la imagen es para los niños</p> <p>A. La tía B. La abuela C. La mamá D. la profesora Clave. C</p> <p>6. De acuerdo a la imagen se concluye que</p> <p>A. Es una familia muy feliz porque se van de paseo B. Es una familia muy triste porque pasan trabajando C. Es una familia muy talentosa</p>



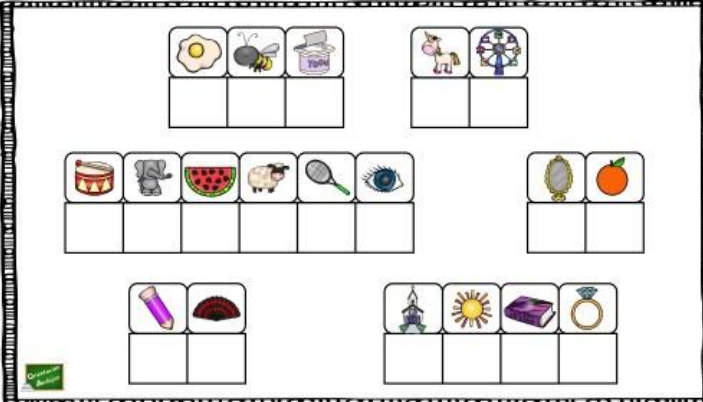

		<p>D. Una mamá y un papá que se van de viaje sin sus hijos Clave: B</p>
<p>Comunicativa</p>	<p>Competencia comunicativa Lectura de imágenes</p>	<p>Observa el siguiente dibujo</p>  <p>7. La anterior imagen se puede encontrar en una etiqueta de</p> <ul style="list-style-type: none"><li>A. Sobre lo que hace el árbol</li><li>B. cuidado ambiental</li><li>C. Advertencia para los humanos</li><li>D. colores del árbol</li></ul> <p>Clave; A</p> <p>Observa el siguiente dibujo</p>  <p>8. La mamá se ve diferente en el espejo porque</p> <ul style="list-style-type: none"><li>A. Es una mamá moderna</li><li>B. Es una mamá robot</li><li>C. Es una mamá extraterrestre</li><li>D. Es una mamá ángel</li></ul> <p>Clave: B</p>





		<p>Observa la siguiente imagen</p>  <p>9. Lo que posiblemente sucede en la escena es</p> <ul style="list-style-type: none"><li>A. El niño tiene mucha hambre</li><li>B. La niña se acaba de despertar.</li><li>C. La niña tiene mucho sueño.</li><li>D. El niño está bailando.</li></ul> <p>Clave. B</p> <p>Observa la siguiente imagen</p>  <p>10. Por el paisaje que se muestra se supone que la niña.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>A. Camina en medio de grandes edificios</li><li>B. Camina en medio de un bosque</li><li>C. Corre en compañía de sus amigos</li><li>D. Corre sola en las montañas.</li></ul> <p>Clave, B</p>
	Decodificación	<p>11. En cada caso identifica el mensaje secreto, para ello debes escribir la primera letra de cada imagen para descubrir lo que se dice. Luego escribe nuevamente el</p>



		<p>mensaje en el recuadro siguiente.</p>  <p>El mensaje secreto es:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>																														
	<p>Asociación de grafema-fonema</p>	<p>12. Asocia cada dibujo con su palabra correspondiente.</p>  <table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td>siete</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>tele</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>tela</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td>tomate</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>topo</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>lata</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td>maleta</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>tapa</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>osito</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td>moto</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>pato</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>paleta</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td>pastel</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>elote</td> <td><input type="checkbox"/></td><td>auto</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	siete	<input type="checkbox"/>	tele	<input type="checkbox"/>	tela	<input type="checkbox"/>	tomate	<input type="checkbox"/>	topo	<input type="checkbox"/>	lata	<input type="checkbox"/>	maleta	<input type="checkbox"/>	tapa	<input type="checkbox"/>	osito	<input type="checkbox"/>	moto	<input type="checkbox"/>	pato	<input type="checkbox"/>	paleta	<input type="checkbox"/>	pastel	<input type="checkbox"/>	elote	<input type="checkbox"/>	auto
<input type="checkbox"/>	siete	<input type="checkbox"/>	tele	<input type="checkbox"/>	tela																											
<input type="checkbox"/>	tomate	<input type="checkbox"/>	topo	<input type="checkbox"/>	lata																											
<input type="checkbox"/>	maleta	<input type="checkbox"/>	tapa	<input type="checkbox"/>	osito																											
<input type="checkbox"/>	moto	<input type="checkbox"/>	pato	<input type="checkbox"/>	paleta																											
<input type="checkbox"/>	pastel	<input type="checkbox"/>	elote	<input type="checkbox"/>	auto																											

Nota. Elaboración propia por parte del equipo investigador. Las imágenes son de uso libre y se referencian como (Google, 2021) Wrodwall (2021)



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



**Anexo D.** Formato de planeación y diseño Canva

Planeación de las actividades Gamificadas



**INSTRUMENTO CIF37-20\_3A**

<b>Gamificación Canvas</b>		<b>Materia: Lengua Castellana</b>		<b>Fecha:</b>
		<b>Profesor: Iris</b>		<b>Iteración:</b>
<b>6. Dinámica</b>	<b>4. Componentes</b>	<b>5. Objetivos</b>	<b>9. Estética</b>	<b>2. Perfil de jugadores</b>
	<b>5. Mecánica</b>		<b>3. Comportamientos esperados</b>	
<b>7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</b>		<b>8. Riesgos potenciales</b>		

Nota. Se presenta el formato de planeación Canva



## Anexo E. Planeación de las actividades Gamificadas

Gamificación Canvas		Materia: Lengua Castellana		Fecha: agosto 15
		Profesor:		Iteración: primera
<p><b>6. Dinámica</b> Los estudiantes obtendrán 100 puntos al finalizar la actividad interactiva titulada <b>una secuencia ordenada de imágenes</b>. Para ello, los estudiantes deben cumplir el reto de explorar la actividad en Quizizz y resolver los ejercicios interactivos en la misma.</p>	<p><b>4. Componentes</b> Puntuaciones Tabla de clasificaciones. Logros a nivel inferencial.</p>	<p><b>1. Objetivos</b> Fortalecer la interpretación textual a partir de imágenes mediante el uso de Quizizz como estrategia pedagógica en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Madre Amalia del municipio de Sincelejo, Sucre Diseñar las sesiones sincrónicas para ampliar la información de Quizizz. Implementar la actividad didáctica titulada <b>una secuencia ordenada de imágenes</b> Evaluar el impacto de los elementos constitutivos de la</p>	<p><b>9. Estética</b> Dentro de la estética se incluye el uso de recursos multimedia, videos, imágenes y preguntas tipo saber.</p>	<p><b>2. Perfil de jugadores</b> Los estudiantes de primer grado con edades entre los 5 y los 7 años, estudian en la Institución Educativa desde preescolar, han demostrado debilidad a nivel de comprensión lectora en el nivel interpretativo. Por ello, en esta oportunidad tendrán la oportunidad de jugar por medio de las aplicaciones propuestas para dar respuestas a cada una de las preguntas propuestas en la actividad interactiva <b>una secuencia ordenada de imágenes</b>. Les gusta utilizar mucho sus teléfonos móviles para jugar. No les gusta escribir mucho en copias o libros.</p>



	<p><b>5. Mecánica</b> Las docentes crean las actividades en Quizizz y luego por medio de WhatsApp comparten a los estudiantes el link de acceso a la actividad o bien puede ser el código de ingreso. Los estudiantes ingresan por medio del link y colocan su nombre para registrarse. Los estudiantes inician el juego, el cual deberá ser desarrollado de acuerdo a los tiempos establecidos para resolver cada pregunta propuesta. A medida que los estudiantes aciertan van sumando puntos y ganando insignias para aposeionarse en un ranking de todos los jugadores.</p>	estrategia diseñada de tipo gamificación en cada una de las preguntas interactivas desarrolladas en la actividad <b>una secuencia ordenada de imágenes</b>	<b>3. Comportamientos esperados</b> Reconocimiento: al equipo ganador se le darán unas insignias de reconocimiento como ganadores de la semana 1. Y serán publicados en la página institucional.	
<p><b>7. Gestión (seguimiento y monitoreo)</b> Se utilizará la aplicación Quizizz para el diseño y aplicación de la actividad <b>una secuencia ordenada de imágenes</b>. Asimismo, la libreta de calificaciones para hacer seguimiento de los logros y posiciones alcanzadas por los educandos. Adicional a ello, se harán encuentros sincrónicos uno por cada actividad para interactuar con los estudiantes sobre el tema: <b>una secuencia ordenada de imágenes</b></p>		<b>8. Riesgos potenciales</b> Dentro de los riesgos esperados destacan: Fallas en la conectividad. Falta de recursos tecnológicos para la realización de las actividades. Bloqueo de la contraseña de acceso a Moodle. Poco tiempo para el desarrollo de las actividades.		

Nota. Se detalla la secuencia de aprendizaje en el formato Canva.



Anexo F. Diarios de campo diligenciados

Diario de Campo. ACTIVIDAD 1			
Institución Educativa Madre Amalia Sincelejo			
Asignatura: Lengua Castellana		Fecha: Octubre 19	Grado: Primero Grupo: Tres
Nombre del observador: Lina Sierra, Iris Estrella		Docente: Iris Estrella Yanez	
Objetivo:			
Categorías	Aspectos Por Observar	Realidad Captada	Reflexión
Niveles de lectura.	Descripción de la clase.	Los estudiantes de grado 1° grupo 3 se sintieron motivados y emocionados para realizar la actividad de lectura de imágenes del texto “Los Tres Cerditos” porque sintieron que conocían y han escuchado algo de la historia.	Los niños al ver las imágenes alusivas al texto “Los Tres Cerditos” desde un computador, específicamente en el recurso educativo digital Quizizz sintieron y manifestaron emoción en realizar la actividad y más aún para ellos porque utilizaron Quizizz, recurso educativo digital nuevo en usarlo para los estudiantes. De igual manera se motivaron por realizar muy bien la actividad para obtener como premio una gema de color dorada
	Práctica educativa ¿Qué estrategias utilizadas en el aula muestran la aplicación de principios de aprendizaje significativo?	Para los estudiantes de grado 1° grupo tres fue muy significativo desarrollar la actividad del texto Los Tres Cerditos desde el recurso educativo digital Quizizz porque para ello fue una experiencia escolar novedosa, la cual los impacto porque era algo diferente a las clases.	En realidad, el desarrollo de la actividad lectura de imágenes del texto “Los Tres Cerditos” a través de Quizizz permitió que los niños obtuvieran un aprendizaje significativo desde el momento en que ellos transfirieran a su contexto escolar el valor de dedicarse y esforzarse con las actividades escolares para lograr ganar su año escolar, reflejando interés por realizar muy bien los compromisos escolares.



	<p><b>Niveles de lectura nivel interpretativa a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero.</b></p>	<p>Se pudo observar que los niños al interactuar con las imágenes propias del texto “Los Tres Cerditos” desde el recurso digital Quizizz desarrollaron su nivel inferencial, en donde tuvieron la capacidad de deducir que estaba sucediendo en cada episodio de imágenes.</p>	<p>Es muy importante para los niños de grado primero de básica primaria tener la oportunidad de interactuar, deducir y concluir historias a partir de la lectura de imágenes. En esta oportunidad con el texto “Los Tres Cerditos”, los estudiantes se sintieron en confianza con las imágenes presentadas acerca del texto, desarrollando de esta manera su participación con la actividad.</p>
	<p><b>Grado de interés de los estudiantes ante la intención del docente.</b></p>	<p>Los estudiantes se sintieron siempre motivados y con interés durante el desarrollo de la actividad</p>	<p>Continuar con la implementación de actividades relacionadas con la lectura de imágenes a partir del uso del recurso educativo digital Quizizz.</p>
<p><b>Uso de las TIC por medio de Quizizz.</b></p>	<p><b>Innovación en TIC</b></p>	<p>Implementar una estrategia pedagógica a partir del uso de las TIC, fue muy significativa para los niños porque permitió que éstos desarrollaran una estrategia pedagógica y metodológica atractiva y diferente a la que se usa normalmente en clases como lo es el tablero o los textos.</p>	<p>Implementar y desarrollar las clases haciendo uso de las TIC permite enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje de tal manera que éstas contribuyen en despertar la motivación e interés de los estudiantes y docentes.</p>
	<p><b>Cierre retroalimentación.</b></p>	<p>y La actividad interactiva: Lectura de imágenes “Los Tres Cerditos” diseñada en el recurso educativo digital Quizizz fue desarrollada y entendible para los niños de grado 1° grupo 3 en donde comprendieron el objetivo, la dinámica y el reto a cumplir en la actividad. Misión cumplida.</p>	<p>Los estudiantes manifestaron motivación, atención e interés por desarrollar las actividades 1 y 2 propuesta en el recurso educativo digital Quizizz “Los Tres Cerditos” Un estudiante expresó “Profe podemos hacer otra actividad como esta”</p>

Nota. Elaboración propia por parte del equipo investigador.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



### Diario de Campo. ACTIVIDAD 2

**Institución Educativa Madre Amalia Sincelejo**

**Asignatura:** Lengua Castellana

**Fecha:** Octubre 25

**Grado:** Primero **Grupo:** Tres

**Nombre del observador:** Lina Sierra, Iris Estrella

**Docente:** Iris Estrella Yanez

**Objetivo:** Desarrollar la interpretación textual de los estudiantes de grado primero(1°) grupo tres de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes.

<b>Categorías</b>	<b>Aspectos Por Observar</b>	<b>Realidad Captada</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Niveles de lectura.</b>	<b>Descripción de la clase.</b>	Los niños de grado 1° grupo 3 se sintieron emocionados porque nuevamente realizaron la actividad 2: lectura de imágenes del texto “Blanca Nieve y los Siete Enanitos” y usaron el recurso educativo digital Quizizz.	Los estudiantes al ver las imágenes alusivas al texto “Blanca Nieve y los Siete Enanitos” desde el recurso educativo digital Quizizz estaban a la expectativa para realizar la actividad porque estuvo basada a partir de imágenes y en el texto de este cuento literario. Los niños reflejaron interés por desarrollar la actividad.
	<b>Práctica educativa ¿Qué estrategias utilizadas en el aula muestran la aplicación de principios de aprendizaje significativo?</b>	Desde el mismo momento en que los estudiantes de grado 1 ° grupo 3 empezaron a interactuar con el recurso educativo digital Quizizz manifestaron motivación por hacer lectura del texto y las imágenes, así como también del audio referente a esta historia.	El uso de las TIC sin dudas permite optimizar los eventos de enseñanza aprendizaje. Es así como la experiencia que tuvieron los estudiantes de grado 1, grupo tres al desarrollar la actividad de lectura de imágenes del texto “Blanca Nieve y los Siete Enanitos” a través del recurso educativo digital Quizizz conllevó a que éstos lograran un aprendizaje significativo al interactuar con textos, imágenes y audio, es decir textos multimodales que dinamizaron la forma de aprender los niños.
	<b>Niveles de lectura nivel interpretativa a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero.</b>	Al desarrollar la actividad de lectura de imágenes del texto “Blanca Nieve y los Siete Enanitos” se pudo observar que los estudiantes realizaron la actividad con mejor interpretación, pues había tenido la experiencia inicial con la actividad 1 y en esta oportunidad fue más fácil para ellos la actividad.	Desarrollar la competencia interpretativa desde los primeros años de escolaridad, es un reto muy significativo desde el proceso de enseñanza, porque influir positivamente en el aprendizaje de los niños. Fue así como los estudiantes de grado 1°, grupo 3 desarrollaron con más efectividad la actividad 2, en donde el nivel interpretativo fue mejor a partir de la lectura de imágenes haciendo uso pertinente del recurso educativo digital Quizizz





	<b>Grado de interés de los estudiantes ante la intención del docente.</b>	Los niños de grado 1° grupo 3 reflejaron mucha motivación e interés por realizar la actividad 2 de lectura de imágenes desde el recurso educativo digital Quizizz. Un estudiante expreso “ Profe, que chévere y divertido hacer otra actividad en Quizizz y más porque son imágenes”	Es importante y necesario que los niños de grado primero de básica primaria tenga la oportunidad de explora, desarrollar e incrementar el nivel interpretativo a partir de lectura de imágenes sencillas y acorde a su edad de una manera atractiva como lo es el uso del recurso educativo digital Quizizz para familiarizarse con el mundo de la tecnología.
<b>Uso de las TIC por medio de Quizizz.</b>	<b>Innovación en TIC</b>	Como docentes fue bastante significativo implementar el recurso educativo digital Quizizz porque nos permitió que el proceso de enseñanza se diera de una forma creativa e innovadora, en donde los estudiantes de grado 1° grupo 3 disfrutaran de un aprendizaje atractivo con respecto a la lectura de imágenes, la cual es indispensable para desarrollar la competencia interpretativa.	Hacer uso de las TIC en el aula escolar es llevar procesos de enseñanza aprendizaje contextualizados a las exigencia y necesidades de la sociedad en el siglo XXI , de igual manera es propiciar espacios de interacción activa entre docentes y estudiantes, aspecto importante en el quehacer pedagógico del docente y en el proceso de aprendizaje de los estudiantes
	<b>Cierre y retroalimentación.</b>	Al finalizar la actividad 2, los estudiantes de grado primero grupo tres lograron reflejar un desarrollo positivo de la competencia interpretativa, en donde manifestaron un alto nivel interpretativo de las imágenes logrando deducir y concluir el texto literario, en este caso Blanca Nieve y los Siete enanitos. En este mismo sentido los niños se sintieron muy satisfechos al recibir una gema de color azul, la cual representa en esta oportunidad el valor de la constancia y avance en los retos propuestos de la misión 2.	Los estudiantes de grado primero grupo 3 vivenciaron un proceso de aprendizaje diferente a través del proceso de lectura de imagenes mediante el uso actividades gamificadas como los es el recurso educativo digital Quizizz. Evidentemente las TIC juega un papel significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Nota. Se muestra la observación realizada en el taller 2.



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



### Diario de Campo. ACTIVIDAD 3

<b>Institución Educativa Madre Amalia Sincelejo</b>			
<b>Asignatura:</b> Lengua Castellana		<b>Fecha:</b> Octubre 28	<b>Grado:</b> Primero <b>Grupo:</b> Tres
<b>Nombre del observador:</b> Lina Sierra, Iris Estrella		<b>Docente:</b> Iris Estrella Yanez	
<b>Objetivo:</b> Desarrollar la interpretación textual de los estudiantes de grado primero(1°) grupo tres de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes.			
<b>Categorías</b>	<b>Aspectos Por Observar</b>	<b>Realidad Captada</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Niveles de lectura.</b>	<b>Descripción de la clase.</b>	<p>Durante la clase de la actividad 3, nuevamente los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la I.E Madre Amalia manifestaron agrado por desarrollar las misiones 5 y 6 en donde expresaron motivación e interés por responder las preguntas de este texto a partir de la lectura de imágenes del mismo.</p> <p>Para ellos fue más fácil porque conocía la estrategia de la dinámica del recurso educativo digital Quizizz.</p> <p>En esta actividad, el reto era lograr obtener una gema de color azul</p>	<p>Es evidente que los estudiantes de grado 1° grupo 3 manifestaron una vez más una actitud positiva para desarrollar la actividad 3: Lectura de imágenes del texto El erizo y el globo, en donde asumieron significativamente el reto de responder las preguntas de la historia a partir de las imágenes propias, obteniendo de esta manera óptimos niveles de desempeño.</p> <p>De esta manera se puede decir, que los recursos educativos digitales juegan un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que permiten dinamizar el quehacer pedagógico del docente y a los estudiantes les favorece su ritmo y estilo de aprendizaje.</p>
	<b>Práctica educativa ¿Qué estrategias utilizadas en el aula muestran la aplicación de principios de aprendizaje significativo?</b>	<p>El hecho de implementar un recurso educativo digital, en este caso, Quizizz, en el aula de clases y más aún en grado 1°, es una forma de cambiar el escenario escolar para motivar y conectar a los estudiantes a una transformación de su proceso de aprendizaje pasivo a un aprendizaje significativo.</p>	<p>El aprendizaje es significativo cuando en realidad este es transferido a la vida de los estudiantes y le dan un sentido para su vida. Ahora los niños de grado primero grupo tres solicita a su docente que las actividades escolares de las otras asignaturas que también le orientan sean diseñadas en Quizizz para ellos realizarlas.</p>



	<p><b>Niveles de lectura interpretativa a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero.</b></p>	<p>Los niños de grado 1° grupo 3 evidenciaron un mejor nivel de la competencia interpretativa al desarrollar la actividad 3 relacionada con la lectura de imágenes, en esta oportunidad de la historia El erizo y el globo, en donde interpretaron acertadamente las imágenes con las preguntas y opciones de respuestas.</p>	<p>Desarrollar la competencia interpretativa en nuestros estudiantes desde los primeros años de escolaridad, es el horizonte y misión que todas las instituciones educativas de Colombia deben asumir, haciendo uso oportuno y pertinente de los recursos y las herramientas tecnológicas que existen en la actualidad. De igual manera los docentes tenemos la tarea de capacitarnos en el uso de recursos educativos digitales para implementar en el proceso de enseñanza y así dinamizar nuestro quehacer pedagógico.</p>
	<p><b>Grado de interés de los estudiantes ante la intención del docente.</b></p>	<p>Los estudiantes de grado 1° grupo 3 de IEMA continuaron manifestando una actitud positiva y un alto nivel de interés por desarrollar las actividades de lectura de imágenes a partir del uso del recurso educativo digital Quizizz para desarrollar la interpretación textual.</p>	<p>Motivar y despertar el interés en nuestros estudiantes es fundamental para lograr óptimos niveles de desempeños escolares, es por eso que el uso apropiado de las tecnologías facilita los procesos de enseñanza aprendizaje y más cuando se trata de orientar niños en edades de 6 a 8 años.</p>
<p><b>Uso de las TIC por medio de Quizizz.</b></p>	<p><b>Innovación en TIC</b></p>	<p>El uso de las TIC en el aula de clases permitió hacer un cambio significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje del grado 1° grupo 3 IEMA , porque los niños mantuvieron una buena atención y motivación para desarrollar la actividad concentrándose en la lectura de imágenes y en el uso de Quizizz como recurso multimodal.</p>	<p>Innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje es una tarea indispensable de todo docente en el siglo XXI , pues se busca mejorar cada día el quehacer escolar , haciendo uso efectivo de las tecnologías, específicamente de recursos y herramientas digitales que sean atractivas para los estudiantes en donde puedan explorar a través de imágenes, videos y audios.</p>
	<p><b>Cierre y retroalimentación.</b></p>	<p>Al finalizar la actividad 3, los estudiantes de grado 1° grupo 3 desarrollaron acertadamente la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes de la historia “El erizo y el globo” en donde tuvieron la oportunidad de retroalimentar el contenido de la historia desde las imágenes.</p>	<p>Retroalimentar el contenido de un texto literario desde las imágenes del mismo es una estrategia pedagógica significativa para los niños y más aún cuando esta es implementada desde un recurso educativo digital como lo es Quizizz. En esta oportunidad los niños de grado 1° grupo 3 se sintieron a gusto con la actividad , uno de ellos expresó “Estas actividades son chéveres porque es más fácil comprender un cuento con sus imágenes que las letras porque uno expresa lo que ve desde la imágenes y son bastantes chéveres porque son realizadas desde Quizizz.”</p>

Nota. Se presenta la observación de la tercera actividad.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



### Diario de Campo. ACTIVIDAD 4

**Institución Educativa Madre Amalia Sincelejo**

**Asignatura:** Lengua Castellana

**Fecha:** Noviembre 6

**Grado:** Primero **Grupo:** Tres

**Nombre del observador:** Lina Sierra, Iris Estrella

**Docente:** Iris Estrella Yanez

**Objetivo:** Desarrollar la interpretación textual de los estudiantes de grado primero(1°) grupo tres de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes.

Categorías	Aspectos Por Observar	Realidad Captada	Reflexión
Niveles de lectura.	<b>Descripción de la clase.</b>	La actividad 4 consistió en que los estudiantes de grado 1° grupo 3 debían interpretar una secuencia de imágenes de la historia “El ladrón de gallinas” contenida en inicio, desarrollo y desenlace y luego responder las misiones 7 y 8.	A pesar que la actividad 4 era un poco más extensa en cuanto a imágenes en comparación con las actividades 1,2 y 3; los niños de grado 1 grupo 3 respondieron con facilidad las preguntas relacionadas con la historia “El ladrón de gallina” porque las imágenes también cuentan historia.
	<b>Práctica educativa ¿Qué estrategias utilizadas en el aula muestran la aplicación de principios de aprendizaje significativo?</b>	La implementación de la estrategia pedagógica: lectura de imágenes para desarrollar la interpretación textual a través del uso del recurso educativo digital Quizizz , permitió evidenciar que los estudiantes de grado 1° grupo 3 incrementaron su nivel de interpretación a responder positivamente la actividad 4, relacionando imagen con contenido de la historia. De esta manera se pudo reflejar un aprendizaje significativo en los niños.	Lograr que nuestros estudiantes adquieran un aprendizaje significativo es la misión de todo docente y es así como a partir de la experiencia que tuvimos al implementar la lectura de imágenes mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz permitió desarrollar significativamente la interpretación textual en los niños de grado 1° grupo 3 de
	<b>Niveles de lectura Nivel interpretativo a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero.</b>	Los estudiante de grado 1° grupo 3 lograron desarrollar un nivel interpretativo acorde a su edad, en donde hicieron contextualización, deducción y conclusión de las imágenes de la historia El ladrón de	Es importante la interpretación textual en los niños de grado primero a partir de la lectura de imágenes porque de esta manera ellos pueden contextualizar, deducir y concluir una historia a partir de su creatividad y el manejo oportuno y adecuado de las



		gallinas	competencias tecnológicas.
	<b>Grado de interés de los estudiantes ante la intención del docente.</b>	Los niños de grado primero grupo tres manifestaron un alto grado de interés y motivación por realizar la actividad 4 porque tienen la habilidad de trabajar en el recurso educativo digital Quizizz con respecto a la lectura de imágenes acompañadas de videos y audios.	Despertar y mantener el interés de los estudiantes durante la implementación de actividades alusivas al desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en recursos educativos digitales como Quizizz, es una misión fundamental en el quehacer pedagógico del docente, porque favorece y facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.
<b>Uso de las TIC por medio de Quizizz.</b>	<b>Innovación en TIC</b>	Implementar el recurso educativo digital Quizizz en el proceso de enseñanza aprendizaje del grado 1° grupo 3 fue una estrategia pedagógica innovadora y atractiva para los estudiantes porque ésta se caracterizó por ser dinámica, creativa, permitiendo vincular en la presentación de la audio, videos e imágenes que facilitaron en los estudiantes un aprendizaje significativo y efectivo	Innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en el uso oportuno y pertinente de las TIC es una de las estrategias metodológica más interesante y actualizada en el quehacer del aula porque nos permite estar contextualizados a lo que la sociedad de hoy nos está exigiendo y necesitamos para interactuar en la vida cotidiana.
	<b>Cierre y retroalimentación.</b>	Los estudiantes de grado 1° grupo 3 disfrutaron de la actividad 4 de lectura de imágenes de la historia “El ladrón de gallinas” a partir del uso del recurso digital Quizizz porque los niños se sintieron motivados para realizar las misiones estipuladas en éstas, evidenciándose un nivel de interpretación acorde a las edades de	La actividad 4: Las imágenes también cuentan historia “El ladrón de gallinas” conllevó a que los estudiantes desarrollaran en un nivel significativo la interpretación textual, en donde despertó en ellos la capacidad de contextualizar, deducir y concluir una secuencia de imágenes con una gran imaginación y coherencia con las imágenes acerca del contenido del texto.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



		ellos.	“Profe, podemos hacer siempre las actividades de las clases en Quizizz... es muy divertido y no nos aburrirnos”, “ si utilizamos el computador y más que todo Quizizz, aprendemos más fácil”
--	--	--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nota. Elaboración propia por parte del equipo investigador.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Anexo G. Diario de campo

### Institución Educativa Madre Amalia Instrumento 2: Diario de campo

Estimado validador, a continuación, se presenta el diario de campo del proyecto, este pretende conocer el desempeño de los estudiantes y del docente durante la aplicación de la propuesta de intervención en el grado primero en el área de lenguaje con relación a la categoría de competencia comunicativa en la interpretación textual a partir de imágenes.

Cada cuestionario está dividido en dos partes, la primera parte; comprensión lectura interpretativa y uso de las TIC en la comprensión lectora. Adicional a ello se utilizan seis aspectos a evaluar en cada una de las actividades aplicadas con los estudiantes; tales como: Descripción de la clase, practica educativa ¿Qué estrategias utilizadas en el aula muestran la aplicación de principios de aprendizaje significativo?, niveles de lectura interpretativa a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero, grado de interés de los estudiantes ante la intención del docente, innovación en TIC y cierre y retroalimentación.

Los datos recopilados serán resguardados por los investigadores del proyecto y no se compartirán ni se harán públicos nombres de personas. Esta información será de carácter confidencial y con finalidades únicamente académicas como parte del ejercicio investigativo. Confiamos en que esta será una oportunidad de contribuir a la mejora en los procesos educativos en pro de la calidad.

**Tema de investigación:** Uso de Quizizz como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la interpretación textual por medio de imágenes en estudiantes 1° de la I.E Madre Amalia Sincelejo.

**Pregunta de investigación:**





**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



¿De qué manera el uso de Quizizz como estrategia pedagógica fortalece la interpretación textual a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Madre Amalia?

Objetivos de recolección de datos:

Fortalecer la interpretación textual a partir de imágenes mediante el uso de Quizizz como estrategia pedagógica en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Madre Amalia del municipio de Sincelejo, Sucre.

### **Indicaciones**

1. Lea o escuche cuidadosamente cada interrogante.
  2. Tome un tiempo prudente para pensar muy bien sus respuestas.
  3. Anote bien sea en el formulario en físico o virtual dado el caso sus aportes a las preguntas planteadas.
  4. Si es realizada por vía telefónica responda de manera clara, fluida y con un tono de voz respetuoso para ser entendido (a) por el entrevistador.
  5. Terminada la consulta envíe el archivo por el mismo medio en el que lo recibió.
  6. Se le agradece su participación y aporte constructivo dentro del proceso investigativo.
- Cualquier observación o comentario por favor hacerlo en el instrumento de validación.





Tabla 15. *Diario de campo*

<b>Diario de Campo</b>			
<b>Institución Educativa el Madre Amalia</b>			
<b>Asignatura: Lengua Castellana</b>		<b>Fecha:</b>	<b>Grado: Primero</b>
<b>Nombre del observador:</b>			<b>Docente</b>
<b>Objetivo:</b>			
<b>Categorías</b>	<b>Aspectos Por Observar</b>	<b>Realidad Captada</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Niveles de lectura.</b>	<b>Descripción de la clase.</b>		
	<b>Practica educativa ¿Qué estrategias utilizadas en el aula muestran la aplicación de principios de aprendizaje significativo?</b>		
	<b>Niveles de lectura nivel interpretativa a partir de imágenes en los estudiantes de grado primero.</b>		
	<b>Grado de interés de los estudiantes ante la intención del docente.</b>		
<b>Uso de la las TIC por medio de Quizizz.</b>	<b>Innovación en TIC</b>		
	<b>Cierre y retroalimentación.</b>		



*Nota.* Elaboración propia por parte del equipo investigador.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Anexo H. Validación del primer experto



**Formato de Validación**

**Nombre del proyecto:** **Uso de Quizizz como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la interpretación textual por medio de imágenes en estudiantes 1º de la LE Madre Amalia Sincelajo**

**Investigadores:**  
**Estimado Magister**

De antemano, extendemos un saludo de agradecimiento, por su ayuda en este proyecto de investigación; en este formato usted podrá dar sus opiniones sobre los instrumentos que generó este trabajo de acuerdo a su experiencia y trabajo pedagógico. Sus observaciones y recomendaciones serán de gran ayuda para la construcción final de los instrumentos de esta investigación. Para así poder alcanzar los objetivos que se proponen dentro de la propuesta, esto con el fin del mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por favor no olvidar enviar este formato por correo a  
De antemano gracias por su tiempo, quedo a la espera de su respuesta.

Acudimos a usted, debido a sus conocimientos y experiencias en la materia, los cuales aportarían una útil y completa información para la culminación exitosa de este trabajo de investigación.

Gracias por su valioso aporte y participación.

**GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Identificación del Experto**

**Nombre y Apellidos:** Alfonso José Martínez Salcedo

**Centro laboral:** Institución Educativa El Sincelo

**Título profesional y Maestría:** Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Castellana e Inglés.

**Magister en Gestión de la Tecnología Educativa.**

**Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación.**

**Institución donde lo obtuvo:** Universidad de Santander

**Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación.**  
Facultad de Ciencias sociales y Educación  
Claustro de San Agustín, Centro Cra. 6- Calle de la Universidad No. 36 – 100.  
Teléfono: 3223642603-3223642602  
Email: recursosdigitales@unicartagena.edu.co



Estimado magister, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estricta calidad científica, la validez del instrumento propuesto.

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

*1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente*

### 3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)				X	
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido(validez)					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)				X	
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X



14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)									
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)								X	
<b>Puntaje parcial</b>								15	85
<b>Puntaje total</b>									<b>85</b>

*Nota:* Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100=.....

**4. Escala de validación**

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación	El instrumento de investigación está apto para su aplicación
<b>Interpretación:</b> Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

**5. Conclusión general de la validación y sugerencias** (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

El instrumento presentado para el diagnóstico de la comprensión lectora en los estudiantes de grado primero de básica primaria se amolda a los criterios y objetivos que se persiguen en la investigación y con apropiados para el nivel cognitivo de los educandos.

**6. Constancia de Juicio de experto**

El que suscribe,

*Alfonso Martínez*

Mag. Alfonso José Martínez Salcedo identificado con C.C N° 1.102.374.372 Certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por los estudiantes:

- 1.
- 2.



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



## Anexo I. Validación segundo experto



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



**MAESTRÍA EN  
RECURSOS DIGITALES**  
APLICADOS A LA  
EDUCACIÓN



**Formato de Validación**

**Nombre del proyecto:** **Uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagogía para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1-3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo.**

**Investigadores:** Iris Estrella Yanez y Lina Margarita Sierra Álvarez

**Estimado Magister**

De antemano, extendemos un saludo de agradecimiento, por su ayuda en este proyecto de investigación; en este formato usted podrá dar sus opiniones sobre los instrumentos que generó este trabajo de acuerdo a su experiencia y trabajo pedagógico. Sus observaciones y recomendaciones serán de gran ayuda para la construcción final de los instrumentos de esta investigación. Para así poder alcanzar los objetivos que se proponen dentro de la propuesta, esto con el fin del mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por favor no olvidar enviar este formato por correo a [jimars04@hotmail.com](mailto:jimars04@hotmail.com) – [estrellaria1982@hotmail.com](mailto:estrellaria1982@hotmail.com)

De antemano gracias por su tiempo, quedo a la espera de su respuesta.

Acudimos a usted, debido a sus conocimientos y experiencias en la materia, los cuales aportarían una útil y completa información para la culminación exitosa de este trabajo de investigación.

Gracias por su valioso aporte y participación.

**GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Identificación del Experto**

Nombre y Apellidos: DIANA ROSA RAMOS MUÑOZ

Centro laboral: INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN VICENTE DE PAÚL

Título profesional y Maestría: MAGISTER EN DIDÁCTICA

Institución donde lo obtuvo: UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

**Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación.**  
Facultad de Ciencias sociales y Educación  
Claustro de San Agustín, Centro Cra. 6- Calle de la Universidad No. 36 – 100.  
Teléfono: 3223642603-3223642602  
Email: [recursosdigitales@unicartagena.edu.co](mailto:recursosdigitales@unicartagena.edu.co)





**2. Instrucciones**

Estimado magister, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estricta calidad científica, la validez del instrumento propuesto.

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

*1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente*

**3. Juicio de experto**

INDICADORES	CATEGORIA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)				X	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)				X	
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)				X	
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido(validez)					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)				X	
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)				X	



14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
<b>Puntaje parcial</b>					
<b>Puntaje total</b>					

*Nota:* Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100=.....

#### 4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación	El instrumento de investigación está apto para su aplicación
<b>Interpretación:</b> Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

#### 5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

El instrumento presentado para el diagnóstico de la comprensión lectora en los estudiantes de grado primero de básica primaria se amolda a los criterios y objetivos que se persiguen en la investigación y con apropiados para el nivel cognitivo de los educandos.

#### 6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe,

*Diana Ramos*

DIANA ROSA RAMOS MUÑOZ

Mag. identificado con C.C N° 64 700 023 Certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por los estudiantes:

1. Iris Estrella Yánez


2. Lina Sierra Álvarez



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827



## Anexo J. Validación del tercer experto



**Formato de Validación**

Nombre del proyecto: **Uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1-3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo.**

Investigadores: Iris Estrella Yanez y Lina Margarita Sierra Álvarez

**Estimado Magister**

De antemano, extendemos un saludo de agradecimiento, por su ayuda en este proyecto de investigación; en este formato usted podrá dar sus opiniones sobre los instrumentos que generó este trabajo de acuerdo a su experiencia y trabajo pedagógico. Sus observaciones y recomendaciones serán de gran ayuda para la construcción final de los instrumentos de esta investigación. Para así poder alcanzar los objetivos que se proponen dentro de la propuesta, esto con el fin del mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por favor no olvidar enviar este formato por correo a [imarsi04@hotmail.com](mailto:imarsi04@hotmail.com) – [estrellairis1982@hotmail.com](mailto:estrellairis1982@hotmail.com)

De antemano gracias por su tiempo, quedo a la espera de su respuesta.

Acudimos a usted, debido a sus conocimientos y experiencias en la materia, los cuales aportarían una útil y completa información para la culminación exitosa de este trabajo de investigación.

Gracias por su valioso aporte y participación.

**GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Identificación del Experto**

Nombre y Apellidos: Ana Paola Mercado Canedo

Centro laboral: I.E. Madre Amalia

Título profesional y Maestría: Lic. Edur. Básica con énfasis en Leng Castellana e inglés – Magister en didáctica.

Institución donde lo obtuvo: Universidad Santo Tomás





evaluar con criterio ético y estricta calidad científica, la validez del instrumento propuesto.

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

**3. Juicio de experto**

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido(validez)					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)				X	
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)				X	
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X



15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)

Puntaje parcial							
Puntaje total							

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100=.....

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación		El instrumento de investigación está apto para su aplicación
<b>Interpretación:</b> Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

El instrumento presentado para el diagnóstico de la comprensión lectora en los estudiantes de grado primero de básica primaria se amolda a los criterios y objetivos que se persiguen en la investigación y con apropiados para el nivel cognitivo de los educandos.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, *Ana Paola Wkamedo*  
64646-257 SJO.

Mag. identificado con C.C N° Certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por los estudiantes:

1. Iris Estrella Yanez.
2. Lina Margarita Sierra Álvarez.



Anexo K. Rúbrica de evaluación

Rúbrica

Estimado validador, esta rúbrica permitirá evaluar a los estudiantes antes y después de la aplicación del cuestionario inicial y final. Se construyó a partir de los criterios de la categoría de competencia comunicativa en las subcategorías de comprensión interpretativa y uso de Quizizz, teniendo en cuenta a los desempeños dispuestos por el ministerio de Educación: superior, alto, básico y bajo.

Cualquier observación o comentario por favor hacerlo en el instrumento de validación.

De antemano gracias por su tiempo, quedo a la espera de su respuesta.

Categoría	Subcategoría	Superior 5	Alto 4	Básico 3	Bajo 2
COMPETENCIA Interpretativa	Comprensión interpretativa a partir de la lectura de imágenes. Preguntas de selección múltiple	El estudiante interpreta con gran facilidad los textos al responder bien entre el 90% y 100% de todas las preguntas a partir de imágenes.	El estudiante interpreta parcialmente los textos al responder bien entre el 60% y 80% de todas las preguntas a partir de imágenes.	El estudiante interpreta parcialmente los textos al responder bien entre el 40% y 60% de todas las preguntas a partir de imágenes.	El estudiante no interpreta los textos al responder mal todas las preguntas a partir de imágenes. .
	Uso de actividades gamificadas para la comprensión lectora. Preguntas gamificadas	Con mucha facilidad aporta interpretaciones por medio de actividades interactivas.	Con alguna aporta interpretaciones por medio de actividades interactivas.	Con dificultad aporta interpretaciones por medio de actividades interactivas.	Difficilmente aporta interpretaciones por medio de actividades interactivas.
		Es coherente en sus aprendizajes al momento de relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.	Tiene poca coherencia para relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.	Tiene pocas dificultades para relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.	Tiene grandes dificultades para relacionar el contenido de una imagen y lo interpreta con ejemplos de la vida cotidiana.

Nota. Elaboración propia



**Anexo L. Hoja de análisis de la prueba**

**Hoja de análisis de la prueba**

**Pruebas diagnósticas NILIM**

Nombres: \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ I.E: \_\_\_\_\_

Docente evaluador: \_\_\_\_\_ Fecha de evaluación: \_\_\_\_\_

**RESUMEN GLOBAL DE PUNTUACIONES**

Pruebas/ Puntuaciones	P.D	Nivel de desempeño			
		Bajo	Básico	Alto	superior
I. Interpretación textual	<b>/10</b>				
Deducción	<b>/4=</b>				
Contexto	<b>/4=</b>				
Conclusión	<b>/2=</b>				
Decodificación	<b>/19=</b>				
Asociación de grafema-fonema	<b>/15=</b>				
Total prueba	Suma				

Observaciones:



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827



---

---

P.D = puntos disponibles