

Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del recurso educativo digital Educaplay en los niños del grado cuarto de Básica Primaria de la Institución Educativa Juan José Rondón del Municipio de Soatá Boyacá.

Margarita Báez, Eilen Y. Sierra, Amanda P. Camacho y Luis A. Calambás

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena

Proyecto de Grado 1

Mg. Paola Mora

02/ febrero de 2.022

Dedicatoria

El presente trabajo de grado va dedicado a nuestras familias y a todas aquellas personas que aportaron de manera indirecta y directa a nuestro proceso de crecimiento, quienes nos dieron fortaleza y ánimo para continuar cada día sin desfallecer.

A Dios, que nos ilumina y nos acompaña en todo momento, que nos llena de De sabiduría y fortaleza para continuar y tomar decisiones correctas, gracias a sus bendiciones hemos logrado crecer en nuestra vida profesional.

Margarita Báez Báez

Eilen Yazly Sierra Rios.

Luis Adrián Calambas Cuchillo.

Amanda Patricia Camacho Tarazona.

Agradecimiento

Queremos expresar un sincero agradecimiento a:

Los docentes de la Universidad de Cartagena por la formación brindada durante el tiempo de estudio de la maestría, especialmente a la profesora Paola Mora Cifuentes por sus valiosos aportes y su comprensión.

Al colegio Juan José Rondón por brindarnos el espacio para realizar nuestra investigación.

A los participantes y padres de familia por su tiempo y dedicación para el desarrollo de las actividades propuestas.

A Dios por siempre estar con nosotros y guiarnos en cada paso que damos.

Contenido

Introducción	10
Capítulo 1. Formulación del Problema de investigación	12
Formulación	15
Antecedentes del Problema	15
Antecedentes Internacionales	15
Antecedentes Nacionales	16
Antecedentes Regionales	17
Justificación del problema de investigación	19
Objetivos	22
Objetivo General	22
Objetivos Específicos	22
Supuestos y Constructos	22
Alcances y Limitaciones	24
Alcances	24
Limitaciones	24
Marco Referencial	26
Marco Contextual	26
Marco Normativo	35
Normas Internacionales	35

Normas Nacionales	36
Normas Regionales	38
Marco Teórico	40
Marco Conceptual	44
Capítulo 3. Metodología	50
Modelo de investigación	50
Método de Investigación	51
Participantes	52
Categorías del estudio y otros indicadores.....	52
Competencias	55
Técnicas e Instrumentos de recolección de información	58
Prueba Diagnóstica de Comprensión lectora Edicole.	58
Diseño de Estrategia pedagógica	60
WhatsApp Mensajería instantánea de texto y voz.	62
Encuesta Formulario en Docs. Google.....	66
Ruta de investigación	67
Recurso o programa con el cual realizará el análisis	69
Análisis de la Información	70
Unidades de significado y categorías de análisis	71
Disposición y transformación de datos	72

La interpretación de los resultados.....	74
Objetivo N° 1: Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la comprensión.	96
Objetivo N° 2: Diseñar una estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay.....	98
Objetivo 3: Aplicar la estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas mediante el software Educaplay en estudiantes de grado cuarto de primaria.	101
Objetivo 4°: Evaluar la estrategia implementada en los estudiantes de grado cuarto guiada al fortalecimiento de la comprensión lectora a través de resultados obtenidos.	102
Conclusiones	111
Recomendaciones.....	114
Referencias Bibliográficas	116
Anexos	118

Listas de Figuras

Figura 1. Bandera I.E.....	31
Figura 2. Escudo de la Institución Educativa.....	31
Figura 3 Institución Educativa Juan José Rondón	34
Figura 4 <i>Sala de informática</i>	39
Figura 5 Marco conceptual.....	48
Figura 6 estrategia pedagógica.....	60
Figura 7 Creación grupo de WhatsApp.....	62
Figura 8. Ruta estrategia pedagógica.....	67
Figura 9. Representación de los datos recolectados.....	72
Figura 10. Resultados prueba Diagnóstica.....	95
Figura 11. Resultado estrategia pedagógica.....	97
Figura 12. Grupo de WhatsApp.....	100
Figura 13. Resulta evaluación del RED enunciado 1.....	101
Figura 14. Resultado enunciado 2	102
Figura 15. Resultado enunciado 3.....	102
Figura 16. Resultado enunciado 4	103
Figura 17. Resultado enunciado 5	103
Figura 18. Resultado enunciado 6	104
Figura 19. Resultado enunciado 7	104
Figura 20. Resultado enunciado 8	105
Figura 21. Resultado enunciado 9.....	106
Figura 22. Resultado enunciado 10	106

Lista de tablas

Tabla 1. Reporte de la Excelencia 2.018.....	13
Tabla 2. Estadística del área de Lenguaje	14
Tabla 3. Identificación de la Institución Educativa.....	30
Tabla 4 variables	544
Tabla 5 puntuación prueba Edicole.....	59
Tabla 6 Cronograma de actividades planteadas	8165
Tabla 7 Evaluando mi educaplay	826
Tabla 8 Fases, actividades y productos creados.....	839
Tabla 9 Categorías, códigos y colores	72
Tabla 10 Modelo de matriz para análisis de cada instrumento.....	853
Tabla 11 Objetivos de la propuesta a desarrollar	8776
Tabla 12 Actividad definición de palabras	81
Tabla 13 Actividad indagando conceptos	82
Tabla 14 Actividad comer fruta es genial	653
Tabla 15 Actividad ordene la frase	84
Tabla 16 Actividad de Test	85
Tabla 17 Actividad secuencia los tres cerditos.	87
Tabla 18 Actividad Audiocuento.....	88
Tabla 19 Actividad Test.....	90
Tabla 20 Matriz de análisis de cada instrumento.....	94

Lista de Anexos

- Anexo A. Prueba Diagnostica Edicole.....** ¡Error! Marcador no definido.**21**
- Anexo B. Ficha Técnica Pruena Edicole** ¡Error! Marcador no definido.
- Anexo C. Actividdes relizadas en la plataforma de Educaplay.** ¡Error! Marcador no definido.
- Anexo D. Grupo de WhatsApp Padres de familia proyecto lector.** ¡Error! Marcador no definido.
- Anexos E. Consentimiento Informado** ¡Error! Marcador no definido.
- Anexo F. Encuesta en línea.....** ¡Error! Marcador no definido.

Introducción

La importancia de analizar, comprender y transmitir las ideas o pensamientos se deben hacer de una manera clara y eficaz con el fin de que estas sean entendidas por los receptores; de ahí la necesidad de mejorar el léxico con el fin de expresar de manera adecuada lo que se quiere decir. En la actualidad se puede ver una problemática relacionado con la comprensión de textos debido al poco hábito de leer que poseen la gran mayoría de los estudiantes en las aulas escolares.

Es así como los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Juan José Rondón del Municipio de Soatá Departamento de Boyacá poseen una gran dificultad para comprender los diferentes tipos de textos y como consecuencia conlleva a un bajo rendimiento en el área de Lengua Castellana, afectando los resultados negativamente en las diferentes pruebas saber realizadas por el Ministerio de Educación Nacional.

El poco hábito de leer provoca que el nivel de comprensión lectora sea más bajo, y si desde edades tempranas no se habitúa a esta una práctica deriva en resultados negativos en todas las áreas académicas. Al no ser capaz de comprender la información que se transmite, difícilmente se afianzará ese conocimiento y se hará dueño de su significado (Muñoz, 2007).

Por lo tanto, este déficit presentado afecta la resolución de problemas cotidianos que enfrentan los niños en su diario vivir, debido a los diferentes aspectos identificados que intervienen en la comprensión de un texto como son la falta de motivación por parte de los acudientes, la actitud negativa que tienen algunos docentes frente a este tema, la falta de vocabulario, la capacidad de análisis y el temor de manifestar lo que piensa por parte del

estudiante. Ahora, con el fin de contrarrestar esta problemática se plantean diferentes estrategias y actividades pedagógicas que lleven a mejorar y fortalecer la comprensión de textos escritos.

El uso de herramientas tecnológicas que ofrecen las nuevas tecnologías de la información ayuda a desarrollar, fortalecer habilidades y destrezas en los educandos quienes ven en ellas un recurso innovador, permitiendo mejorar la comprensión y amor hacia la lectura.

En una sociedad cada vez más digitalizada, aliarse con las nuevas tecnologías puede resultar una vía muy motivadora por su carácter interactivo. Actualmente, aunque los medios digitales se utilicen con una finalidad de entretenimiento y ocio, profesionales de las nuevas tecnologías y la educación han combinado el factor lúdico que aportan los recursos digitales con objetivos educativos. Es el caso del diseño de apps educativas, que se convierten en el instrumento más atractivo para mejorar la comprensión desde las edades más tempranas. (Muñoz, 2007)

Dicho lo anterior, con la presente investigación se busca mejorar y fortalecer el proceso de comprensión lectora de los estudiantes de grado cuarto de primaria quienes son objeto de estudio a través del uso de actividades como: crucigramas, completar parejas y test, del Recurso Educativo Digital Educaplay.

Finalmente, el estudiante con el uso de dichas herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica logrará la comprensión, la reflexión, el análisis crítico y la producción textual, fortaleciendo sus habilidades comunicativas, expresivas y resolutivas.

Capítulo 1. Formulación del Problema de investigación

La comprensión lectora ha sido uno de los procesos más complejos a nivel educativo, y es un elemento de la comunicación en el cual necesitamos entender lo que se lee, saber el significado de las palabras y relacionarlas con los conceptos ya que de esta forma el lector podrá dar sentido a lo que está leyendo.

En el diario vivir de la práctica pedagógica, el docente aplica estrategias que faciliten su labor, encontrando siempre pequeños o grandes obstáculos en sus actividades, como es la falta de comprensión lectora y de ahí parte en buscar, fomentar, crear actividades las cuales ayuden a mejorar este proceso en sus estudiantes.

Analizando lo planteado anteriormente, se puede evidenciar la poca interacción que los estudiantes tienen con los textos, de ahí surge la necesidad de plantear estrategias de aprendizaje utilizando el Recurso Educativo Digital (Educaplay) el cual será de apoyo a los estudiantes para mejorar el proceso de decodificación de ideas centrales de un texto.

La estrategia mencionada se desarrollará en la Institución Educativa Juan José Rondón, ubicada en el Municipio de Soatá, Departamento de Boyacá, la cual cuenta con ocho sedes de las cuales seis están en la parte Rural y dos en el área Urbana, ubicada en la carrera 7° #4-1 (sede principal) y en la carrera 4° 7-36 (sede primaria). La población a la cual se atiende se encuentra en el nivel 1 y 2 del Sisbén, donde predomina la actividad económica ganadera y agrícola.

Los estudiantes del grado cuarto de primaria han pasado por un proceso de evaluación de pruebas externas aplicadas por el Ministerio de Educación Nacional (pruebas saber) donde sus resultados no han sido los esperados por la institución acorde a los obtenidos a nivel departamental debido a su bajo índice de comprensión lectora. Las pruebas Saber son

evaluaciones externas estandarizadas aplicadas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación -ICFES-, las cuales evalúan el desempeño alcanzado por los estudiantes según las competencias básicas definidas por el Ministerio de Educación Nacional.

Teniendo en cuenta lo anterior, se plantea una estrategia lúdica pedagógica digital para disminuir los bajos resultados en las diferentes pruebas que propone el ministerio de educación y a la vez mejorar las habilidades para la vida.

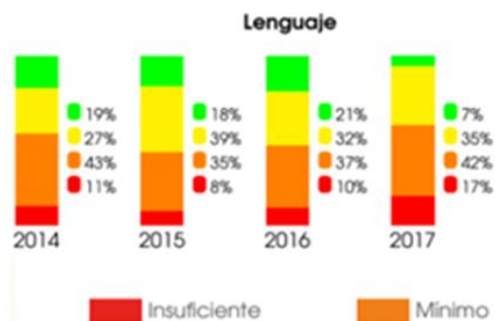
Tabla 1. Reporte de la excelencia 2.018.



Nota: se puede observar cómo ha ido disminuyendo el progreso en cuanto a comprensión lectora y análisis de la información, lo cual permite realizar una reflexión sobre las consecuencias de este bajo rendimiento y crear estrategias de mejoramiento.

Tabla 2.

Estadística del Área de Lenguaje



Nota: se analiza el desempeño insuficiente el cual arroja como resultado el crecimiento que ha tenido en los diferentes años desde el 2.014 hasta el 2.017, lo cual surge una gran preocupación por la variación de los resultados, de ahí parte la necesidad de implementar procesos de mejoramiento desde el grado cuarto mediados por estrategias de aprendizaje para mejorar las próximas pruebas.

La comprensión lectora estimula, no solamente el desarrollo cognoscitivo de los conocimientos de la literatura, sino también preparan para su manejo autodidáctico en su formación académica. La práctica de la comprensión lectora se convierte en un valioso instrumento a fin de ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, incentivando el aprendizaje con mayor éxito.

Mediante la observación de varios resultados a nivel individual, grupal e Institucional y llegando a la realidad de este proceso, nos ha motivado a realizar el siguiente proyecto de investigación donde les proporcionaremos herramientas a los estudiantes para mejorar su proceso de comprensión lectora, teniendo en cuenta el Recurso Digital de Educaplay, utilizando diferentes actividades que allí se encuentran y así poder mejorar habilidades lectoras para que el

estudiante sea capaz de: analizar, extraer, decodificar y evaluar la información presentada en un texto.

Formulación

¿Cómo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 4°, de la Institución Educativa Juan José Rondón, Municipio Soatá Departamento de Boyacá, ¿mediante la implementación del Recurso Educativo Digital Educaplay?

Antecedentes del Problema

Antecedentes Internacionales

A nivel internacional se toma como referencia el proyecto denominado “Uso de las Tic como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 5° Grado “A” en la Institución Educativa Primaria N° 70620 De Juliaca, 2018, por Rutelia Mamani Quispe, cuyo objetivo fue utilizar en forma adecuada las herramientas de las Tecnologías de Información y Comunicación para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del 5° grado “A” de la Institución Educativa Primaria N° 70620 de Juliaca, 2018. En esta investigación, se hizo necesario la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación, con el aula de Innovación Pedagógica debidamente equipados en las computadoras con el programa Jclick donde existen muchas lecturas del ámbito local, regional, nacional, con sus respectivas evaluaciones para responder las lecturas leídas en forma individual o en tándem, en el aula de

innovación donde se ha participado en forma directa y participativa del docente y sus alumnos. (Cáceres, 2018)

Antecedentes Nacionales

Teniendo en cuenta la problemática que se vivencia en la I.E San Juan de Urabá, en los estudiantes de tercer grado, este apartado presenta la estrategia que contempla el conjunto de repositorios digitales apropiados para desarrollar y fortalecer el hábito de la lectura para dichos estudiantes quienes a través de los resultados de las pruebas saber, dejan ver el déficit que poseen en la comprensión lectora, lo cual repercute en manifestaciones de bajo rendimiento académico, déficit que a su vez infiere en el adecuado desempeño de las demás áreas que ameritan de manera indispensable la comprensión de la lectura para poder avanzar en el proceso de aprendizaje. El conjunto de repositorios digitales diseñados para desarrollar y fortalecer el hábito de la comprensión lectora en el nivel literal, en los estudiantes de tercer grado comprende los siguientes recursos: imágenes, videos, cortometrajes, juegos interactivos, portales con preguntas interactivas para trabajar la lectura, documentos digitales, libros, audio cuentos y todo tipo de recursos que cumplan con las características de la ficha técnica y la finalidad que se quiere que es la comprensión lectora en el nivel literal. (Orbin, 2018)

Esta investigación se desarrolló en la institución educativa Técnico Distrital Helena De Chauvín (Barranquilla) bajo el paradigma positivista, método hipotético-deductivo con un enfoque cuasi experimental, el cual consistió en realizar un análisis detallado de los procesos de comprensión lectora en estudiantes de quinto de básica primaria, teniendo en cuenta la variable tecnológica de este proyecto: la Plataforma Virtual Mangus Classroom; la cual fue utilizada con la finalidad de generar un impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los textos fueron

tomados de la Prueba Saber 2017 y Prueba de Caracterización del nivel de fluidez y comprensión lectora 5 2017, ambas emanadas del Ministerio De Educación Nacional (Hernández, 2019).

A nivel nacional se asume el trabajo realizado Marjorie Luz Pasella Bolaño Y Beatriz Elena Polo Guette, para obtener el título de: Magister en Educación, denominado “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de estrategias didácticas mediadas por las tic en los estudiantes de octavo grado de la Institución Técnica Industrial Blas Torres de la Torre – ITIDA” de la Universidad de la Costa – CUC Facultad De Humanidades Maestría en Educación Barranquilla, 2016. Las investigadoras en cuanto a los docentes pretenden que éstos incluyan estrategias didácticas innovadoras mediadas por las TIC, tales como debates post lecturas, entre otros, para de esta manera mejorar la comprensión lectora. Los resultados se evidenciaron en el momento que se enriqueció el mejoramiento de las prácticas pedagógicas, por medio de la ejecución de estrategias didácticas innovadoras que favorecieron los intereses y la motivación de los estudiantes no solo desde la comprensión lectora sino desde las diversas áreas del saber, desarrollando diversas capacidades, habilidades y competencias que favorezcan el aprendizaje (Mrjorie, 2016).

Antecedentes Regionales

Este escrito presenta la experiencia pedagógica realizada en una Institución Educativa Técnica (IET) rural del municipio de Samacá (Boyacá). Esta IET ha presentado, históricamente, bajos resultados en las pruebas internas y externas, especialmente, en el área de lenguaje; de igual forma, los y las estudiantes muestran dificultad en los procesos de lectura y escritura, lo cual se enmarca en el escaso interés que tienen por estas, probablemente, ahincada por la falta de motivación extrínseca dada tanto en el aula como en sus hogares (Ayala & Niño, 1997), permitiendo que la pregunta de investigación fuese ¿Cómo inciden las estrategias pedagógicas

significativas en el desarrollo y fortalecimiento de los niveles de literacidad en los y las estudiantes de segundo de primaria de la IET La Libertad?.

Los participantes fueron 3 niñas y 3 niños, seleccionados de forma intencional a través de una prueba de entrada. Esta prueba permitió clasificar a los 20 estudiantes en tres niveles según su desempeño: bajo, medio y alto. Estos niveles se tuvieron presentes en la elección de los participantes; puesto que, se escogieron una niña y un niño por nivel de desempeño en literacidad. Además, otro de los criterios de selección fue la autorización de sus padres para participar en la investigación a través del respectivo consentimiento informado. Se diseñaron 5 talleres pedagógicos teniendo en cuenta los (Ebcdba) de Lenguaje, propuestos por el MEN. (Gonzales, 2018); el Colegio San Viator de la ciudad de Tunja plantea la problemática detectada en estudiantes de grado cuarto de primaria. Luego de haber revisado los planes de estudio que se encuentran en la malla curricular se observa que se plantean los temas enfocados a los logros que se deben cumplir para cada grado con el trabajo de un plan lector a través del desarrollo de un libro y la lectura de obras literarias, pero es vital tener presente las metodologías implementadas por 7 los docentes con el objetivo de desarrollar otras habilidades cognitivas y realizar seguimiento de los procesos. Se incluyeron diversas actividades partiendo de los gustos e intereses del niño donde fue más significativo el construir con diversos materiales elementos, personajes, juegos que motivaron el quehacer diario y así se logró que el niño empezara a conocer desde lo mínimo implícito en un texto hasta plantear sus propios argumentos con sus palabras que fueron llevándolo a aumentar su participación. (Rojas, 2019)

La universidad Pedagógica y tecnológica de Colombia en uno de sus repositorios concluye: la siguiente investigación de corte cualitativo que se realizó durante los años 2015 y 2016 en las sedes Granada Occidente y San Antonio Bajo de la Institución Educativa Técnica

Agropecuaria San Rafael en el municipio de Rondón-Boyacá; esta tiene como propósito determinar los procesos de comprensión lectora que se ven fortalecidos a partir de la implementación de estrategias diseñadas con base en la pedagogía conceptual y la “teoría de las seis lecturas” de Miguel de Zubiría Samper, la población objeto la componen ocho niños de los grados cuarto y quinto de primaria entre los 10 y 11 años de edad, la recolección de la información se realiza mediante la aplicación de entrevista, observación y la elaboración de listas de chequeo; se aplican cinco talleres teniendo presente cinco categorías: lectura fonética, decodificación primaria, decodificación secundaria, decodificación terciaria y lectura categorial. Los resultados permiten hallar avances en la mitad de los niños en decodificación secundaria evidenciando falencias en la extracción de proposiciones contenidas en las oraciones; la otra mitad de los niños han avanzado a nivel de codificación terciaria (Soler, 2016).

Justificación del problema de investigación

Esta propuesta de investigación surge de la necesidad de fortalecer el proceso de comprensión lectora en estudiantes de la Institución Educativa Juan José Rondón ubicada en el municipio de Soatá Boyacá, debido a los bajos índices de desempeño en los estudiantes colombianos, lo cual, se constituye como una incidencia negativa que va más allá de su rendimiento académico, pasando por toda su escolaridad hasta llegar a la adultez en su entorno laboral.

Pues bien, si un lector no es capaz de decodificar un texto, tampoco de llegar a la idea global de él, es una persona con poca capacidad de razonamiento lo cual implica que dicho estudiante sea inseguro y con bajo autoestima, así mismo con poca capacidad de emitir y recibir mensajes, por ende, no le permite desenvolverse de manera adecuada en su entorno.

Vieiro y Gómez (2.016) aseguran que la competencia lectora es considerada un acto de razonamiento que lleva al individuo a la construcción activa y consciente de una interpretación del mensaje escrito. En el mismo, se asume que el proceso lector, debe analizarse desde cuatro elementos fundamentales como son: un lector, un texto, un contexto, en el cual se está leyendo y un significado.

De acuerdo al planteamiento al estar en una sociedad cambiante los docentes necesitan reflexionar en su praxis e interactuar con los nuevos Recursos Educativos Digitales para ofrecer un proceso educativo dinámico a los estudiantes y ponerse a la vanguardia de la educación, es por ello que surge la necesidad de realizar el proceso de comprensión lectora utilizando las TIC para favorecer su desarrollo; así mismo, se debe tener en cuenta que el uso de los Recursos Educativos Digitales por si solos no aportarían al proceso de comprensión lectora, por tanto se debe tener planteados los objetivos de aprendizajes para utilizar las TIC, de manera que concuerde con los objetivos y de esta manera formar un aprendizaje con significado en los estudiantes como lo plantea Clavijo.

Asociar prácticas tradicionales de la escuela con el uso del computador, permite al estudiante desde los primeros años de escolaridad, acceder, producir, comprender diferentes clases de textos en diferentes formatos y participar como agente dinamizador dentro de su proceso de formación (Pérez 2.011).

Una de las dificultades que se presentan continuamente en el aula de clases es la falta de comprensión lectora lo cual conlleva a un bajo rendimiento en las pruebas saber; por lo que es necesario e imprescindible generar estrategias que puedan mejorar la práctica de los docentes, consiguiendo de esa manera una educación de calidad referente a la manera de interpretar los

diferentes textos, lo que es necesario para la formación educativa de los estudiantes y así logren desarrollar sus habilidades comunicativas; de acuerdo a lo anterior, la comprensión e interpretación de textos es de gran importancia, ya que estos crean los cimientos del aprendizaje en cada una de las áreas del conocimiento por medio de las cuales el estudiante logra comprender conceptos claros y puntuales que le permitirán dar solución a problemas cotidianos o académicos.

Para generar estrategias que nos lleven a mejorar este aspecto, se propone diseñar diversas actividades en la plataforma de Educaplay con el propósito de mejorar las habilidades comunicativas enfocadas en la comprensión lectora, de esta manera el estudiante se muestra interesado y motivado en su aprendizaje debido a la interacción con el recurso, por medio del cual desarrolla autonomía, intelecto y manejo de tiempo en la realización de las actividades. Al ser actividades interactivas y atraídas por el estudiante se genera mayor concentración, comprensión y aprendizaje significativo.

Por lo anterior, las practicas educativas se ven afectadas positivamente mediante el uso de la plataforma Educaplay ya que la enseñanza pasa de ser algo monótono a algo mas atractivo para el estudiante, donde este hace parte de su proceso de manera autónoma y se interesa por su formación académica, por tanto el proyecto tiene como finalidad ser aplicado en el aula de clase y como actividades extracurriculares y en cualquier área del conocimiento generando habilidades comunicativas para la integración de nuevos conocimientos mediados por un aprendizaje interactivo con los recursos tecnológicos.

Objetivos

Objetivo General

Analizar el recurso educativo digital Educaplay como estrategia pedagógica desarrollando actividades de test y crucigramas, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de grado 4°, en la Institución Educativa Juan José Rondón del municipio de Soatá.

Objetivos Específicos

Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la comprensión.

Diseñar una estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay.

Aplicar la estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas mediante el software Educaplay en estudiantes de grado cuarto de primaria.

Evaluar la estrategia implementada en los estudiantes de grado cuarto guiada al fortalecimiento de la comprensión lectora a través de resultados obtenidos.

Supuestos y Constructos

Para llevar a cabo este proyecto se tienen en cuenta los siguientes constructos:

La comprensión lectora puede fortalecerse mediante el uso del software Educaplay.

La estrategia de aprendizaje basado en lecturas, creado a través del software Educaplay fortalece la comprensión lectora.

El software Educaplay como herramienta lúdica, didáctica y pedagógica mejora las habilidades comunicativas para la vida.

La estrategia pedagógica permite realizar un análisis literal, inferencial llevando a un resultado crítico.

La comunicación “es una acción consciente de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir información u opiniones distintas” Basado en dicho concepto los seres humanos contamos con diversas habilidades que a medida que transcurre el tiempo se van desarrollando a medida que se requieren, es por ello, que cuando no se utilizan pierden su importancia.

Los estudiantes desarrollan diferentes habilidades comunicativas cuando estas entran en funcionamiento, pero cuando no se practican se genera un problema en el individuo para llevar a cabo una comprensión adecuada. Ramírez manifiesta “el uso del recurso educativo Educaplay puede fortalecer el nivel literal de comprensión lectora” Ruíz(2018). pues las diferentes actividades que contiene la herramienta permiten una interacción con el estudiante que motivan a los niños a la lectura.

Hacer uso consciente de las herramientas digitales para su práctica académica.

Alcances y Limitaciones

Alcances

La presente investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Juan José Rondón del Municipio de Soata, Departamento de Boyacá, y pretendió mejorar la Comprensión Lectora en los estudiantes de grado cuarto, haciendo uso de las herramientas tecnológicas que ofrecen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Es así como el software Educaplay a través de las diferentes actividades que contiene como test y crucigramas nos ayudan a interactuar y desarrollar ejercicios que estimulan el aprendizaje en cuanto a la comprensión de textos narrativos.

Por otra parte, los estudiantes desarrollarán habilidades comunicativas en su cotidianidad, como la forma de expresar lo que quiere decir, interpretar fenómenos en su entorno vivencial, reflexionar sobre lo que es bueno y malo, ser propositivo en cualquier circunstancia, fortaleciendo de esta manera su aprendizaje y convirtiendo sus ideas en proyectos para su vida. También mejorar los resultados en las diferentes pruebas que propone el Ministerio de Educación Nacional en la Institución.

Limitaciones

La Institución no cuenta con equipos suficientes para generar una enseñanza personalizada y así, cada estudiante pueda llevar a cabo el desarrollo de las actividades propuestas, que permitan afianzar sus conocimientos y fortalecer sus habilidades comunicativas.

La calidad de la señal de internet no es de buena cobertura.

Algunos padres de familia no cuentan con recursos suficientes para adquirir un dispositivo digital para apoyar el estudio del niño y la niña, si lo tiene no cuenta con el acceso a internet.

Algunos docentes no manejan las herramientas digitales, ni tampoco se preocupan por actualizarse en este tema.

Marco Referencial

El marco referencial según Cubillos (2004), es un conjunto de elementos que se refieren de forma directa al problema de investigación focalizado y que define, explica y predice lógicamente los objetivos, conceptos y metodología, los cuales deben constituir una estructura o varias unidades estructurales identificables como son el marco Normativo, el marco teórico y el marco Conceptual que se abordaran en la presente investigación.

Marco Contextual

Se puede decir que el marco contextual según Hernández y Baptista (2010), es el territorio o lugar donde se evidencia o manifiesta la situación de estudio, en el cual se realizará el proceso investigativo, teniendo en cuenta aspectos como la población, cultura, economía, gastronomía, creencias, contexto social y biodiversidad; lo que define las características del entorno donde se lleva a cabo la investigación, de igual manera se precisa la ubicación geográfica del Municipio, Ciudad, Departamento y País determinando así el contexto de los participantes.

La Institución Educativa Juan José Rondón se encuentra ubicada en el Municipio de Soatá Departamento de Boyacá ubicado en la vertiente occidental de la Cordillera Oriental , en el extremo noreste del Departamento de Boyacá. Es la capital de la provincia norteña de Boyacá . Dista de 160 km de Tunja capital del departamento. Tiene una extensión de 136 km², Soatá limita con Boavita al este, Tipacoque al norte, Susacón al sur y al oeste limita con el municipio de Onzaga del departamento de Santander. Soatá en el idioma Chibcha de los muisca

significa labranza del sol. Sus habitantes son descendientes de una mezcla de Muiscas, Caribe y Choques, fue fundada por el Sargento Juan Rodríguez Parra el diez de diciembre de 1.945.

Soatá cuenta con una población aproximada de 9.000 habitantes de los cuales el 63% vive en la zona urbana y el 47% vive en las ocho subdivisiones que componen el área rural. Los fraccionamientos (veredas) son: Los Molinos, La Laguna, Llano Grande, El Espinal, La Chorrera y La Costa. El centro urbano de Soatá está ubicado a una altura de 1.950 metros (6.400 pies) sobre el nivel del mar. Su economía es de subsistencia y se caracteriza por la agricultura y la ganadería en forma de minifundios, con cultivos de caña de azúcar, café, tabaco, tomate, maíz, trigo, cebada, frutales, dátiles y flores. El sector ganadero se distingue por la presencia de cabras, cerdos y vacas. En el sector industrial, se destaca la producción de ladrillos, piezas de piso, zapatos de lona, sombreros de paja, panela y miel de abeja; sobresale la elaboración de dulces y golosinas. La producción de dátiles le ha valido a Soatá el título de ciudad de la palmera datilera de Colombia.

En este Municipio existe un bosque seco protegido por los habitantes de su alrededor, destacándose el Colibrí quincha Soatense y algunas clases de Azulejos; es un territorio lleno de Mitos, Leyendas, e Historia. Se conserva la Protección a la Fauna y Flora. Los sitios turísticos más destacados de Soatá son: La Casona de Bolívar, Catedral la Inmaculada Concepción, Cañón del Chicamocha, entre otros. Los festivales que más se destacan son: el festival de nuestra señora del Monte Carmelo, festival de la alegría Soatense y el festival del Torbellino.

Soatá cuenta con las siguientes sedes universitarias: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC), Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD);

Institutos como Técnico de Colombia, Servicio de Aprendizaje (SENA) e Instituciones Educativas como I.E. Juan José Rondón y Escuela Normal Superior la Presentación.

La Institución Educativa Juan José Rondón inició labores en el año 1.948 con el nombre de Liceo Departamental de Varones, siendo Gobernador de Boyacá el Doctor José María Villarreal y su primer Rector fue el insigne Educador Víctor Julio González. En 1.955 la institución se trasladó de la casa denominada La Ceiba, a una edificación de propiedad de Monseñor Cayo Leónidas Peñuela, traslado que se protocolizó mediante escritura 153 del 13 de mayo de 1955. A partir de esta fecha la Institución adquirió el nombre Instituto Norte Próspero Pinzón. El 6 de Junio de 1972 por Decreto 0578 cambió el nombre por el de Colegio Regional Juan José Rondón, en memoria del héroe de la independencia, oriundo según parece de esta ciudad. En 1974 se traslada a su nueva y actual Sede construida por el ICCE, en terrenos adquiridos por la Asociación de Padres de Familia mediante transacción comercial realizada con el Señor Víctor Manuel Gil Amaya.

Así mismo, en 1978 la Asociación de Padres de Familia llevó a cabo la negociación con la Curia, del lote y edificio donde funciona la Sección Primaria de la Sede Central. Posteriormente por Acuerdo 069 del 5 de agosto de 1986 emanada de la Junta Administradora del FER de Boyacá, cambió su nombre por el del Colegio Nacionalizado Juan José Rondón. En el año 1963 se proclamaron los primeros bachilleres. En 1972 por Resolución 7305 del 17 de noviembre se aprueban los estudios de Básica primaria. En 1989 se organizan las jornadas completas de 6° a 11° en la mañana y en la tarde. En 1973 por Decreto 0281 del 5 de abril, el Gobierno Departamental autoriza el funcionamiento del Bachillerato Nocturno y en el año 1978; se proclaman los primeros Bachilleres de esta Jornada. En el año 2003 mediante Resolución

2470 del 8 de octubre de 2003, se fusionó el Colegio de Educación Básica Simón Bolívar al Colegio Nacionalizado Juan José Rondón.

Posteriormente, en el año 2008, mediante Resolución No. 2936 del 2 de diciembre de el mismo año, se fusionan al Colegio Nacionalizado Juan José Rondón las Sedes Rurales de: Santa Rita, Hatillo Medio, Llano grande, El Ceibo, El Espinal, Santa Marta, Hoya del Toldo, en una sola Institución cuya nueva razón social es: Institución Educativa Juan José Rondón. En el año 2008 se inicia la integración de la Educación Media con el Centro Agroempresarial y Turístico de los Andes, SENA de Málaga Santander, con el Programa Auxiliar en Desarrollo de Productos. En el año 2009 se implementa el Técnico en Sistemas y el año 2010 el Técnico en Instalaciones Eléctricas Residenciales, en el año 2016 se abren las especialidades enfocadas en recursos humanos y contabilidad, el 5 de mayo 2016, se establece en la Institución Educativa la formación para adultos, programa denominado “Palabras Mayores” la cual forma a estudiantes con conocimientos, habilidades y competencias bajo la tutoría de la Fundación Itedris, posteriormente caminos de equidad.

Tabla 3.**Identificación de la Institución Educativa**

Datos	Detalles
Dirección	Carrera 7ª No.5-03
Teléfono	7880003
Fax	7880003
Celular	3123137397
Correo electrónico	cnjir1@gmail.com
Naturaleza	Oficial
Modalidad	Académica
Código DANE	115753000013
NIT	891.855.514-6
Licencia de funcionamiento	Resolución 2936 Diciembre 2 de 2008
Niveles ofrecidos	Preescolar, Básica y Media
Numero de sedes	Ocho
Registro PEI	92123412
Inscripción SEB	9400020
Aprobación por el consejo directivo	Acuerdo No. 003 de Marzo 2 de 2017. Acta No. 001
Nombre del rector	Rubiela Castellanos Piracoca
Nombre de la secretaria	Amanda Báez Rojas

Nota: la tabla muestra los datos básicos de la I.E.

Los distintivos de la institución educativa Juan José Rondón: la Bandera, Escudo y el Himno. Los dos primeros son autoría de Monseñor Roberto Márquez, quien se desempeñó como Rector de la Institución entre 1951 a 1956. El Himno cuya letra es del Escritor Fernando Soto Aparicio, expresa y sintetiza la filosofía y fundamento de la Institución, su música fue compuesta por el Maestro Luis Martín Mancipe Briceño.

La Bandera la conforma una figura geométrica rectangular, dividida en dos secciones iguales horizontales: la primera es de color blanco, simboliza la paz, la tranquilidad y la inteligencia en avance. La otra sección de color verde es signo del progreso, esperanza y de mejores ideales para la comunidad estudiantil.

Figura 1.
Bandera I.E. Juan José Rondón.



Nota: Bandera de la I.E con dos franjas de color verde y blanco.

El Escudo en forma de cono invertido y subdividido vertical y oblicuamente en tres secciones: de adentro hacia afuera, la más interna lleva una estrella que simboliza guía; luego una franja diagonal con el lema fíjate una meta. La segunda sección conlleva la razón social e identificación del centro educativo Institución Educativa Juan José Rondón. Observando del vértice hacia arriba, la tercera sección lleva dos ramos de laurel, repartidos en dos direcciones; simbolizan la victoria, el triunfo, el poder alcanzado gracias a la cultura, ciencia y verdad impartidas en la institución. Cierra el vértice del escudo una pequeña franja con el nombre de Soatá sobre fondo rojo.

Figura 2. Escudo de la I.E. Juan José Rondón.



Nota: Escudo de la I.E. donde se representa la misión y la visión.

La misión de la I.E. Juan José Rondón, del municipio de Soatá, ofrece educación integral, incluyente y diversa en los niveles de preescolar, básica, media y adultos; promoviendo la formación de ciudadanos responsables, competentes, con valores cívicos, morales y ecológicos; capaces de aportar en la construcción de una sociedad progresista, equitativa y participativa, a través de la acción e interacción con el entorno, mediante la implementación de

presencialidad asistida por tecnologías, haciendo uso de recursos disponibles y de fácil acceso para la comunidad educativa tanto para el trabajo en casa como para el modelo de alternancia.

La visión dice que en el año 2025, la Institución Educativa Juan José Rondón, se reconocerá por su alto nivel académico y ético; siendo líder en la formación de personas idóneas que contribuyan al desarrollo sostenible del municipio y la región, en un entorno más equitativo, incluyente y tolerante, implementando estrategias innovadoras, transformadoras, prácticas y flexibilizadas, adaptadas a las necesidades de los estudiantes mediante el uso de las tecnologías de la información, la comunicación y la utilización de recursos no tecnológicos, para fomentar y acompañar el aprendizaje de manera significativa y colaborativa.

Los principios institucionales son las normas que rigen la conducta de la comunidad Rondonista tales como libertad, excelencia académica, responsabilidad, Autonomía y singularidad del educando, Convivencia, Igualdad y Conciencia Ecológica. El enfoque pedagógico por el cual se rige la I.E es crear ciudadanos capaces de amarse a sí mismos, amar a su patria, convivir armónicamente con su semejante y con la naturaleza. Por otro lado, el Modelo Pedagógico adoptado por la Institución Educativa Juan José Rondón es escuela transformadora, propuesto por Giovanni Marcello La Francesco Villegas. Una Escuela Transformadora tiene como misión formar al ser humano, en la madurez de sus procesos, para que construya el conocimiento y transforme su realidad socio-cultural, resolviendo problemas desde la innovación educativa. Esta misión le permite relacionar el ser con el saber y el saber hacer y desarrollar la capacidad de sentir, pensar y actuar de quien aprende.

La Institución Educativa Juan José Rondón cuenta con 6 sedes en la parte rural donde funcionan grados de preescolar y básica primaria, todas tienen restaurante escolar y algunas de

estas sedes cuentan con aula para informática o un salón grande donde están los computadores los estantes con libros, los pupitres para los estudiantes y un patio para descanso o educación física, dos de ellas tienen internet. Dos sedes en la parte urbana: la sede principal ubicada en el barrio Nuevo Mundo, donde funciona la básica secundaria correspondiente a los grados de sexto a once, Rectoría, dos coordinaciones, psico orientación, biblioteca, dos salas de sistemas, sala de física, sala de química, fotocopiadora, tienda escolar, dos teatros, cancha para futbol, salón para implementos de educación física, mapoteca, secretaría y zona verde.

La segunda sede urbana donde se llevará a cabo el desarrollo del proyecto investigativo, está localizada en el barrio Centro Cra. 4 #7-36, cuenta con dos plantas, en la cual funcionan los grados de preescolar (2) y básica primaria (10 cursos, 2 por cada grado), coordinación, tienda escolar, sala de informática, un aula para psico orientación la cual está habilitada para dar tención a estudiantes y padres de familia los días martes y jueves, una cancha para educación física y formaciones generales, se está adecuando el restaurante escolar, una pequeña zona verde, no hay biblioteca, hay batería de baños para niños, niñas y docentes, pero no son suficientes para la cantidad de estudiantes, hay un aula destinada para guardar instrumentos musicales que son utilizados por la banda Municipal (conformada por algunos estudiantes de la Institución), se dan clases de música por parte de la Alcaldía utilizando los espacios físicos de la sede ya que estos son propiedad de la Alcaldía.

Figura 1. Institución Educativa Juan José Rondón



Nota: Sede de Básica Primaria urbana I.E Juan José Rondón.

El aula de informática cuenta con 10 computadores de mesa, 20 portátiles y 60 tabletas que algunos de ellos han sido donados por el ministerio de educación nacional o el ministerio de las Tic, se hace necesaria la actualización del Software y mantenimiento del Hardware, ya que el momento no se están utilizando debido a las fallas presentadas, al ser distribuidos para la cantidad de educandos solo corresponde un equipo por cada tres estudiantes. La conectividad a internet no es permanente debido a que la Institución no cuenta con recursos destinados para ello.

Además, alrededor del plantel educativo se encuentran ubicadas misceláneas, papelerías, restaurante, droguería, tiendas, viviendas, una capilla, el Estadio Municipal y el parque Juan José Rondón, lugares que son de apoyo para las diferentes necesidades de padres de familia y estudiantes. Esto hace que la economía del lugar sea próspera y a la vez sean de apoyo para la institución cuando se ha solicitado colaboración para diferentes actividades relacionadas con la comunidad educativa.

Figura 2. *Sala de informática.*



Nota: Sala de Informática que cuenta la sede de Básica Primaria de la I.E.

Marco Normativo

Para lograr los objetivos propuestos en el proceso investigativo se presentan un conjunto de normas, leyes, decretos y políticas públicas que protegen el derecho a la educación en sus diferentes entornos sociales, donde las autoridades competentes velan por la aplicabilidad y cumplimiento para no vulnerar el derecho que toda persona tiene en su proceso de formación en las diferentes áreas del conocimiento, supliendo las necesidades propias de cada comunidad, de esta forma se reduce el analfabetismo, la pobreza y la desigualdad social.

Normas Internacionales

La Declaración Universal de los Derechos Humanos, adoptada en 1948, en su artículo 26 proclama: "Toda persona tiene derecho a la educación". Desde entonces, se ha ratificado el derecho a la educación en diversos tratados internacionales. Es así como el proyecto de investigación tiene en cuenta a toda la población estudiantil sin importar su raza, credo, aspectos sociales y condición cognitiva, garantizando así la formación académica de las personas y en especial de los niños y jóvenes de nuestras regiones.

Según la organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, en su artículo 4° plantea que es obligatoria y gratuita la enseñanza primaria, generalizar y hacer accesible a todos la enseñanza secundaria en sus diversas formas, en condiciones de igualdad total y según la capacidad de cada uno, la enseñanza superior; velar por el cumplimiento por todos de la obligación escolar prescrita por la ley. De este modo en el proyecto educativo institucional de la Institución se garantiza el cumplimiento y aplicación del artículo antes mencionado.

Con el propósito de crear un mundo en el que cada niño aprenda, el fondo de las naciones unidas para la infancia promoverá cada vez más la igualdad y la inclusión realizando esfuerzos específicos para los niños excluidos por razón de género, discapacidad, pobreza, etnia e idioma, así como los que están desplazados o afectados por emergencias. Sin embargo, el gobierno no asume muchos de los derechos en educación que se encuentran en vigencia.

El Banco Mundial está concentrando su apoyo en la educación básica para impulsar acciones que pongan fin a la pobreza de aprendizajes, con el fin de que todos los niños sean lectores competentes y seguros al finalizar la escuela primaria. Por tanto, el proyecto investigativo es un aporte al mejoramiento de la competencia lectora, ya que la población presenta una comprensión lectora baja.

Normas Nacionales

La Constitución Política de Colombia en su Artículo 67. proclama que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la

democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. Considerando que el Estado es quien vela por el bienestar y la educación de las personas no emplea recursos suficientes para mejorar este aspecto y así tener una educación de calidad.

El Ministerio de educación nacional plantea la importancia del uso de las herramientas tecnológicas ya que estos recursos inciden positivamente en la disposición que muestran los alumnos para profundizar y enriquecer sus conocimientos indagando más fuentes de información con este engranaje interactivo, la curiosidad e imaginación del alumno se transforman en un poderoso dispositivo capaz de dominar varios conocimientos. Realizando una comparación con la clase tradicional, los programas multimedia ayudan al estudiante a aprender de una forma más rápida e incrementan su aprendizaje ya que es más llamativo cuando un texto tiene ilustraciones.

El Ministerio de las tecnologías de la información y la comunicación, indica que estudios de la OCDE (2014), demuestran que los entornos educativos más innovadores y con mejores resultados de aprendizaje son aquellos que, además de un sistema pedagógico innovador, integran las nuevas tecnologías en su desarrollo diario. Es decir que en el proyecto educativo institucional se debe hacer énfasis en el uso de estas herramientas para crear ambientes de aprendizajes innovadores y así lograr mejorar resultados en cuanto al aprendizaje.

De acuerdo con el Plan Decenal de Educación, se hace necesario enfatizar en su Desafío 6: De acuerdo con los lineamientos general y específicos se pueden establecer metas en 3 dimensiones: Meta de docentes formados en uso pedagógico de las TIC; meta asociada al aprendizaje mediado por las TIC y meta de inversión en infraestructura tecnológica. De modo que es importante la capacitación de docentes en el manejo y buen uso pedagógico de las TIC,

así mismo como la dotación suficiente de equipos tecnológicos para el desarrollo de las estrategias pedagógicas.

Uno de los Objetivos del Milenio es velar que, para el año 2015, los niños y niñas de todo el mundo puedan terminar un ciclo completo de enseñanza primaria y que tanto las niñas como los niños tengan igual acceso a todos los niveles de la enseñanza. Sin embargo, este objetivo no se ha cumplido a cabalidad, ya que aún hay niños y niñas que por su contexto social no puede acceder a este proceso de forma continua.

La ley General de Educación (ley 115) contempla las normas generales para regular el servicio de la educación que cumple una función acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad fundamentada en una concepción integral de la persona, de su dignidad en cuanto a sus derechos y deberes. Podemos decir con relación a esta ley que la educación en nuestro país se encuentra en un déficit de infraestructura y herramientas tecnológicas, incluyendo la conexión a internet que son de apoyo al fortalecimiento de una educación de calidad.

Normas Regionales

El plan de desarrollo pacto social por Boyacá tierra que sigue avanzando (2020 – 2023), en su Título II capítulo 1 establece que las pruebas saber 11 es uno de los instrumentos de la calidad educativa, logrando un índice global de 253 para el año 2019, ubicándonos en el mismo promedio de nivel nacional, sin embargo, es necesario implementar estrategias pertinentes para fortalecer la calidad educativa, fomentando el desarrollo de competencias en los estudiantes. Por esta razón se ejecuta el proyecto de investigación que ayuda al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes para mejorar el resultado en las pruebas.

Así mismo, el gobierno departamental asume como reto optimizar las capacidades institucionales del sector educación y diseñar una política pública educativa que propicie una educación de calidad, el bienestar integral del personal, el fortalecimiento tecnológico y la creación de ambientes de trabajo óptimos.

En el capítulo IV muestra la estadística del DANE (2020) que a nivel nacional la cobertura del servicio de internet en promedio es del 43,4%, en tanto el departamento de Boyacá es del 24,6%, muy por debajo del promedio nacional. El 56% de los municipios de Boyacá (69) tienen conexión a internet. Por causa de este déficit se dificulta realizar el proyecto de investigación encaminado al uso de las TIC sobre el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Según acuerdo No 007 de mayo 31 de 2020 por medio del cual se adopta el Plan de desarrollo Municipal 2020 – 2023 del municipio de Soatá juntos por un mejor futuro, en el Capítulo 3.1.1 sobre educación se inclina a gestionar procesos de formación de áreas técnicas, tecnológicas, bilingüismo y formación relacionada con el sector agropecuario, ambiental, turístico, empresarial y comercial principalmente mediante la suscripción de convenios interinstitucionales con universidades, el SENA y otras entidades del orden Departamental y Nacional que presten estos servicios formativos en el municipio con énfasis en demandas y necesidades de formación de los jóvenes y adultos.

En cuanto a dotación de elementos educativos se requiere materiales didácticos tanto profesores como a alumnado, apoyando la formación académica, libros, textos escolares avanzados y modernos que refuercen las habilidades de aprendizaje y estén a la vanguardia

moderna y equipos tecnológicos como herramientas educativas para el aprendizaje diario de la comunidad como lo es sala de informática y puntos de internet.

Los objetivos propuestos por la Administración Municipal no se han ejecutado en los tiempos establecidos, lo cual ha generado insatisfacción en la comunidad educativa ya que no se ha podido desarrollar de manera efectiva la acción pedagógica en los establecimientos educativos y como consecuencia se han obtenido bajos resultados académicos en comparación a objetivos trazados a nivel departamental y nacional.

Marco Teórico

Según Roberto Hernández Sampiere (2008), el Marco Teórico es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio. Siendo una de las etapas más importantes del trabajo de investigación que trata de demostrar en que autores y libros se basó para fundamentar el proceso investigativo que se pretende desarrollar bajo sustentos teóricos y conceptuales. Por lo anterior, el presente proyecto busca las fuentes documentales que permiten extraer y recopilar información previa sobre las categorías del proceso de lectura y estrategia pedagógica con sus subvariables e indicadores.

La teoría de la acción comunicativa como lo plantea Habermas (1982), la cual permite analizar la sociedad como dos formas de racionalidad (sustantiva y formal del sistema), donde la primera pertenece al ser y la segunda a las normas de control social. Cabe resaltar la importancia de la comunicación porque a través de ella se aprende y fortalece el conocimiento en la persona,

para que éste se relacione con facilidad en su entorno y contexto, a la vez comprenda su mundo exterior el cual esta mediado por signos y símbolos, mejorando su actuar en la sociedad.

Finalmente, es necesario crear el hábito de la lectura en los niños y niñas desde sus primeros años de vida, el cual permite ampliar su vocabulario para comprender e interpretar la intención que tiene el autor en los diferentes tipos de textos que cada uno lee en su cotidianidad.

Desde el punto de vista del modelo de la teoría textual de Teun Van Dijk (1978), considera la pragmática como uno de los componentes principales de una gramática que tiene como tarea relacionar la forma, el significado y la función de oraciones o textos. Es así como se debe conocer la diferencia entre el discurso y leer textos, indicando que el texto tiene una estructura definida, mientras que el discurso no se evidencian reglas establecidas dentro de la gramática. Teniendo en cuenta que el acto de hablar no es lo mismo que comprender y producir textos; ya que estos deben llevar al lector a identificar el tipo de texto, su contenido, su función, extraer ideas principales y el propósito del autor para ser comprendido en su totalidad; de modo que, el proyecto de investigación plantea que los estudiantes reconozcan los diferentes tipos de textos con las características antes mencionadas.

Como señala Alliende (2002), en su teoría de la comprensión de la lectura y su desafío, el cual se vincula con problemas tan globales como el de la comprensión que el hombre tiene de sí mismo y del mundo, es por esto que la comprensión textual es un proceso complejo y sistemático que requiere de aptitudes intelectuales para poder entender e interiorizar lo leído mediante su correspondiente análisis. Para resolver problemas de la vida diaria es necesario plantearse los siguientes interrogantes ¿Qué significa saber algo? ¿Qué significa entender algo? ¿Qué significa conocer algo?, de tal modo que la comprensión es propia de cada individuo, un texto puede ser comprendido de varias maneras según el nivel cognitivo de cada lector, es por ello que el

proyecto de investigación fortalece las habilidades comunicativas de tal forma que el estudiante pueda desenvolverse adecuadamente en su cultura.

Teniendo en cuenta que la Ley General de Educación en el Título IV Organización para la prestación del servicio educativo, Capítulo 1 Normas generales en su Artículo 73 de acuerdo al proyecto educativo Institucional, cada Institución debe plantear estrategias pedagógicas entre otros aspectos de acuerdo a las necesidades académicas ya que se debe responder a unos objetivos propuestos por el Ministerio de Educación Nacional; es así como el proyecto de investigación diseña una estrategia pedagógica con el fin de fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del grado cuarto de básica primaria de la Institución Educativa Juan José Rondón.

La Ley General de Educación ratifica en su Título V de los educandos Capítulo 1° Formación y capacitación Artículos 91 y 92 define al educando como centro del proceso educativo y debe participar activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje planteado en el PEI, este proceso debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad de los estudiantes, formación en valores, aspectos sociales, económicos y las habilidades comunicativas. En el Título VI De los educadores Capítulo 1° Generalidades Artículo 104 el educador es el orientador en los establecimientos educativos de un proceso integral de los estudiantes; por lo tanto, se capacitará y actualizará profesionalmente, no tendrá discriminación alguna, ejecutará el proyecto educativo institucional y aportará ideas y sugerencias a través de los diferentes estamentos con los cuales cuenta la Institución.

Como expresa la OCDE, OIE-UNESCO, UNICEF LACRO (2016), el ambiente de Aprendizaje reconoce a todos los niños, niñas y jóvenes como participantes fundamentales de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades para desenvolverse de una manera apropiada en su

entorno social. El docente como facilitador debe crear ambientes agradables y propicios innovando estrategias pedagógicas con ayuda de las herramientas tecnológicas, que conlleven a los estudiantes a potenciar el aprendizaje autónomo, colaborativo y participativo.

Según la Teoría Emergente formulada por George Veletsianos (2010) manifiesta que son herramientas, conceptos, innovaciones y avances utilizados en diferentes contextos educativos al servicio de diversos propósitos relacionados con la educación, y por tal motivo la plataforma de Educaplay hace parte de estas teorías emergentes ya que las actividades creadas allí sirven para el apoyo del aprendizaje aumentando la participación activa y motivacional de los estudiantes; es así como el proyecto de investigación fortalece las habilidades comunicativas con el desarrollo de las actividades diseñadas con propósitos educativos en Educaplay.

Como lo señala Brittain (2004), el aprendizaje virtual o E-learning son los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo a través de internet, por medio de esta metodología, el estudiante es el encargado de autogestionar su aprendizaje, ya que no hay un contacto físico con el docente pero este es el guía que genera las pautas de dicha enseñanza, utilizando estrategias didácticas que motivan al estudiante a fortalecer su proceso formativo; es por ello que educaplay hace parte de este aprendizaje E-learning, ya que las actividades a desarrollar se hacen de manera online permitiendo que el estudiante ingrese en un lapso de tiempo determinado.

La teoría pedagógica propuesta por Lakatos (1978), se puede definir como estructuras de pensamiento constituidos por valores, creencias y supuestos que le permiten al profesor interpretar situaciones, conceptualizar su experiencia, sistematizarla, investigarla, transformarla y construir la praxis pedagógica, contribuyendo a enriquecer la teoría y el discurso pedagógico. Por ello se deben transformar las acciones y adquirir herramientas que puedan hacer un cambio

positivo y libre en su formación integral ya la vez de sus estudiantes. Esta teoría es practica ya que indaga el quehacer diario de cada educador.

Marco Conceptual

Como lo plantea Tafur (2008) el marco conceptual es el conjunto de conceptos que expone un investigador cuando hace el sustento teórico de su problema y tema de investigación. Por ello, a continuación, se busca caracterizar los conceptos y definiciones utilizados marcados por interrogantes generados en el presente proyecto de investigación, mediante el mejoramiento de la competencia comunicativa, apoyada por las Tic, teniendo en cuenta los objetivos generales y específicos, problema de investigación, indicadores, categorías y variables.

En primer lugar, se define el concepto de implementación según Scheirer (1981), se ejecuta a través de cada una de las actividades que se van a desarrollar, ya que no todas las acciones o actividades dependen de la misma estrategia o implementación; al implementar alguna estrategia en el desarrollo de un quehacer académico se fortalecen los conocimientos ya adquiridos con anterioridad. Para fortalecer el proceso de lectura es preciso llevar a cabo las estrategias de lectura que presenta Goodman (1982), las cuales son actividades organizadas que se realizan sobre una determinada información. Por lo anterior, la comprensión lectora cumple un papel muy importante no solo para aquellas personas que hablan de lo académico, sino para aquellas que no comprenden lo que leen, es muy factible que no entiendan un mensaje o se le dificulte una apropiada integración en la vida social.

Seguidamente, se define el concepto de recurso educativo digital educaplay que como lo manifiesta Galves (2011), son herramientas las cuales se encuentran en un portal de internet,

brindan la oportunidad de crear y desarrollar diferentes tipos de actividades, además da la opción de integrar otras herramientas en línea a través del código HTML, esto permite trabajar on line en el contexto educativo, pues las diferentes actividades que contiene la herramienta permiten una interacción con el estudiante que motivan a los niños a la lectura. Igualmente, la usabilidad del recurso permite mejorar los procesos, interactuando de manera fácil con el estudiante como lo menciona Yusef Hassam (2015). Es así como Abreu (2017), plantea el concepto de didáctica como una ciencia que está interrelacionada con otras ciencias de estudio integradas al sistema académico, que busca integrar todo un campo teórico que va evolucionando a través de la búsqueda de soluciones a problemas que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Autores como Kirk y Bateman (2009), definen el concepto de dificultades de aprendizaje como un desorden o retraso causado en uno o más de los procesos de habla, lenguaje, lectura, escritura; siendo este el motivo por el cual la presente investigación promueve estrategias pedagógicas que permitan fortalecer y potenciar con profundidad dichas dificultades que se encuentran en los estudiantes y logran de esta manera una mejor comprensión que se fundamenta en el entendimiento de los diversos textos comunicativos que se encuentran en la cotidianidad, permitiendo en la persona reflexionar acerca del contenido y hacer proposiciones al respecto.

De acuerdo a Couñago (2020) la enseñanza y aprendizaje, son procesos que tienen lugar en una etapa concreta de la vida de las personas de ahí la importancia de interiorizar los conocimientos en los educandos, además de aprovechar sus capacidades, cabe señalar que los hábitos hacia la lectura comprensiva tienen por objeto la interpretación y comprensión crítica del texto, es decir en ella el lector descodifica el mensaje, lo interroga, lo analiza, lo critica, entre otras cosas; para ello se plantean actividades interactivas haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información en este caso la plataforma de Educaplay que para Gálvez (2011) define como

herramientas que permiten crear actividades que motivan al estudiante a comprender de una manera creativa las temáticas propuestas.

En primer lugar, se define el concepto de competencia comunicativa según Hymes y Fishman (2001) como el conjunto de habilidades y conocimientos que permiten que los hablantes de una comunidad puedan entenderse, la capacidad de interpretar y usar apropiadamente el significado, este acto a la vez está regido por reglas de interacción social como saber quién es el interlocutor, tipo de persona, escenario, tiempo, tópico, propósito y resultados. Ya desarrolladas estas habilidades pasamos al proceso de lectura que para Goodman (2010) es la construcción de significados, la relación estrecha entre el lector y el texto, es necesario tener en cuenta algunos pasos para que este proceso sea de agrado y aprendizaje para la persona.

Dicho lo anterior se define el concepto de Pragmática que según Scandell (1996) son las condiciones que determinan el empleo de un enunciado concreto por parte de un hablante, y su interpretación por parte del destinatario, logrando la comprensión de todas las personas con las que nos comunicamos. De esta manera al hacer lectura de cualquier tipo de texto debemos fijarnos en el propósito del autor, el cual es informar, entretener, enseñar o convencer; todo texto tiene como intención comunicar. A la vez se define el concepto de Semántica como la ciencia de los significados y de los sonidos hablados como lo menciona Breal (2017), conocer y reconocer la estructura de la palabra, la oración o el enunciado, es así como se logra extraer la información adecuada de un texto, identificando los detalles relevantes del mismo.

Seguidamente Bloomfield (2010), define el concepto de Sintaxis como el saber cómo unir y relacionar palabras a fin de elaborar oraciones y expresar conceptos de modo coherente, lo

anterior es elemento fundamental de la estructura del texto, llevando una secuencia lógica en su contenido, esto para que el lector pueda saber y entender aspectos fundamentales de la lectura, reconocer el tipo de texto ya sea informativo, descriptivo, persuasivos, instruccionales o narrativo, llegando a la comprensión de la lectura.

Se contempla en el Capítulo 1 Normas generales en su Artículo 73 de acuerdo al proyecto educativo Institucional, cada Institución debe plantear estrategias pedagógicas, entre otros aspectos de acuerdo a las necesidades académicas ya que se debe responder a unos objetivos propuestos por el Ministerio de Educación Nacional; De esta manera se pretende que con la estrategia planteada en el proyecto de investigación se mejore la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto de primaria, desarrollando la competencia comunicativa. Un proceso de enseñanza aprendizaje en el cual interviene la tecnología, la innovación, el rol del docente, rol del estudiante, la innovación y el proceso de evaluación.

En consecuente a esto, el proceso de enseñanza aprendizaje, según Brittain Liber (2004), el aprendizaje virtual o E-learning son los procesos de enseñanza que se llevan a cabo a través de internet, por medio de esta metodología, el estudiante es el encargado de autogestionar su proceso, por tanto el docente es un facilitador de saberes que da pautas para que el estudiante adquiera su conocimiento de manera autónoma, donde se crean estrategias que motivan al educando a fortalecer su proceso sin que haya un encuentro físico.

Allí es donde la tecnología juega un papel muy importante, como lo plantea Herrera (1990) siendo un elemento externo al sistema social, por lo tanto es la sociedad quien le da uso y valor; es por ello que se pretende que la tecnología sea un apoyo para cumplir con los objetivos planteados y dar respuesta la situación problema donde el estudiante es un actor fundamental

para la interacción con el recurso educativo, potenciando su desarrollo mediante la innovación del recurso, es necesario resaltar que la tecnología aporta a la innovación, como lo plantea Inbar (1996) es parte del cambio, donde interviene la planificación y ambientes interactivos; es así como se pretende que el proyecto sea parte del cambio integrando la teoría con la práctica mediante la interacción, la creatividad y la imaginación.

Cabe mencionar que el concepto del rol del docente y del educando como lo menciona en la ley 115 es el orientador en los establecimientos educativos de un proceso integral de los estudiantes motivando y dando pautas de aprendizaje y el educando como centro del proceso educativo debe participar activamente en su formación académica planteado en el PEI, a la vez desarrollar actividades planteadas de manera autónoma, responsable, reflexiva, analítica y crítica, mejorando su capacidad intelectual. Por lo anterior es necesario hacerle el seguimiento a los resultados obtenidos mediante la evaluación, la cual es entendida como lo plantea López (1995), es el manejo de datos cualitativos para analizar los alcances y limitaciones del plan curricular.

El Ministerio de Educación Nacional para avanzar en una educación de calidad presenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) conjunto de aprendizajes estructurantes que han de aprender los estudiantes en cada uno de los grados, en este caso en el área de Lenguaje se basan en las competencias que debe adquirir el estudiante para poder comunicarse en sus diferentes contextos de una forma adecuada y eficaz, al igual crea la Matriz de Referencia como instrumento de consulta basados en los estándares básicos de competencia, dando a conocer los aprendizajes que evalúa el ICFES en cada competencia y de esa forma que las Instituciones Educativas puedan construir sus planes de mejoramiento.

Figura 3. Principales conceptos del proyecto de investigación



Nota: En el marco conceptual se encuentra el planeamiento del problema los objetivos específicos y las competencias que se van a desarrollar con la aplicación del proyecto.

Capítulo 3. Metodología

La metodología parte de una fase introductoria sobre la investigación cualitativa, centrada en las ciencias sociales interpretativas, frente a la investigación cuantitativa de las ciencias naturales, exactas. Si van a asumir el método mixto en la investigación lo anuncia lo fundamenta y lo justifica

Modelo de investigación

Para el desarrollo del proyecto se ha elegido el modelo de investigación cualitativa el cual se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos basada mediante la observación, análisis, recopilación de la información y entrevistas. Explica el comportamiento de un grupo de personas frente a una situación dada. Este modelo comprende diferentes tipos de evaluación tales como: entrevistas en grupo o grupales, Entrevistas estructuradas y no estructuradas, Métodos de observación cualitativa esta puede ser online, Investigación etnográfica y Análisis de redes sociales. Basados en lo que manifiestan Taylor y Bogdán.

Según lo aportado por Denzin y Lincoln (1994) la investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales como entrevistas, experiencias personales, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes y sonidos que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas, cuyos registros adquiridos luego son interpretados y analizados obteniendo un diagnóstico de la población objeto de estudio.

Método de Investigación

El método a utilizar es la investigación basada en diseño que consiste en construir estrategias de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria de la institución educativa Juan José Rondón con el recurso educativo Educaplay, siendo este un recurso innovador que permite mejorar el proceso pedagógico, fortaleciendo en el estudiante diferentes competencias tales como: competencias ciudadanas, respeto a la biodiversidad, espirituales, pensamiento científico, de innovación, ético sociales, lingüísticas, matemáticas y artísticas.

El término investigación de diseño, por Collins y Brown en 1992, lo definen como una idea teórica que a lo largo de la investigación se debe sistematizar con las estrategias y herramientas pedagógicas complementada con las tecnologías le dan vida a un método de enseñanza innovador para poder dar respuesta a la pregunta del problema o situación planteada en la investigación.

Según Nieveen (2013) la investigación basada en diseño responde a problemas detectados en el aula recurriendo a teorías científicas y modelos disponibles para dar soluciones a la problemática que encontramos; es así como a través del diseño de estrategias pedagógicas las cuales nos permiten analizar, implementar y evaluar los recursos utilizados para tal fin, dándole certeza a la estrategia utilizada, realizando las pruebas y validaciones pertinentes para obtener resultados positivos.

Para Valverde-Berrocoso (2016) la investigación basada en diseño tiene como fin desarrollar principios y orientaciones para futuras investigaciones con el objetivo de hacer uso de

las nuevas tecnologías de la información en los procesos lúdico-pedagógicos en el contexto que lo rodea, siendo estos aspectos innovadores y motivacionales para los estudiantes.

Participantes

En el contexto en el cual se pretende desarrollar el proyecto de investigación cualitativa se toma como población de muestra estudiantes del grado cuarto de primaria la sede zona urbana de la institución educativa Juan José Rondón del municipio de Soatá departamento de Boyacá, cuya edad está en los 9 años, el número de participantes son 10; de los cuales 5 son niñas y 5 son niños, pertenecientes a familias monoparental, nuclear y extensa; con estrato socioeconómico bajos y medios. Con sus respectivos padres de familia los cuales se desempeñan como trabajadores independientes y empleados por contrato de prestación de servicios.

Las características tenidas en cuenta para seleccionar la población objeto de estudio son: mejorar los resultados en las diferentes pruebas internas y externas fortaleciendo la comprensión lectora mediante el recurso interactivo Educaplay ya que los estudiantes seleccionados presentan algunas de las siguientes dificultades: en la comprensión e interpretación, producción textual, lectura fluida teniendo en cuenta signos de puntuación, otro aspecto fundamental es la conexión a internet y los dispositivos electrónicos que tienen los estudiantes en sus hogares, disposición y apoyo por parte de los estudiantes y padres de familia para hacer parte del proceso de investigación.

Categorías del estudio y otros indicadores

A continuación, se presenta un cuadro sobre las categorías o variables del proceso investigativo sobre el fortalecimiento de la comprensión lectora en niños de cuarto grado de

básica primaria en el que se define cuatro objetivos que se componen de competencias, categorías, subcategorías, indicadores, sustento teórico e instrumentos, que nos facilitan desarrollar la aplicación de las actividades.

Tabla 4. Variables para desarrollar en el proyecto.

Objetivos Específicos	Competencias	Categorías	Subcategorías	indicadores	Sustento Teórico	Instrumentos
Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la comprensión	Comunicativa	Proceso Lectura	Pragmático	Propósito del autor	Matrices de Referencia de Lenguaje de Grado 5to. Instrumento de consulta basado en los estándares básicos de Competencias, donde presentan los aprendizajes que evalúa el ICFES evidenciando las competencias que los estudiantes han adquirido a través de su recorrido escolar. Teniendo en cuenta estos resultados los establecimientos educativos pueden realizar planes de mejoramiento basados en los derechos básicos de aprendizaje.	Prueba Diagnóstica de Comprensión lectora EDICOLE.
			Semántico	Intención del texto Tipo de personajes del texto Extrae información principal del texto. Estructura del texto		
			Sintáctico	Contenido del texto. Tipo de texto.		
Diseñar una estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay.	Tecnológica	Estrategia Pedagógica	Procesos de Enseñanza-Aprendizaje	Rol del docente	Estrategia pedagógica (Ministerio de Educación Nacional, Guía de fortalecimiento Curricular) Todo EE. Define en su PEI estrategias pedagógicas que presentan las construcciones teóricas que la comunidad educativa considera más pertinentes para lograr el perfil de estudiante que quiere formar y que responde a su realidad sociocultural e histórica concreta. Estas estrategias guían las prácticas pedagógicas que se desarrollan en el EE, las relaciones de los docentes con los estudiantes, los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación con el fin de alcanzar los fines educativos y objetivos de aprendizaje propuestos en el PEI. Comunidad Educaplay. Expoelearning.	Estrategia Pedagógica: “ pensando pensando la comprensión voy mejorando”.
				Rol del estudiante		
				Evaluación		
				Innovación		
Aplicar la estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas mediante el software Educaplay en estudiantes de grado cuarto de primaria.			Educaplay	Didáctica	Es una plataforma gratuita para la creación de actividades educativas multimedia que nos permite crear aplicaciones en línea de diversos tipos con las cuales es posible generar novedosos escenarios evaluativos para reforzar el aprendizaje, de forma individual o colaborativo. Características: a) Plataforma web en 3 idiomas. b) Permite ver y utilizar las actividades creadas por todos los usuarios. c) Si nos registramos, podemos crear actividades multimedia. d) Es gratis. e) Actividades en 10 idiomas. f) Sencilla integración en blogs. g) Las actividades propias pueden ser descargadas para ser utilizadas offline o integradas en plataformas como Moodle al ser compatibles con Score.	Plataforma Instantánea de mensajería WhatsApp.
				Lúdico		
Evaluar la estrategia implementada en los estudiantes de grado cuarto guiada al fortalecimiento de la comprensión lectora a través de resultados obtenidos.				Usabilidad		Encuesta Evaluando mi Educaplay.
				Efectividad		
				Interacción		

Competencias

Como lo propone Hymes (2001) la competencia comunicativa es un conjunto que reúne las habilidades y conocimientos que poseen las personas para comunicarse, logrando de esta manera desarrollar la capacidad de interpretación, apropiación de significados o léxico desde cualquier circunstancia social teniendo en cuenta la parte cultural de cada región, convirtiéndose en un sistema de reglas para la interacción social.

Por su parte Goodman (2010) define el proceso de lectura como la construcción de significado, este se proporciona al interactuar con un texto mediante estrategias de lectura, donde el lector a utiliza los conocimientos previos mediante el análisis y abstracción de la información llevándolo a la reedificación del significado.

Según Orozco (2016) las estrategias pedagógicas son acciones realizadas por el docente con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes atribuyendo al proceso enseñanza-aprendizaje, dentro de las estrategias también se desarrollan tanto en las acciones y operaciones físicas y mentales que facilitan la interactividad y cooperación con otros durante el proceso en el aula, con esto se busca que los alumnos interactúen y mejoren el desarrollo de sus conocimientos, las actividades se ejecutan por medio de talleres en los cuales los alumnos

interactúan, ya que trabajan en grupo para investigar las problemáticas que suceden en el entorno.

El filósofo Frances Breal (1996) define la semántica como la ciencia de los significados, de los sonidos hablados donde es necesario saber la estructura y la cauda de la definición de una palabra, oración o enunciado, de esta forma aparecen varias clases de semántica.

Jiménez (2002, como se citó en Gomez, 20015) considera la lúdica como una condición y forma de vivir en la cotidianidad, es el espacio que se produce para cambiar de actividad de lo monótono al disfrute, descanso, relajación, juego; interactuando con las personas para mejorar nuestra comunicación social.

Según Escandell (2020) la pragmática se define como las condiciones que determinan el empleo de un enunciado concreto por parte de un hablante, y su interpretación por parte del destinatario, convirtiéndose en una disciplina que toma los factores extralingüísticos que determinan el uso del lenguaje. Por otro lado, Galvés (2011) manifiesta que la plataforma de educaplay son herramientas las cuales encontramos en un portal de internet, que nos brindan la oportunidad de crear desarrollar actividades y evaluaciones, además da la opción de integrar otras herramientas en línea a través del código HTML, esto permite trabajar on line en el contexto educativo.

La interacción según lo plantea Simmel (2008) constituye la base fundamental en la vida de todo ser humano, además de ser una vinculación entre la sociedad donde pueden existir relación de unos y otros por acciones y determinaciones que son vividas por la misma sociedad.

Chomsky (1964, como se citó en Díaz. 2007) plantea que todos los seres vivos nacen con la capacidad de hablar independientemente del idioma que poseen siempre esto es dependiendo

de la lengua materna por medio de la cual se adquieren las reglas gramaticales, dando a paso a dos niveles lingüísticos, en el primer nivel se determina el orden que conlleva una frase para que tenga sentido y en el segundo nivel relacionado con los elementos del proceso de comunicación.

Abreu (2017) plantea que la didáctica es una ciencia que esta interrelacionada con otras ciencias de estudio integrados al sistema académico, que busca integrar todo un campo teórico que va evolucionando integrado con la practica entre los integrantes de la comunidad educativa, donde se busca dar solución a los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje impidiendo su desarrollo teniendo en cuenta también la realidad presentada en las aulas.

Muñoz (2006, cómo se citó en Arancibia, 1992) propone que la efectividad trata de calidad la cual está regida por porcentajes académicos y la equidad en la cual la educación es para todos sin distinción de población buscando una educación de calidad para todos los educandos.

Cuando los estudiantes interactúan con los docentes en los diferentes entornos, se generan espacios propicios para la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo así la adquisición de conocimientos que fortalecen el intelecto en las personas. Según Vygotsky (AÑO, PÁGINA) sostiene que “los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social” permitiendo así a los educandos aprender en un espacio donde las personas que se encuentran a su alrededor son participes y el estudiante el protagonista de su aprendizaje.

Los recursos educativos digitales son herramientas estratégicas que brindan apoyo a los maestros en las diferentes temáticas, generando así un aprendizaje más flexible que contribuye al fortalecimiento de los conocimientos de las personas; además el acceso permanente a estos

recursos por otros usuarios no afecta su calidad; para Hassam (2002, PÁGINA) “la usabilidad es la disciplina que estudia la forma de diseñar Sitios Web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible” motivando así el uso de estos recursos a la comunidad educativa.

Técnicas e Instrumentos de recolección de información

Para el desarrollo de la presente Investigación se tiene en cuenta los siguientes instrumentos Prueba Diagnóstica de Comprensión Lectora EDICOLE, Estrategia Pedagógica “Pensando pensando la comprensión voy mejorando”, Diseño Actividades Educaplay, video explicativo y Encuesta en línea (evaluando mi educaplay).

Prueba Diagnóstica de Comprensión lectora Edicole.

La prueba Diagnóstica es un proceso que permite visualizar en el estudiante su nivel de comprensión lectora para así mismo fortalecer las habilidades que requiere esta competencia referente a la comunicación. Consta de dos textos breves muy sencillos, seguidos cada uno de un conjunto de 13 preguntas sobre su contenido, los textos son presentados con un estilo narrativo, cada uno se compone con un número reducido de párrafos (3 o 4) contruidos con oraciones con un léxico y una estructura sintáctica muy simple.

En esta prueba se evaluarán los componentes pragmático, sintáctico y semántico, la aplicación de la prueba tiene un tiempo de 15 a 20 minutos, su aplicación se hará de manera online. La Finalidad de la prueba EDICOLE, es la Evaluación Diagnóstica de la Comprensión lectora, el cual es un instrumento sencillo de evaluación en escolares de 7 a 11 años. Su

aplicación permite conocer la forma rápida y eficaz la habilidad (baja, media o alta) de la persona valorada para acceder durante la lectura a los conocimientos previos almacenados en la memoria a largo plazo, construir una representación del significado que se extrae a partir de la información dada en el texto e integrar la información textual y el conocimiento relevante al que ha accedido.

En la siguiente tabla se puede evidenciar los percentiles utilizados para comparar los resultados de la prueba diagnóstica donde se muestran cinco puntuaciones y cada una con una interpretación de muy alto, alto, medio, bajo y muy bajo.

Tabla 4. Puntuación para analizar prueba Edicole.

Puntuación	Interpretación
$Pc > 98$	Muy alto
$85 < Pc < 97$	Alto
$16 < Pc < 84$	Medio
$3 < Pc < 15$	Bajo
$Pc < 2$	Muy bajo

Nota: La anterior tabla muestra la interpretación para cada puntuación dependiendo el resultado obtenido en cada prueba por los participantes.

La prueba diagnóstica cuenta con un perfil para cada estudiante mostrando el ID que es creado por el docente, edad del estudiante, sexo del estudiante, fecha de aplicación de la prueba, baremo: estudiantes de cuarto grado con edades comprendidas entre los 9 a 11 años y el responsable de la aplicación de la prueba; luego le arroja los resultados de la aplicación así: una escala de validez de la información control(ctr), un índice principal de comprensión lectora (ICL) como fuente de información relevante, junto a tres escalas C: conocimiento, Rt: representación textual, I: integración; donde se profundiza los resultados de la prueba correspondientes a la prueba de la comprensión que se evalúa. Ver anexo A. Prueba Edícole y ficha técnica

Diseño de Estrategia pedagógica

Con la presente estrategia se da a conocer la forma como vamos a desarrollar la temática referente a la comprensión lectora en los niños del grado cuarto de educación básica primaria, mediante actividades elaboradas en Educaplay con las cuales pretendemos que sean llamativas e interesantes para los estudiantes y a la vez podamos lograr el objetivo propuesto sobre el fortalecimiento de la competencia comunicativa en su componente lector.

El rol del docente es motivar y dar a conocer oportunamente las instrucciones para el desarrollo de las actividades interactivas planteadas en la plataforma Educaplay y así establecer el avance académico de cada estudiante en cuanto al proceso de comprensión e interpretación y análisis de textos.

El rol del estudiante es desarrollar todas las actividades propuestas con responsabilidad y de manera autónoma con el fin de mejorar su capacidad intelectual, a la vez tener en cuenta las sugerencias dadas por su docente para seguir avanzando de manera positiva en su proceso académico.

Título: “Pensando Pensando la comprensión voy mejorando”.

Tema: La comprensión lectora

Propósito: mediante la prueba diagnóstica realizada a los estudiantes se han evidenciado falencias en comprender, analizar e interiorizar diferentes tipos de textos. Por tal motivo el propósito es fortalecer en los educandos los componentes semántico, sintáctico y pragmático, mediante actividades interactivas como recurso innovador en el área de lengua castellana.

En el siguiente grafico se señala la forma de precisar las diferentes actividades como metodología para abordar los componentes semántico, sintáctico y pragmático diseñados en la plataforma de Educaplay.

Figura 6. Estrategia pedagógica



Nota: Se muestra de una forma detallada la estrategia pedagógica elaborada para llevarla a cabo.

Es así como la aplicación de las actividades se dará a conocer por medio de la plataforma instantánea de mensajería WhatsApp a través de videos explicativos de cada actividad planteada y a la vez el enlace de la misma para su respectivo desarrollo. Además, si presenta alguna dificultad para el desarrollo de las actividades el estudiante puede comunicarse a través de una llamada telefónica o cualquier otro medio de comunicación para su respectiva aclaración.

El proceso evaluativo se hará de manera cualitativa teniendo en cuenta diversos aspectos como: análisis, comprensión e interpretación textual, también se tendrá en cuenta el número de intentos y jugadas en el desarrollo de cada actividad, de esta forma se da a conocer al estudiante sus fortalezas y debilidades permitiendo de esta manera realizar una retroalimentación que lo lleven a mejorar la competencia comunicativa en el proceso lector.

WhatsApp Mensajería instantánea de texto y voz.

En este instrumento se utilizará la plataforma de WhatsApp para los teléfonos inteligentes siendo esta una aplicación que cuenta con un sitio web oficial; categoría de mensajería instantánea con plataformas web, android, ios. Los mensajes pueden ser de voz y de texto; llamadas en línea y video llamadas; envío de archivos multimedia.

Esta plataforma cuenta con unas características principales donde se conformará un grupo con los contactos de teléfono con los diez participantes (padres de familia y estudiantes), en el estado del grupo se compartirá fotos, información y videos referente al tema de investigación; el docente es quién se encargará de administrar el grupo, pero este queda abierto para una oportuna interacción entre los participantes.

Este tipo de WhatsApp cuenta con tres pestañas (chats, estados, llamadas), en el chat se puede visualizar los mensajes que llegan al celular; el estado muestra imágenes y videos que han publicado los contactos y a la actualizar el estado de la cuenta; las llamadas pueden ser en línea o video llamadas. Tiene la opción de búsqueda rápida en la imagen de una lupa ubicada en la parte superior derecha; además cuenta con un ícono de tres puntos (Nuevo grupo, nueva difusión, dispositivos vinculados, mensajes destacados y ajustes), La opción “nuevo grupo” permite crear grupos según las necesidades del usuario; la nueva difusión, admite enviar un mensaje o archivo

multimedia a varios contactos a la vez; los dispositivos vinculados o WhatsApp web con la escaneada de un código QR, en un PC o tableta; los mensajes destacados son aquellos favoritos guardados en el teléfono; en ajustes se evidencia la foto de perfil y la información de contacto. Ver anexo B. WhatsApp creado.

En la siguiente figura se encuentra las diferentes opciones que se tienen en cuenta y son utilizadas al crear un grupo en la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp.

Figura 7. Creación de grupos de WhatsApp



Nota: las diferentes características que tiene la plataforma para la creación de un grupo en WhatsApp.

A través de la plataforma de WhatsApp se enviarán primero los enlaces correspondientes a los videos explicativos de cómo realizar cada una de las actividades planteadas y luego el

enlace que corresponde a los diferentes ejercicios de cada componente, para ser desarrollado según el cronograma establecido.

Componente Semántico

Enlace video tutorial actividad 1: <https://www.youtube.com/watch?v=u47iYC2-W50>

Enlace actividad 1 Definición de palabras: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9782937-definicion.html>

Enlace video tutorial actividad 2: <https://youtu.be/WQrMZ8hmEts>

Enlace actividad 2 relacionar: https://es.educaplay.com/juego/9811666-indagando_conceptos.html

Enlace video tutorial actividad 3: <https://youtu.be/I68FnV0DWM>

Enlace actividad 3 completar textos: https://es.educaplay.com/juego/9826323-comer_fruta_es_genial.html

Componente Sintáctico

Enlace video tutorial actividad 1: <https://www.youtube.com/watch?v=SyOJaj9hSD0>

Enlace actividad organizar frases: https://es.educaplay.com/juego/9837639-ordenar_la_frase.html

Enlace video tutorial actividad 2: https://youtu.be/_R1iHPBPH48

Enlace actividad 2 test: https://es.educaplay.com/juego/9841869-componente_sintactico_test.html

Enlace video tutorial actividad 3: <https://youtu.be/FvwkKx-DHfI>

Enlace actividad 3 organizar imágenes: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9830511-secuencia_los_tres_cerditos.html

Componente Pragmático

Enlace video tutorial actividad 1: <https://youtu.be/u47iYC2-W50>

Enlace actividad 1 audio cuento: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9823314-video_quiz.html

Enlace video tutorial actividad 2: https://youtu.be/_R1iHPBPH48

Enlace actividad 2 test: https://es.educaplay.com/juego/9825588-componente_pragmatico_test.html

En la siguiente tabla se puede evidenciar el cronograma a seguir donde se encuentra el componente, las actividades, los meses con sus respectivas semanas y en esta señalada la actividad que se va a realizar.

Tabla 6. Cronograma actividades planteadas

COMPONENTE	Actividades y VIDEOS	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Diagnostico	Consentimiento Informado				X																
	Aplicación prueba Edicole							X													
	Video 1 Definición de palabras								X												
Semántico	Video 2 Relacionar									X											
	Video 3 Completar textos												X								
Sintáctico	Video 1 Organizar frases								X												
	Video 2 Test										X										
PRAGMATICO	Video 3 Organizar imágenes													X							
	Video 1 Audio cuento														X						
Encuesta	Video 2 Test															X					
	Evaluando mi educaplay																	X			

Nota: se evidencia el cronograma de cada actividad y el tiempo para su respectivo desarrollo.

Encuesta Formulario en Docs. Google

La siguiente encuesta se hace con el propósito de conocer el grado de satisfacción que tienen los niños y niñas en el desarrollo de las actividades diseñadas en la plataforma de Educaplay; estrategia empleada para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado 4° de básica primaria.

La encuesta de satisfacción no presenta un tiempo estipulado para la realización, pero este tendrá un aproximado de 20 minutos. A la vez esta se realizará a través del envío del enlace por medio de la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp.

<https://docs.google.com/forms/d/1g9MGsl0j22rNnj23UQXYVcdwKiwLtq1ZLI1Art1qUQs/edit> .ver anexo F.

La escala de calificación a utilizar es la escala de Likert, la cual proporciona calificar por ítems y valoraciones, para conocer las opiniones de los estudiantes. Esta escala de calificación busca interrogar a las personas para conocer sus opiniones si están de acuerdo o no con un tema planteado, mediante apartados y niveles de valoración.

Los estudiantes para calificar el recurso Educaplay tendrán en cuenta el nivel de valoración donde 1 (nada satisfecho), 2 (poco satisfecho), 3 (satisfecho), 4 (muy satisfecho), 5 (totalmente satisfecho). Los criterios que se tendrán en cuenta para el análisis de los resultados son los aspectos positivos y negativos de las respuestas obtenidas de cada pregunta realizada teniendo en cuenta la escala de valoración, de esta manera los aspectos positivos son: 3 (satisfecho), 4 (muy satisfecho), 5 (totalmente satisfecho), encontrando así los aspectos negativos 1 (nada satisfecho), 2 (poco satisfecho).

En la siguiente tabla se encuentra los ítems a evaluar y los aspectos a tener en cuenta.

Tabla 7. Evaluando mi educaplay

Categorías	Ítems a evaluar	1.Totalmente de acuerdo.	2.Ni en acuerdo ni en desacuerdo.	3.Totalmente en desacuerdo.
Efectividad	Resolviendo las actividades en Educaplay, se aprenden cosas nuevas.			
Efectividad	Los botones para el desarrollo de las actividades funcionan correctamente.			
Didáctica	Las actividades ayudan a mejorar la habilidad en el proceso de la lectura.			
Didáctica	Plataforma llamativa que despierta el interés para el desarrollo de la temática planteada.			
Lúdico	Contenido claro, atractivo y de fácil uso.			
Lúdico	Las actividades desarrolladas son agradables y entretenidas.			
Usabilidad	El desarrollo de las actividades en Educaplay fortalecen el aprendizaje.			
Usabilidad	Los ejercicios desarrollados en Educaplay son de agrado para el estudiante.			
Interacción	El contenido de las actividades se presenta de forma clara permitiendo mejorar el aprendizaje.			
Interacción	Las instrucciones dadas para el desarrollo de las actividades son de fácil comprensión.			

Nota: la tabla muestra las categorías y los ítems a evaluar que se diseñaron para conocer el resultado de las actividades aplicadas.

Ruta de investigación

Para llevar a cabo la estrategia pedagógica se tiene en cuenta unas fases que indican la ruta del proceso, donde la fase1 corresponde al diagnóstico con los aspectos definir la Institución, solicitud de permiso, consentimiento de padres de familia, aplicación prueba

diagnóstica y evaluar resultados; en la fase 2 se encuentra el diseño del cual se desprende los roles entre estudiante y docente, estrategia pedagógica la cual tiene como nombre “pensando pensando mi comprensión voy mejorando”, el recurso educativo digital educaplay abarca videos instruccionales y enlaces de las actividades de los componentes sintáctico, semántico y pragmático; la fase 3 se refiere a la aplicación a través de la creación del grupo de WhatsApp, videos tutoriales, enlaces para desarrollar actividades y la evaluación de educaplay. Por último se encuentra la fase 4 donde se encuentra la evaluación mediada por la encuesta “evaluando mi educaplay”.

Figura 8. Estrategia pedagógica



Nota: Esta figura representa las 4 fases aplicadas para la Investigación Basada en Diseño.

La exploración del proyecto está regida por el modelo de Investigación Basada en Diseño, el cual contempla 5 fases que nos permiten identificar las actividades a desarrollar y finalmente obtener el producto de lo aplicado durante el proceso.

Tabla 8. Fases, actividades y productos creados

FASE	ACTIVIDAD	PRODUCTO
I. Análisis	Se identificó la población estudiantil del grado 4° de educación básica primaria de la Institución Educativa Juan José Rondón del municipio de Soatá Boyacá. Se solicita el permiso a la señora rectora para el desarrollo del proyecto de investigación Por medio de mensajes se les informa a los padres de familia y estudiantes sobre el proyecto a desarrollar. Solicitud del consentimiento informado a padres de familia. Aplicación de prueba diagnóstica. Análisis de los resultados.	Estado del conocimiento
II. Desarrollo.	Diseño de la estrategia pedagógica “pensando pensando la comprensión voy mejorando” Diseño de actividades en la plataforma de Educaplay, sobre el componente semántico, el componente sintáctico y el componente pragmático. Elaboración de videos explicativos sobre el desarrollo de cada actividad planteada. Análisis sobre los resultados de cada actividad por estudiante.	Documento de la estrategia pedagógica y diseño de actividades plataforma Educaplay.
III. Implementación	Creación grupo de los participantes en la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp. Envío de mensajes sobre las actividades a desarrollar. Envío de enlaces sobre los videos explicativos para el desarrollo de las actividades. Envío de enlaces de la plataforma Educaplay de las actividades a desarrollar	Cronograma de actividades planeadas
IV. Validación	Aplicación de instrumentos en el proyecto de investigación. Análisis de cada instrumento aplicado. Aplicación de la encuesta tipo Likert “evaluando mi Educaplay” por medio de un formulario de Google, para determinar el impacto del recurso educativo digital.	Certificación de los instrumentos aplicados.
V. Producción y documentación	Se realizará la triangulación de los datos. Análisis del efecto producido en los estudiantes del recurso Educativo digital Educaplay.	Análisis de documentos.

Nota: Esta tabla representa las cinco fases del modelo de Investigación con sus respectivas actividades y producto.

Recurso o programa con el cual realizará el análisis

Explica la forma como van a realizar los análisis, desde las más manuales e incluidas los softwares digitales estadísticos que van a utilizar, origen, autores, nombres, característica, manejos, formas de presentar resultados y el uso de las categorías para la interpretación de los resultados, en síntesis, describe con qué tipo de recurso o programa realizará el análisis de la información que resulte del trabajo de campo. Se anuncia, se sustenta y se justifica.

Análisis de la Información

Para el análisis de la información de la investigación en proceso se tendrán en cuenta los siguientes pasos:

1. Recolección de datos de cada instrumento diseñado en el proyecto para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. Entre ellos la prueba diagnóstica, las actividades interactivas en la plataforma educaplay y la encuesta en escala de Likert sobre el recurso educativo digital.

2. Depuración de aquella información que no tenga relación con el tema de investigación obteniendo así los datos pertinentes para un mejor proceso.

3. Caracterización de las competencias establecidas para el desarrollo del proceso investigativo a las cuales se les coloca un código y se les asigna un color, como son:

Comunicativa **(COM)** color rojo

Tecnológica **(TEC)** color azul

4. Precisión de las categorías o variables que se van a tener en cuenta para su debido análisis y reflexión sobre el proceso de formación, las cuales son:

Proceso Lectura **(PRL)** color verde

Estrategia Pedagógica **(ESP)** color morado

5. Asignación de un código y color a las subcategorías o subvariables las cuales se desprenden de las categorías para facilitar su análisis y comprensión, estas son:

Semántico **(SEM)** color naranja

Sintáctico **(SIN)** color amarillo

Pragmática **(PRA)** color purpura

Proceso de enseñanza aprendizaje **(PEA) color azul claro**

Educaplay **(EDU) color verde oscuro**

6. Identificación de las categorías emergentes para que la información no se repita y se pueda nombrar las categorías predeterminadas.

Para el análisis e interpretación de datos se tendrá en cuenta los siguientes pasos: unidades de significado y categorías de análisis (reducción de los datos, disposición y transformación), e interpretación de resultados (verificación de conclusiones), las cuales se explicarán a continuación:

Unidades de significado y categorías de análisis

Las Unidades de Significado son aquellas frases o palabras que se tendrán en cuenta según las opiniones y expresiones de los estudiantes y padres de familia involucrados en el desarrollo del proceso. Los criterios aplicables pueden ser temporales los cuales permite la flexibilización de tiempos para organizar el desarrollo de las actividades; los gramaticales nos aportan claridad en la comunicación oral y escrita; los temáticos nos ayudan a la comprensión, análisis e interpretación de aquellas expresiones que los estudiantes utilicen en el desarrollo de la propuesta de investigación.

Las categorías de análisis se definen de forma clara con un código de tres caracteres y color asignado a los conceptos que se emplearan para explicar el problema de investigación.

La siguiente tabla explica de manera clara cada una de las categorías diferenciadas por códigos y colores que definen su función dentro del proceso de investigación.

Tabla 9. *Categorías, códigos y colores*

Competencias	Código	Categorías o variables	Código	Subcategorías o subvariables	Código	indicadores	Código
Comunicativa	COM	Proceso Lectura	PRL	Pragmático	PRA	Propósito del autor	PDA
						Intención del texto	INT
				Semántico	SEM	Tipo de personajes del texto	TPT
						Extrae información principal del texto.	EIT
				Sintáctico	SIN	Estructura del texto	EDT
						Contenido del texto. Tipo de texto.	CDT TDT
Tecnológica	TEC	Estrategia Pedagógica	ESP	Procesos de Enseñanza-Aprendizaje	PEA	Rol del docente	RDD
						Rol del estudiante	RDE
						Evaluación	EVA
						Innovación	INN
				Educaplay	EDU	Didáctica	DDT
						Lúdico	LDC
						Usabilidad	USB
		Efectividad	EFT				
		Interacción	ITR				

Nota: esta tabla representa las categorías, subcategorías, indicadores y códigos respectivos para su identificación.

Disposición y transformación de datos

Al realizar el compendio de toda la información de acuerdo con las categorías de análisis, se representa en un diagrama de la siguiente manera, donde se muestra las categorías, interconexiones existentes entre las categorías y algunos aspectos de su contenido.

Figura 9. Representación de datos de recolección



Nota: Para fortalecer la comprensión lectora se trabajará las competencias comunicativa y tecnológica.

Para el análisis de los resultados se hará una triangulación de la información con base en el siguiente modelo de matriz teniendo en cuenta que puede estar sujeta a ajustes dependiendo de los datos arrojados por cada instrumento. La siguiente tabla contiene dos competencias la comunicativa y la tecnológica de las cuales se desprenden las categorías tales como proceso de lectura y estrategia pedagógica que definen unas subcategorías en el campo pragmático, sintáctico, semántico, proceso de enseñanza aprendizaje y educaplay con sus correspondientes indicadores; acompañadas de un marco referencial y los cuatro instrumentos que se van a tener en cuenta para llevar a cabo el proceso de investigación.

Tabla 10. Modelo de matriz para el análisis de cada instrumento.

Competencias	Categorías	Subcategorías	indicadores	Marco Referencial	Instrumento 1	Instrumento 2	Instrumento 3	Instrumento 4
Comunicativa	Proceso Lectura	Pragmático	Propósito del autor Intención del texto Tipo de personajes del texto					
		Semántico	Extrae información principal del texto. Estructura del texto Contenido del texto. Tipo de texto.					
		Sintáctico						
Tecnológica	Estrategia Pedagógica	Procesos de Enseñanza-Aprendizaje	Rol del docente Rol del estudiante Evaluación Innovación					
		Educaplay	Didáctica Lúdico Usabilidad Efectividad Interacción					

Nota: esta tabla representa la matriz, diseñada para el análisis de los resultados de cada instrumento que se tiene en cuenta en el proceso de investigación.

La interpretación de los resultados

Según los objetivos propuestos al inicio del proceso se plantean estrategias para mejorar el problema planteado de acuerdo con los aspectos abordados a través de una prueba diagnóstica que permiten identificar las causas por el cual los estudiantes tienen un bajo nivel de comprensión, análisis e interpretación lectora a lo largo de su proceso formativo.

Después de haber recolectado toda la información de cada instrumento e identificado el motivo por el cual se encuentra esta falencia en los educandos es necesario volver al planteamiento del problema y el marco de referencia para determinar si las estrategias son

acordes con el proceso investigativo, por otro lado se tiene en cuenta la matriz para el análisis de cada instrumento el cual permite hacer una reflexión acerca de la situación problema y así elaborar las conclusiones de estudio teniendo como parte importante la población implicada.

Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC.

Como intervención pedagógica o innovación TIC, se construyó la propuesta para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los niños de cuarto grado de básica primaria de la Institución Educativa Juan José Rondón del Municipio de Soata departamento de Boyacá, utilizando la plataforma de Educaplay con el diseño de varias actividades lúdicas e interactivas logrando los objetivos propuestos. De esta manera se abordó cada objetivo con sus respectivas estrategias y acciones dándolas a conocer de manera minuciosa con los detalles sucedidos durante su realización por parte de los estudiantes actores principales del objetivo de la propuesta.

Para el desarrollo de la propuesta se trazaron cuatro objetivos que a continuación se describen:

Tabla 11. *Objetivos de la propuesta a desarrollar.*

Objetivos Específicos	Competencias	Categorías	Estrategias pedagógicas	Indicadores	Instrumentos	TIC usadas
Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la comprensión.	Comunicativa	Proceso Lectura	Investigar sobre pruebas diagnósticas que nos arrojen resultados para la realización de las demás actividades y su adquisición correspondiente.	Propósito del autor. Intención del texto. Tipo de personajes del texto. Extrae información principal del texto. Estructura del texto. Contenido del texto. Tipo de texto.	Prueba Diagnóstica de Comprensión lectora EDICOLE.	Correo electrónico con el enlace para el desarrollo de la prueba.
Diseñar una estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay.	Tecnológica	Estrategia Pedagógica	Elaboración de ocho actividades en la plataforma educaplay teniendo en cuenta los componentes comunicativos (semántico, pragmático y sintáctico)	Rol del docente Rol del estudiante Evaluación Innovación	Estrategia Pedagógica: “ pensando la comprensión voy mejorando”.	Plataforma Educaplay.

Aplicar la estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas mediante el software Educaplay en estudiantes de grado cuarto de primaria.	Tecnológica	Estrategia Pedagógica	Por medio de la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp se enviaron videos tutoriales y los pines de acceso para el desarrollo de cada actividad	Didáctica Lúdico Usabilidad Efectividad Interacción	Plataforma Instantánea de mensajería WhatsApp.	Computador. Celular. Tablet. Conexión a Internet.
Evaluar la estrategia implementada en los estudiantes de grado cuarto guiada al fortalecimiento de la comprensión lectora a través de resultados obtenidos.	Tecnológica	Estrategia Pedagógica	Diseñar una prueba de escala tipo liker en el formulario de Google doc.	Didáctica Lúdico Usabilidad Efectividad Interacción	Encuesta Evaluando mi Educaplay.	Enlace enviado por mensajería de WhatsApp.

Nota: se da a conocer cada uno de los objetivos y la forma como se va a lograr cumplirlo.

La comprensión lectora es un factor muy importante en el diario vivir de un individuo, ya que depende de la interpretación que se le da a cada código de comunicación que utilizan las personas para relacionarse entre sí. De esta manera se vio la necesidad de afianzar este proceso comunicativo en el aula de clase, lugar donde el niño o niña pasa la mayoría de su tiempo para potenciar estos procesos. En el aspecto educativo se evaluó la parte comunicativa e interpretativa del estudiante por medio de diferentes pruebas lúdicas como estrategia pedagógica, donde se vieron reflejados los conocimientos adquiridos y la capacidad que tienen para interpretar lo leído, por cada uno de los niños y niñas; fortaleciendo de esta manera su análisis y su capacidad reflexiva.

En la institución objeto de estudio se ve la necesidad de mejorar los resultados que los estudiantes obtuvieron al presentar las pruebas saber las cuales propone el Ministerio de Educación Nacional y son ejecutadas por el Icfes. Es así como se tomó una muestra de los estudiantes de grado cuarto ya que ellos se preparan para este proceso que deben presentar en el grado quinto; por lo tanto, se identificaron las dificultades que presentaban los educandos en

cuanto al nivel de comprensión lectora y de esta manera se creó y elaboró el material que ayudó a mejorar estos aspectos comunicativos y a su vez resultados de este proceso a nivel institucional.

Por lo anterior, se indagó sobre diferentes pruebas diagnósticas y se realizó una búsqueda selectiva en pro de encontrar la prueba adecuada donde se analizó las diferentes falencias que se encontraron en los niños, objeto de estudio, sobre el tema de la comprensión lectora y se decidió aplicar la prueba EDICOLE para trabajar la competencia comunicativa, en la categoría del proceso de lectura y de esta manera se analizaron los resultados que nos llevaron a planear, construir y elaborar actividades para ser desarrolladas por los estudiantes seleccionados para este fin en la plataforma de Educaplay, a las cuales se les generó un pin para que cada estudiante se registrara y con el código desarrollé cada actividad, siendo un reto de competencia con sus demás compañeros. De esta manera los docentes del proyecto logramos analizar el resultado de cada actividad desarrollada por los estudiantes y así evaluarlos cualitativamente para que ellos consiguiesen mejorar y a la vez fortalecer este proceso comunicativo de comprender y analizar lo que leen.

La estrategia pedagógica se tituló “Pensando, pensando la comprensión voy mejorando”, donde se tuvo en cuenta aspectos importantes que definió la propuesta como es el caso del rol del docente y de los estudiantes, el tema, el propósito, la metodología y la plataforma de educaplay en el cual se diseñaron las actividades; teniendo en cuenta que los niños siempre se motivan al interactuar con los juegos en los diferentes dispositivos, se organizaron diferentes actividades en educaplay, ya que esta plataforma tiene elementos para crear juegos interactivos que fortalecen el aprendizaje en los niños y niñas, además es una herramienta conocida de fácil acceso y manejo,

haciéndolo innovador porque promovió ambientes diferentes para el aprendizaje logrando así un proceso significativo.

Las actividades creadas, posteriormente fueron enviadas por medio de un enlace junto con un pin de acceso a través de la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp a los estudiantes y de esta manera las desarrollaron. Dichas actividades tuvieron un tiempo límite y un número de intentos lo que hizo que el alumno tuviese diferentes oportunidades, además, estas actividades fueron diseñadas con un estilo de reto para verificar entre el grupo quien obtuvo la puntuación más alta. Se insistió en el desarrollo de estas actividades debido a que algunos estudiantes presentaron dificultades al cumplir con el ejercicio en las fechas estimadas debido a fallas en el fluido eléctrico, cobertura de la señal de internet por factores climáticos, pero afortunadamente todos cumplieron con el desarrollo de todas las actividades.

Finalmente, los estudiantes se sintieron satisfechos al ver que los resultados han sido exitosos aprendiendo de una manera diferente a través de las nuevas tecnologías de la información y comunicación TIC; así mismo, para el docente es un reto impartir los conocimientos a través de estos medios donde se aprovechó al máximo los recursos que ofrece la tecnología, allí se fortaleció los procesos de enseñanza y aprendizaje especialmente la comprensión lectora en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Juan José Rondón del municipio de Soatá Boyacá.

Luego de identificar las dificultades que presentaron los estudiantes en la comprensión lectora se diseñó una estrategia pedagógica la cual nos permitió crear actividades lúdicas mediante las cuales los estudiantes pudieron interactuar con el tema a tratar, escogimos el software Educaplay, que es una plataforma web que le posibilita a los docentes crear diferentes

tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. Nos pareció una buena alternativa para llevar a cabo esta estrategia ya que nos permitió elaborar diferentes actividades, estipulando el tiempo de duración en la actividad, los intentos que se tienen como opción para desarrollar la actividad. Estas actividades se diseñaron teniendo en cuenta, que sean de fácil uso en la plataforma, cortas y precisas, además que sean entendibles para ellos.

Nos basamos en ocho (8) actividades que los estudiantes las desarrollaron en línea, obteniendo un valor por cada ejercicio desarrollado y de la misma manera se dio un porcentaje por cada actividad, estos resultados fueron muy fáciles de analizar ya que por medio de software educaplay, se pudo observar una gráfica con los porcentajes alcanzados en cada una de las actividades desarrolladas, estas actividades se diseñaron tomando como referencia la comprensión lectora teniendo en cuenta los componentes comunicativos (semántico, pragmático y sintáctico) se llevaron a cabo las siguientes:

En el componente Semántico se elaboraron las siguientes actividades:

Definición de palabras: Esta actividad consistió en seleccionar la definición correspondiente a la palabra en cada caso.

Indagando conceptos: En esta actividad los estudiantes relacionaron las palabras que están en la parte de izquierda, con las de la columna que se encuentra en la derecha de forma correcta.

Comer fruta es genial: Esta actividad cuenta con un texto que tiene algunos espacios en blanco, en los cuales se deben ubicar las palabras que se encuentran en la parte derecha, de tal manera que al leer el texto lo puedan comprender.

En el componente Sintáctico se establecieron las siguientes actividades:

Ordene la frase: La cual consiste en organizar las palabras formando una frase con sentido.

Test: El cual consiste en leer un texto corto y contestar cada pregunta la cual es de múltiple respuesta con cuatro opciones para cada pregunta.

Los tres cerditos: En este encontramos unas imágenes del cuento los tres cerditos, en estas hay un pequeño espacio donde se debe escribir un número del 1 al 8 de tal manera que las imágenes del cuento queden en orden.

En el componente pragmático se diseñaron las siguientes actividades:

Audio cuento: Esta actividad consiste en observar un video, y responder las preguntas acertadamente, estas preguntas se presentan mientras va transcurriendo la proyección del video.


Test: El cual consiste en leer un texto corto y contestar cada pregunta la cual es de múltiple respuesta con cuatro opciones para cada pregunta.

A continuación, se describen las actividades.

Actividad 1: Componente Semántico.

Tabla 12. Actividad definición de palabras para el componente semántico.

Nombre de la actividad	Definición de palabras.
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	Los estudiantes deberán de analizar la palabra a definir que se encuentra en el enunciado, después leer las posibles respuestas y elegir la definición correcta.
Tiempo de la actividad	20 minutos.
Tema	Ampliación de léxico.


Competencia y componente	Comunicativa Semántica.
Objetivo	Identificar la definición de cada una de las palabras propuestas para ampliar el léxico de cada uno de los participantes.
Materiales	Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace. Tablet, celular.
Actividad	
Evaluación	Se verifica los intentos que realizó el estudiante, tiempo efectuado en cada actividad y jugadas realizada. Después se procede a realizar un informe cualitativo.
Enlace	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9782937-definicion.html

Nota: se muestra detalladamente la actividad que se van a desarrollar en el componente semántico.

Actividad 2.

Tabla 13. Actividad indagando conceptos para el componente Semántico

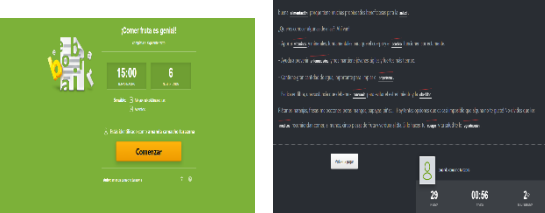
Nombre de la actividad	Indagando conceptos.
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	Los estudiantes deben leer las palabras que se encuentran al lado derecho, y relacionarlas con una flecha con las definiciones que se encuentran a lado izquierdo, de manera acertada.
Tiempo de la actividad	8 minutos
Tema	Relación de palabras
Competencia y componente	Comunicativa Semántico
Objetivo	Reconocer el concepto de algunas palabras básicas en el área de lenguaje, estableciendo relaciones, determinando como se encuentra el componente semántico
Materiales	Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace. Tablet, celular.

Actividad	
Evaluación	Se verifica los intentos que realizó el estudiante, tiempo efectuado en cada actividad y jugadas realizada. Después se procede a realizar un informe cualitativo.
Enlace	https://es.educaplay.com/juego/9811666-indagando_conceptos.html

Nota: se detalla la actividad a realizar para el componente semántico.

Actividad 3.

Tabla 14. Actividad comer fruta es genial, para el componente semántico.

Nombre de la actividad	¡Comer fruta es genial!
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	Los estudiantes deben leer un texto en el cual se encuentran unos espacios en blanco, luego ubicarán las palabras que se encuentran en la parte izquierda, en los recuadros correspondientes para darle sentido al texto.
Tiempo de la actividad	15 minutos.
Tema	Comprensión lectora.
Competencia y componente	Comunicativa Semántico.
Objetivo	Ubicar las palabras correspondientes dentro del texto y darle sentido al mismo.
Materiales	Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace. Tablet, celular.
Actividad	
Evaluación	Se verifica los intentos que realizó el estudiante, tiempo efectuado en cada actividad y jugadas realizada. Después se procede a realizar un informe cualitativo.
Enlace	https://es.educaplay.com/juego/9826323-comer_fruta_es_genial.html

Nota: se muestra la actividad comer fruta es genial de una forma detallada.

Componente Sintáctico Actividad 1.

Tabla 15. Actividad ordene la frase del componente Sintactico.

Nombre de la actividad	Ordene La Frase
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	El estudiante entra a interactuar con la actividad de manera que organice la secuencia de palabras de manera correcta. Puede realizar la actividad en tres intentos.
Tiempo de la actividad	1 minutos
Tema	Promueve el desarrollo de la habilidad para producir textos literarios.
Competencia y componente	Comunicativa Pragmático
Objetivo	Mejorar la producción textual.
Materiales	Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace, Tablet, celular. Tema: Ordenar la frase. Descripción: Ordenar las palabras de manera que la frase al leerla tenga un sentido completo. Tiempo máximo: 1 minuto. Numero de intentos: 3 Pregunta: ¿Qué es el COVID 19? Respuesta: palabras en desorden (enfermedad, descubierto un por Es recientemente, una, infecciosa, causada, coronavirus).

Actividad

ORDENAR LA FRASE

Ordenar las palabras de manera que la frase al leerla tenga un sentido completo.

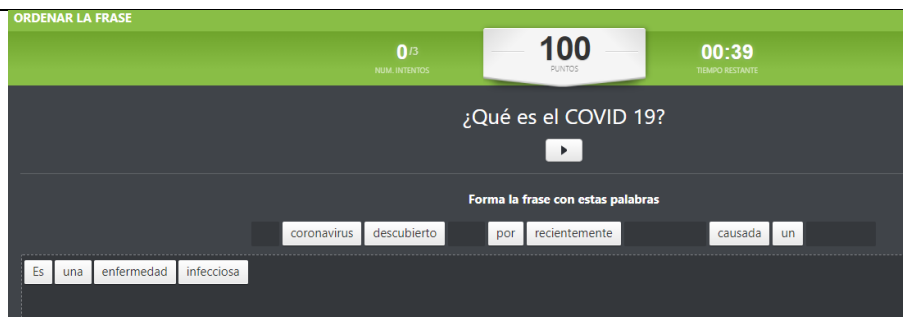
01:00
TIEMPO MÁXIMO

3
NUM. INTENTOS

Estás identificado como **LUIS ADRIAN CALAMBAS CUCHILLO**

Comenzar

Autor: LUIS ADRIAN CALAMBAS CUCHILLO



evaluación

Se verifica los intentos que realizó el estudiante, tiempo efectuado en cada actividad y jugadas realizada. Después se procede a realizar un informe cualitativo.

enlace

<https://es.educaplay.com/juego/9837639-ordenar-la-frase.html>

Nota: se muestra la finalidad de la actividad.

9.6.2.5 Actividad 2.

Tabla 16. TEST para el componente sintáctico.

Nombre de la actividad	Componente Sintáctico TEST
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	Se le envía el enlace de la actividad a los estudiantes para que ingresen en la opción “comenzar” y leer detenidamente el texto, la pregunta con sus opciones de respuesta y dar clic en la opción que considere es la correcta, no puede pasar a otra sin contestar la anterior. Al finalizar le sale un cuadro donde puede ver si has superado o no la prueba, se puede ver la corrección y volver a jugar para completar el 100% de la prueba.
Tiempo de la actividad	13 minutos con 20 segundos
Tema	Comprensión de textos: Promueve el desarrollo de una adecuada lectura y comprensión textual para determinar la estructura, contenido y tipo de texto.
Competencia y componente	Competencia: COMUNICATIVA. Componente: SINTACTICO
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica información de la estructura explícita del texto. ● Recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos.
materiales	Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace, Tablet, celular.
actividad	Conta de 5 preguntas de selección múltiple con única respuesta.

Componente Sintáctico- Test.

Lee muy bien el texto para que puedas identificar su estructura y reconocer las partes que lo componen.

13:20
TIEMPO MÁXIMO

Sensibiliza: Mayúsculas/Minúsculas
 Acentos

Estás identificado como **Margarita BAEZ BAEZ**

Comenzar

Autor: Margarita BAEZ BAEZ

100 PUNTOS **13:03** TIEMPO

Componente Sintáctico- Test.
El esquema que mejor representa la organización de las ideas en el texto es

--- ¿Qué le pasó a Mauricio?... ¿Qué comía Mauricio?... ¿Cómo era Mauricio?

--- ¿Cómo era Mauricio?... ¿Qué le pasó a Mauricio?... ¿Qué cambios tuvo Mauricio?

--- ¿Qué hacía Mauricio?... ¿Cómo era Mauricio?... ¿Qué cambios tuvo Mauricio?

--- ¿Qué le pasó a Juanita?... ¿Cómo era Mauricio?... ¿Qué le pasó a Mauricio?

2. Componente Sintáctico- Test.
En el afiche, la frase resaltada y subrayada es

Sin agua no podemos vivir:

Una razón para cuidar el agua.

Una indicación de como cuidar el agua

Un ejemplo de como usar el agua

Un concepto sobre el agua

3. Componente Sintáctico- Test.
¿En que momento el papá pájaro volaba del nido al campo y del campo al nido?

Luego de que la mamá pájara cuidara de sus tres huevecitos

Al mismo tiempo que la mamá pájara cuidara de sus tres huevecitos

Antes de que la mamá pájara cuidara de sus tres huevecitos

Después de que la mamá pájara había cuidado de sus tres huevecitos

4. Componente Sintáctico- Test.
En el primer párrafo del texto predomina una secuencia

Enumerativa

Descriptiva

Instructiva

Argumentativa

5. Componente Sintáctico- Test.
En la expresión " - es decir que no hay tiquete de regreso - ", los guiones o rayas permiten

Señalar una aclaración o explicación

Citar textualmente lo que dice una persona

Destacar la importancia de unas palabras

Señalar la intervención de un diálogo

Evaluación

Esta se hará de forma cualitativa indicando sugerencias de mejoramiento en esta prueba a cada estudiante, según el tiempo y las jugadas que haya hecho para obtener el cien por ciento de las respuestas dadas.

NO HAS SUPERADO EL PORCENTAJE DE ACIERTOS PARA APROBAR ESTA ACTIVIDAD

Componente Sintáctico- Test.

Tu puntuación es **40%**

2 Bien 3 Mal

40 PUNTOS **02:26** TIEMPO

Margarita BAEZ BAEZ

Ver Corrección **Volver a jugar**

Compartir resultado:  

Volver a jugar

enlace

https://es.educaplay.com/juego/9841869-componente_sintactico_test.html

Nota: se muestra con detalle el propósito de la actividad.

9.6.2.6. Actividad 3.

Tabla 175. Actividad de secuencia los tres cerditos para el componente pragmático.

Nombre de la actividad	Secuencia: Los tres cerditos
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	El estudiante entra a interactuar con la actividad de manera que organice la secuencia de manera correcta. Puede realizar la actividad en tres intentos.
Tiempo de la actividad	3 minutos
Tema	Promueve el desarrollo de la habilidad interpretativa y de reflexión.
Competencia y componente	Comunicativa Sintactico
Objetivo materiales actividad	Identificar la secuencia de la escena propuesta de los tres cerditos Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace, Tablet, celular. Tema: Secuencia los tres cerditos. Descripción: Organiza la secuencia escribiendo los números de 1 a 8 de manera que la historia quede correcta. Tiempo máximo: 5 minutos. Numero de intentos: 3
evaluación	Se verifica los intentos que realizo el estudiante, tiempo efectuado en cada actividad y jugadas realizada. Después se procede a realizar un informe cualitativo.
enlace	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9830511-secuencia_los_tres_cerditos.html

Nota: se muestra detalladamente la actividad que se va a desarrollar.

Componente Pragmático: Actividad 1.

Tabla 18. Actividad de Audiocuento para el componente Pragmatico.

Nombre de la actividad	Audiocuento.
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	Escucha atentamente el audiocuento, a medida que vas escuchando el cuento aparecerán preguntas de opción múltiple relacionadas con él, deberás seleccionar la respuesta adecuada para poder continuar con la lectura y con las próximas preguntas. Al finalizar aparecerá la puntuación obtenida.
Tiempo de la actividad	6 minutos
Tema	Comprensión textual.
Competencia y componente	Comunicativa pragmático
Objetivo	Identificar el propósito del audio cuento y responder de manera correcta las preguntas planteadas

para determinar cómo se encuentra en el componente pragmático.

Materiales

Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace. Tablet, celular.

Actividad



Evaluación

Se verifica los intentos que realizo el estudiante, tiempo efectuado en cada actividad y jugadas realizada. Después se procede a realizar un informe cualitativo.

enlace

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9823314-video_quiz.html

Nota: se muestra detalladamente la actividad para desarrollar sobre el audiocuento.

Actividad 2.

Tabla 19. Actividad de un Test para el componente pragmático.

Nombre de la actividad	TEST de Comprensión lectora
Población a quien va dirigida	Estudiantes de grado cuarto de básica primaria
Reglas de la actividad	Se le envía el enlace de la actividad a los estudiantes para que ingresen en la opción “comenzar” y leer detenidamente el texto, la pregunta con sus opciones de respuesta y dar clic en la opción que considere es la correcta, no puede pasar a otra sin contestar la anterior. Al finalizar le sale un cuadro donde puede ver si has superado o no la prueba, se puede ver la corrección y volver a jugar para completar el 100% de la prueba.
Tiempo de la actividad	30 minutos
Tema	Comprensión de textos: Promueve el desarrollo de una adecuada lectura y comprensión textual para determinar el propósito y la intención que tiene el autor del texto para comunicársela al lector.
Competencia y componente	Competencia: COMUNICATIVA. Componente: PRAGMATICO
Objetivo	Reconoce elementos implícitos de la situación comunicativa del texto. Reconoce información explícita de la situación de comunicación.
materiales	Computador, audífonos, parlantes, micrófono, conexión a internet, enlace, Tablet, celular.
actividad	Consta de 10 preguntas cada una con su respectivo texto.

The image shows several screenshots of a mobile application interface for a reading comprehension test. The interface is green and white. At the top, it displays "componente Pragmático -test", "100 PUNTOS", and a timer. The main content area shows a question with a text passage and a list of options. The question asks about the expression "cuadradito, porque el dragón parece dormido pero siempre vigila su guardia", and the options are: Ordenar, Comer, Salir, and Adornar. Another question asks about the character in a text, and the options are: Pinocho, El papagayo, La zorra, and El gato. The interface also shows a "Comenzar" button and a "Finalizar" button.

4.

componente Pragmático -test
En el primer párrafo del texto predomina una secuencia

Enumerativa

Descriptiva

Instructiva

Argumentativa

5.

componente Pragmático -test
Quién cuenta la historia anterior es

Capuceta Roja

El narrador

La mamá de Capuceta

El lobo del bosque

6.

componente Pragmático -test
Teniendo en cuenta el contenido del texto podría afirmarse que el mejor medio para volver a publicarlo sería una revista de..

Literatura

Idiomas

Ciencias

Viajes

7.

componente Pragmático -test
¿Quién cuenta la historia de la diosa Sie?

Los músicos

Sie

Gotón

Los niños

8.

componente Pragmático -test
En la historia, ¿Quién dice "las alas son los sueños profundos"?

Las pesadillas

El mundo

Las nubes

Las grandes águilas

9.

componente Pragmático -test
En la primera línea del primer párrafo, se advierte que el autor del texto quiere..

Convencernos que no hay seres más hermosos que las hadas.

Exponer razones de por qué las hadas son los seres más maravillosos.

Explicarnos por qué las hadas madrinas son las criaturas más viejas

Contarnos cómo es el reino de la fantasía en el que viven las hadas.

10.

componente Pragmático -test
¿Qué quiere lograr con la información que se encuentra entre nubes?

Enseñarle al lector como evitar el desperdicio de agua

Instruir al lector como bañarse en la tina

Mostrar al lector como lavar los platos

Explicarle al lector las características principales del agua

Evaluación

Esta se hará de forma cualitativa indicando sugerencias de mejoramiento en esta prueba a cada estudiante, según el tiempo y las jugadas que haya hecho para obtener el cien por ciento de las respuestas dadas.

NO HAS SUPERADO EL PORCENTAJE DE ACIERTOS PARA APROBAR ESTA ACTIVIDAD
componente Pragmático -test

Tu puntuación es 30%

30 PUNTOS

00:46 TIEMPO

Margarita BAEZ

Ver Corrección Volver a jugar

Compartir resultado:

Volver a jugar

Enlace

https://es.educaplay.com/juego/9825588-componente_pragmatico_test.html

Nota: detalladamente se observa la actividad sobre el test.

En el proceso pedagógico desarrollado por los estudiantes fue pertinente plantear una evaluación donde se determinaron los logros alcanzados por los educandos en el desarrollo de las diferentes actividades planteadas, fortaleciendo el aprendizaje y competencias necesarias para llevar a cabo un buen proceso lector, que permita el alcance de los objetivos planteados en el presente proyecto. Por lo tanto, se diseñó una prueba escala tipo Likert en el formulario de Google doc, que atiende el manejo y las actividades presentadas en la plataforma de Educaplay, la cual fue enviada a través de un enlace por la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp y cada estudiante evaluó la herramienta según sus propias necesidades al resolver lo solicitado en el transcurso de la implementación del proyecto. En el diseño de esta prueba se tuvieron en cuenta las siguientes categorías y para cada una dos ítems a evaluar: Efectividad, Didáctica, Lúdica, Usabilidad e Interacción; con un número e enunciado de 1. nada satisfecho, 2. poco satisfecho, 3. satisfecho, 4. muy satisfecho, 5. totalmente satisfecho.

Capítulo 5. Análisis, conclusiones y recomendaciones.

A continuación, se presenta el análisis de los resultados de cada uno de los objetivos propuestos en el proyecto donde se tiene en cuenta la triangulación de las competencias, categorías, variables, indicadores, marco referencial con cada instrumento diseñado para cumplir con las metas propuestas. Como lo define Denzin (2005) al utilizar en la triangulación diferentes métodos se busca analizar un mismo fenómeno a través de diversos acercamientos. Aunque generalmente se utilizan distintas técnicas cualitativas, se pueden utilizar tanto cuantitativos como cualitativas en conjunto. Por lo tanto, se tiene en cuenta el aspecto cualitativo en el proceso de dar a conocer los resultados que obtuvieron los estudiantes a sus padres de familia y así mejorar su proceso lector.

Tabla 20. *Matriz de análisis de cada Instrumento.*

Competencias	Categorías	Subcategorías	Indicadores	Marco Referencial	Instrumento 1	Instrumento 2	Instrumento 3	Instrumento 4
Comunicativa	Proceso de Lectura	Pragmático	Propósito del autor. Intención del texto.	Desde el punto de vista del modelo de la teoría textual de Teun Van Dijk (1978), considera la pragmática como uno de los componentes principales de una gramática que tiene como tarea relacionar la forma, el significado y la función de oraciones o textos.	Prueba Diagnóstica de comprensión lectora EDICOLE.	Estrategia Pedagógica: “pensando pensando la comprensión voy mejorando”. Ocho actividades creadas sobre las subcategorías.	Plataforma Instantánea de mensajería WhatsApp, medio por el cual se envían las actividades creadas y a la vez se resuelven inquietudes y dudas sobre las mismas.	Encuesta Evaluando mi Educaplay, dónde se analiza el funcionamiento de la plataforma y el desarrollo de las actividades planteadas.
		Semántico	Tipo de personaje del texto. Extrae información principal del texto.	En primer lugar, se define el concepto de competencia comunicativa según Hymes y Fishman (2001) como el conjunto de habilidades y conocimientos que permiten que los hablantes de una comunidad puedan entenderse, la capacidad de interpretar y usar apropiadamente el significado, este acto a la vez está regido por reglas de interacción social como saber quién es el interlocutor, tipo de persona, escenario, tiempo, tópico, propósito y resultados.				
		Sintáctico	Estructura del texto. Contenido del texto. Tipo de texto.	Bloomfield(2010),define el concepto de Sintaxis como el saber cómo unir y relacionar palabras a fin de elaborar oraciones y expresar conceptos de modo coherente, lo anterior es elemento fundamental de la estructura del texto, llevando una secuencia lógica en su contenido, esto para que el lector pueda saber y entender aspectos fundamentales de la lectura, reconocer el tipo de texto ya sea informativo, descriptivo, persuasivos, instruccionales o narrativo, llegando a la comprensión de la lectura.				
Tecnología	Estrategia Pedagógica	Proceso de enseñanza aprendizaje.	Rol del docente. Rol del estudiante. Evaluación.	El concepto de implementación según Scheirer (1981), se ejecuta a través de cada una de las actividades que se van a desarrollar, ya que no todas las acciones o actividades dependen de la misma estrategia o implementación.		Estrategia Pedagógica: “ pensando pensando la comprensión	Plataforma Instantánea de mensajería WhatsApp.	Encuesta Evaluando mi Educaplay.

Educaplay	Innovación. Didáctica. Lúdico. Usabilidad. Efectividad. Interacción.	El recurso educativo digital educaplay que como lo manifiesta Galves (2011), son herramientas las cuales se encuentran en un portal de internet, brindan la oportunidad de crear y desarrollar diferentes tipos de actividades, además da la opción de integrar otras herramientas en línea a través del código HTML, esto permite trabajar on line en el contexto educativo, pues las diferentes actividades que contiene la herramienta permiten una interacción con el estudiante que motivan a los niños a la lectura.	voy mejorando".
-----------	---	---	-----------------

Nota: La tabla muestra cada competencia con su categoría, subcategoría, indicadores, marco de referencia y los cuatro instrumentos a desarrollar.

Objetivo N° 1: Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la comprensión.

Para el desarrollo de este objetivo se hizo la aplicación de la prueba EDICOLE instrumento que se aplicó a diez estudiantes arrojando los siguientes resultados:

Figura 10. Resultados prueba diagnóstica Edicole.

Participantes	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		
Edad	9 años		9 años		9 años		9 años		9 años		9 años		9 años		9 años		9 años		9 años		
Sexo	Mujer		Varón		Mujer		Varón		Mujer		Varón		Mujer		Varón		Mujer		Varón		
Escala de Validez	PD	PC	PD	PC	PD	PC	PD	PC	PD	PC	PD	PC	PD	PC	PD	PC	PD	PC	PD	PC	
Control	CTR	2	Normal	2	Normal	2	Normal	2	Normal	2	Normal	2	Normal	2	Normal	2	Normal	2	Normal	2	Normal
Índice General																					
Índice de Comprensión Lectora	ICL	14	28	15	39	16	51	18	74	17	63	18	74	19	83	17	63	19	83	17	63
Escalas																					
Conocimiento Representación Textual	C	4		4		3		3		4		4		4		4		4		4	
Integración	RT	5	14	7	44	9	78	9	78	9	78	8	62	9	78	8	62	9	78	8	62
	I	5	60	4	33	4	33	6	83	4	33	6	83	6	83	5	60	6	83	5	60
Dificultad		3,5		2		3		1		2		3		3		1,5		3		1	
		Desempeño acorde con la dificultad		Distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida		Desempeño en la prueba ha sido acorde con la dificultad percibida.		Comprensión metacognitiva es adecuada.		Desempeño acorde a la dificultad percibida		Distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida		Distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida		Desempeño acorde a la dificultad percibida.		Distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida		Desempeño acorde a la dificultad percibida.	
Interés		Incongruencia en la comprensión de textos		Incongruencia entre lo interesante que el han parecido los textos y la comprensión de estos		Incongruencia entre lo interesante que le han parecido los textos y la comprensión de estos.		Ambas puntuaciones son congruentes.		Ambas puntuaciones son congruentes		Ambas puntuaciones son congruentes.		Ambas puntuaciones son congruentes.		Ambas puntuaciones son congruentes.		Ambas puntuaciones son congruentes.		Ambas puntuaciones son congruentes.	

Nota: se presenta detalladamente el resultado de la prueba diagnóstica Edicole por cada participante.

El participante 1 presentó un desempeño acorde con la dificultad, por lo que su comprensión metacognitiva es adecuada, presentando una incongruencia entre lo interesante que le han parecido los textos y la comprensión de estos. El participante 2 presentó una distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida por lo que puede que su capacidad metacognitiva de

la comprensión lectora no es adecuada, presentando incongruencia entre lo interesante que le han parecido los textos y la comprensión de estos. El participante 3 presentó un desempeño acorde con la dificultad percibida, presentando una incongruencia entre lo interesante que le han parecido los textos y la comprensión de estos. El participante 4 su desempeño en la prueba ha sido acorde a la dificultad percibida de la prueba, por lo que su comprensión metacognitiva es adecuada, por lo tanto, parece que ambas puntuaciones son congruentes.

El participante 5 presentó un desempeño acorde a la dificultad percibida de la prueba, por lo que su comprensión metacognitiva es adecuada, por lo tanto, parece que ambas puntuaciones son congruentes. El participante 6 presenta una distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida, por lo que puede que su capacidad metacognitiva de la comprensión lectora no sea adecuada, por tanto, parece que ambas puntuaciones son congruentes. El participante 7 indica una distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida, por lo que puede que su capacidad metacognitiva de la comprensión lectora no sea adecuada, por tanto, parece que ambas puntuaciones son congruentes. El participante 8 indica que, efectivamente, su desempeño en la prueba ha sido acorde a la dificultad percibida de la prueba, por lo que su comprensión metacognitiva es adecuada, por tanto, parece que ambas puntuaciones son congruentes.

El participante 9 presentó un desempeño acorde con la dificultad, por lo que su comprensión metacognitiva es adecuada, presentando una incongruencia entre lo interesante que le han parecido los textos y la comprensión de estos. El participante 10 su desempeño en la prueba ha sido acorde a la dificultad percibida de la prueba, por lo que su comprensión metacognitiva es adecuada, por tanto, parece que ambas puntuaciones son congruentes.

Objetivo N° 2: Diseñar una estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay.

Para analizar el anterior objetivo, los resultados se plasmaron en el siguiente cuadro:

Figura 11. Resultado del desarrollo de la estrategia pedagógica.

Componente	Actividad	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10	
		Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación	Tiempo	Puntuación
Semántico	Definición de palabras	3,13	60	2,9	60	1,05	100	5,09	80	22	100	30s	100	1,34	70	2,08	60	1	65	1,08	100
	Indagando conceptos	1,5	90	1,19	100	2,25	93	1,58	100	1,1	100	1,55	100	57	100	1,43	92	45	100	1,04	75
	Comer frutas es genial	7,35	86	1,07	100	8,04	87	8,39	100	4,15	92	6,22	96	4,34	100	9,01	100	6,34	89	4,35	100
Sintáctico	Ordene la frase	8,54	95	7,67	100	5,08	67	12,05	100	5,03	100	6,34	100	7,64	100	9,34	93	5,78	100	9,45	100
	Test	8,38	80	9,35	89	10	100	11,51	80	9,05	87	5,25	60	1,31	100	12	93	5,97	96	9,54	100
	Los tres cerditos	1,35	100	1,03	100	5	87	1,39	100	2,3	98	5	37	1,47	100	3,35	87	2,59	92	3,23	100
Pragmático	Audio cuento	11,56	78	12,15	100	9,33	100	10,15	84	9,58	83	10,34	97	8,56	82	7,53	72	9,33	100	12,22	84
	Test	6,7	80	7,26	92	5,4	80	7,14	100	8,07	85	6,18	100	7,14	93	6,96	95	10	100	6,18	80

Nota: se da a conocer el tiempo y la puntuación obtenida por participante en el desarrollo de cada una de las actividades diseñadas.

El participante 1 en el componente semántico desarrolló la actividad de indagando conceptos obteniendo el puntaje más alto con 90 puntos, la actividad de definición de palabras se le dificultó un poco ya que obtuvo una puntuación de 60; en el componente sintáctico la actividad de los tres cerditos fue la de mayor puntuación con 100 en un tiempo de 1:35 minutos, y la actividad con mayor dificultad fue el test, ya que obtuvo una puntuación de 80, en 8:38 minutos; En el componente pragmático, la actividad en la que obtuvo mayor puntuación fue el test con 80

puntos en 6: 07 minutos, en la que obtuvo mayor dificultad fue en el audio cuento con 78 puntos en 11:56 minutos.

El participante 2 en el componente semántico sobresalió en las actividades indagando conceptos y comer fruta es genial, la actividad que más se le dificultó fue definición de palabras; en el componente sintáctico en las actividades ordene la frase y los tres cerditos obtuvo una puntuación de 100, la actividad del test se le dificultó con una puntuación de 89 ; en el componente pragmático en la actividad del audio cuento obtuvo una puntuación de 100, y la actividad que más se le dificultó fue el test con un puntaje de 92. El participante 3 en el componente semántico obtuvo el puntaje más alto en la actividad de definición de palabras con 100 puntos, la actividad con mayor dificultad fue la de comer fruta es genial ya que obtuvo una puntuación de 87 en 8:4 minutos; en el componente sintáctico la actividad con mayor puntuación fue el test con 100 puntos, la actividad de mayor dificultad fue ordene la frase con 67 puntos; en el componente pragmático, la actividad con mayor puntuación fue el audio-cuento con 100 puntos, la actividad con mayor dificultad fue el test con 80 puntos en 5:4 minutos.

El participante 4 en el componente semántico la actividad de mayor comprensión fue indagando conceptos y comer fruta es genial, la actividad con mayor dificultad fue definición de palabras; en el componente sintáctico la actividad con mayor puntuación fue ordene la frase y los tres cerditos con 100 puntos, la actividad con mayor dificultad fue el test con 80 puntos; en el componente pragmático la actividad en la que obtuvo mayor puntuación fue en el test 100 puntos. El participante 5 en el componente semántico obtuvo el puntaje más alto en la actividad definición de palabras e indagando conceptos con 100 puntos, con un poco de dificultad fue comer fruta es genial con 92 puntos; en el componente sintáctico la actividad con mayor puntuación fue ordene la frase, la de mayor dificultad fue el test; en el componente pragmático la

actividad en la que obtuvo mayor puntuación fue el test con 85 puntos y la de mayor dificultad el audio-cuento con 83 puntos en 9:58 minutos.

El participante 6 en el componente Semántico desarrolló la actividad de indagando conceptos con una puntuación de 100, mientras que el tiempo que duro en desarrollar la actividad comer frutas es genial fue de 6,22 minutos; del componente Sintáctico la actividad con mayor desempeño fue la de ordene la frase y en la que presentó dificultad fue la de los tres cerditos; en el componente pragmático el test fue desarrollado en 6 minutos mientras que el audiocuento lo desarrolló en 10 minutos. El participante 7 en el desarrollo del componente Semántico la actividad con mayor desempeño fue indagando conceptos, presentando dificultad en definición de palabras; en el componente Sintáctico la puntuación de las tres actividades fue de 100 con un tiempo favorable en el test y de 8 minutos en ordene la frase.

El participante 8 en el componente Semántico con la actividad de comer frutas es genial obtuvo un puntaje de 100, presentando dificultad en la definición de palabras con 60 puntos; el componente Sintáctico la actividad con mayor puntaje 93 es la de ordene la frase, presentando dificultad en los tres cerditos con 87 puntos; el componente pragmático con un puntaje de 95 es el test. El participante 9 en el componente Semántico la actividad de definición de palabras fue la de mayor comprensión y con un poco de dificultad la de definición de palabras; del componente Sintáctico la actividad que mejor comprendió fue la de ordene la frase y con un poco de dificultad en los tres cerditos; el componente Pragmático en su puntuación y tiempo fueron muy similares. El participante 10 en el componente Semántico la actividad con mayor comprensión fue la de definición de palabras, en el componente Sintáctico todas fueron comprendidas acertadamente y en el componente pragmático fue la del audio cuento.

Objetivo 3: Aplicar la estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas mediante el software Educaplay en estudiantes de grado cuarto de primaria.

Para este objetivo se creó el grupo de WhatsApp para la aplicación de la estrategia con el siguiente análisis:

Figura 12. Comunicación a través del grupo de WhatsApp.

COMPONENTE	ACTIVIDAD	MENSAJE	OBSERVACIONES
SEMÁNTICO	Definición de palabras	Buenos días dando inicio al desarrollo de las actividades planeadas en el programa educaplay para el desarrollo del proyecto, iniciaremos con una observación de un video el cual nos indica como entrar a este programa para desarrollar las actividades ya planeadas, para dar inicio no olviden ingresar con el pin dado.	Se dieron 3 días para el desarrollo de esta actividad, todos los participantes desarrollaron la totalidad de la prueba
	Indagando conceptos	Buenas tardes para todos queridos estudiantes les envío un link en el cual encontrarán un video instructivo para que por favor lo miren y se den cuenta de que trata la actividad, no olviden ingresar el pin dado para esta actividad.	Algunos participantes no pudieron desarrollar la actividad en el tiempo estipulado ya que hubo fallas con el internet, pero luego la desarrollaron
	Comer frutas es genial	Buenas tardes para todos por favor realizar la siguiente actividad la cual es completar un texto con palabras dadas, debe colocar las palabras en los recuadros no olvide entrar con el código dado.	En el desarrollo de esta actividad solo un estudiante no la pudo desarrollar ya que se encontraba en un sitio donde no había acceso a internet desarrollándola en los siguientes días.
SINTÁCTICO	Ordene la frase	Buenas tardes para todos, se les envió un link en la cual hay un video que indica como se realiza la actividad.	Todos los participantes desarrollaron la actividad en su totalidad
	Test	Después de observar y escuchar las instrucciones ahora podrás observar la siguiente actividad, hazlo hasta que todo te salga muy bien, cualquier duda o inquietud por favor preguntar por este mismo grupo, los docentes encargados del proyecto estaremos prestos a ayudarte y colaborar te. Adelante, buena suerte.	Tres estudiantes presentaron dificultad en el desarrollo de la actividad, solicitando explicación por parte de los docentes, luego de una breve explicación pudieron realizar a cabalidad la actividad.
	Los tres cerditos	Buenas tardes para todos por favor niños y niñas desarrollar la siguiente actividad en la plataforma educaplay, la cual consiste en organizar la secuencia de un cuento, esta se organiza escribiendo el número en el recuadro que sale en la parte superior. no olvide ingresar con el código dado.	Se presentaron inconvenientes con el pin creado, se creó un nuevo pin por parte de los docentes para que los estudiantes pudieran desarrollar la actividad en su totalidad.
PRAGMÁTICO	Audio Cuento	Buenos días para todos deseándole que se encuentren bien junto a su familia, por favor niños y niñas desarrollar la siguiente actividad que es de un audio cuento ingresando con el pin. Agradecemos su colaboración cualquier inquietud con gusto estamos para colaborarles.	Al ingresar el pin dado surgieron inconvenientes, debido a esto los padres de los niños se comunicaron con los docentes vía WhatsApp, los docentes crearon un nuevo pin u lo enviaron para lograr el desarrollo de la actividad.
	Test	Buenas tardes para todos para que por favor desarrollen la siguiente actividad del proyecto lector agradezco su colaboración cualquier inquietud con gusto se les dará respuesta, no olviden ingresar con el pin para el desarrollo de esta actividad	Se desarrolló la prueba a cabalidad por parte de todos los estudiantes.

Nota: las aclaraciones obtenidas a través de los mensajes enviados a través del grupo creado para este fin.

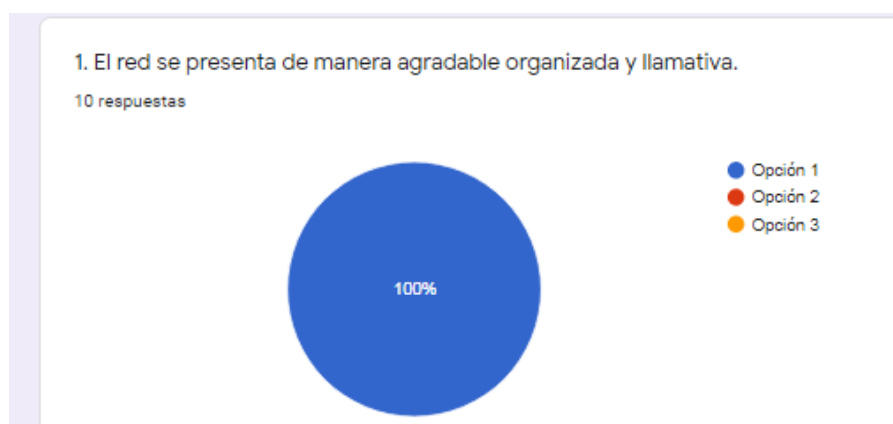
El grupo de WhatsApp fue el medio utilizado para la comunicación asertiva entre docentes, participantes y padres de familia para el pleno desarrollo de las actividades planeadas en el proyecto, aclarar las dudas e inquietudes presentadas al llevar a cabo cada ejercicio en la

plataforma de educaplay, para cada actividad se les envió un pin para acceder a ella y al finalizar arroja tiempo y puntaje obtenido.

Objetivo 4°: Evaluar la estrategia implementada en los estudiantes de grado cuarto guiada al fortalecimiento de la comprensión lectora a través de resultados obtenidos.

Se creó un formulario en Google doc teniendo en cuenta la escala de Likert con tres opciones representadas por emoticones (😄 totalmente de acuerdo (opción 1), 😊 ni en acuerdo ni en desacuerdo (opción 2) y 😞 totalmente en desacuerdo (opción 3)), dando como resultado lo siguiente:

Figura 13. *Resultado enunciado 1.*



Nota: El 100% de los 10 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo”, ya que esta actividad fue de agrado para cada uno de ellos.

Figura 14. Resultado enunciado 2.



Nota: El 90% de los 10 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo”, ya que pudieron llevar a cabo la totalidad del desarrollo de las actividades; el 10% de los 10 estudiantes respondieron la opción 2. La cual corresponde a “ni en acuerdo ni en desacuerdo”, ya que tuvieron alguna dificultad en el desarrollo de la misma (conexión a internet).

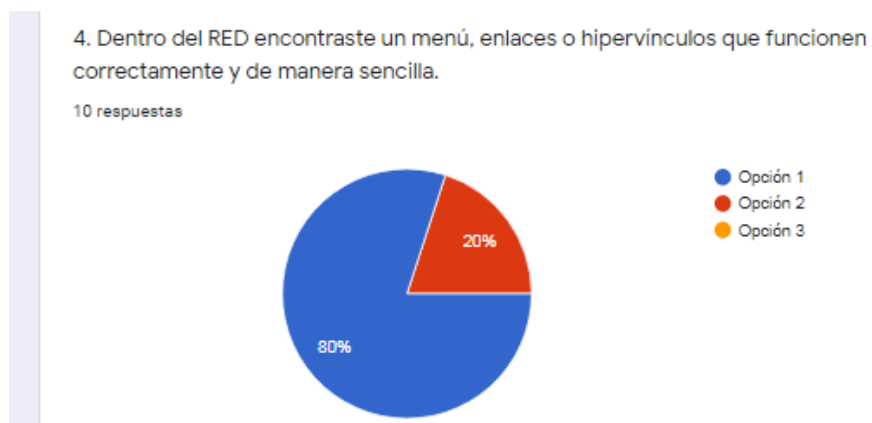
Figura 15: Resultado enunciado 3.



Nota: El 60% de los 10 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo” ya que entendieron las instrucciones

que se dieron para el desarrollo de las actividades; El 40% de los 10 estudiantes respondieron la opción 2. La cual corresponde a “ni en acuerdo ni en desacuerdo” ya que no entendieron algunas instrucciones dadas para el desarrollo de las mismas.

Figura 16. Resultado enunciado 4.



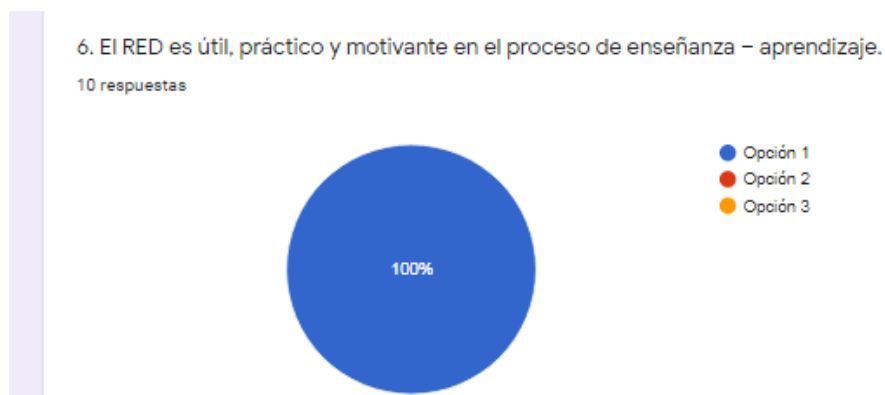
Nota: El 80% de los 10 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo” ya que exploraron la plataforma de educaplay al máximo encontrando cada uno de los enlaces e hipervínculos; El 20% de los 10 estudiantes respondieron la opción 2. La cual corresponde a “ni en acuerdo ni en desacuerdo” ya que presentaron dificultades en el momento de explorar la plataforma.

Figura 17. Resultado enunciado 5.



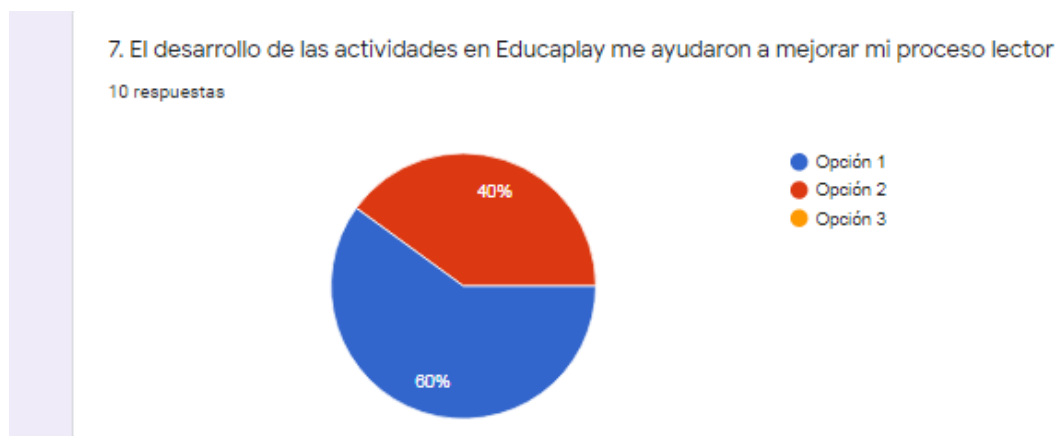
Nota: El 100% de los 10 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo”, ya que a partir de las actividades planteadas fortalecieron su comprensión lectora.

Figura 18. Resultado enunciado 6.



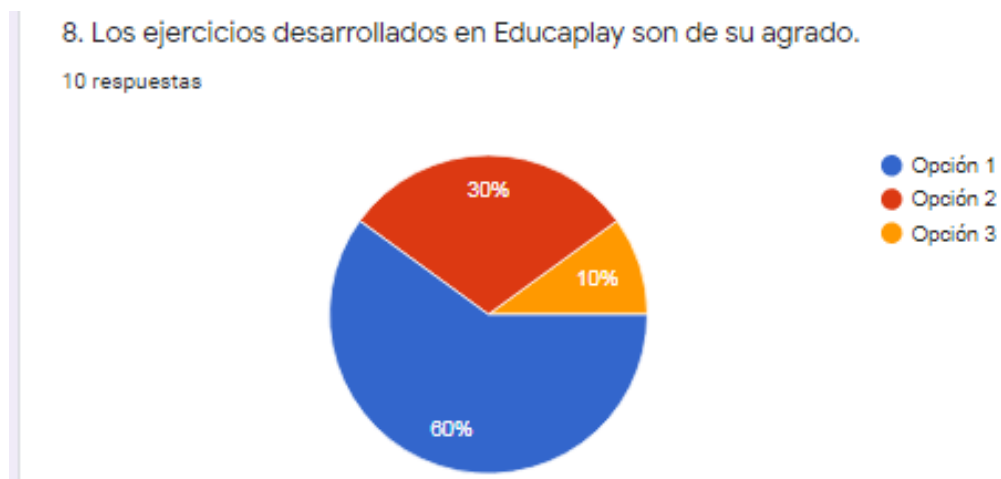
Nota: El 100% de 10 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo” ya que las actividades que desarrollaron les parecieron adecuadas para su aprendizaje.

Figura 19. Resultado enunciado 7.



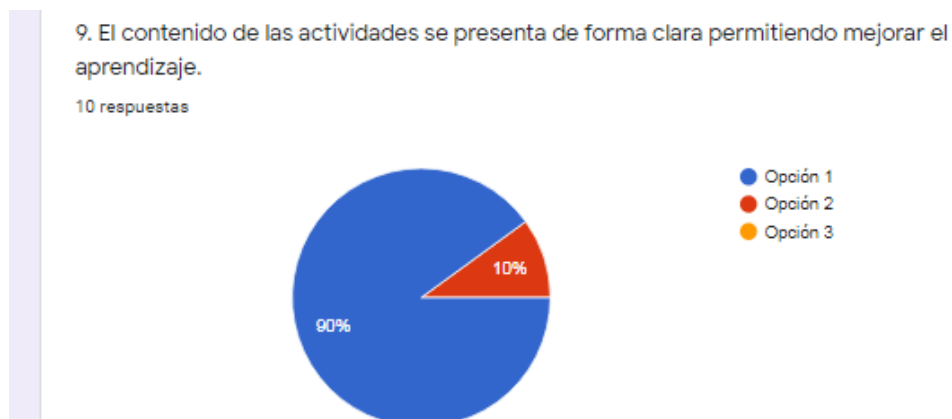
Nota: El 60% de los 10 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo” debido a que por medio de los ejercicios planteados mejoraron su proceso lector.

Figura 20. Resultado enunciado 8.



Nota: El 60% de los 10 estudiantes a los cuales se les aplicó la encuesta respondieron la opción 1. La cual corresponde a “total mente de acuerdo”, ya que las actividades desarrolladas fueron de su agrado; El 30% de los 10 estudiantes a los cuales se les aplicó la encuesta respondieron la opción 2. La cual corresponde a “ni en acuerdo ni en desacuerdo” ya que los ejercicios no llamaron su atención; El 10% de los 10 estudiantes a los cuales se les aplicó la encuesta respondieron la opción 3. La cual corresponde a “total mente en desacuerdo”, ya que las actividades planteadas no fueron del agrado de estos niños.

Figura 21: Resultado enunciado 9.



Nota: De los 10 estudiantes el 90% de ellos tomaron la opción 1 totalmente de acuerdo como mayoritaria ya que ellos entendieron claramente el contenido de las actividades y el 10% tomaron la opción 2 ni en acuerdo ni en desacuerdo ya que algunas de las actividades fueron comprensibles y otras no.

Figura 22. Resultado enunciado 10.



Nota: De los 10 estudiantes el 90% respondieron la opción 1 totalmente de acuerdo ya que las instrucciones dadas para el desarrollo de las actividades fueron de fácil comprensión y el 10% tomaron la opción 2 ni en acuerdo ni en desacuerdo ya que para ellos las instrucciones no fueron claramente o poco entendibles.

En el primer Instrumento que es la aplicación de la prueba diagnóstica denominada EDICOLE, se obtuvieron los siguientes resultados donde se puede evidenciar que: todos los estudiantes presentan una normalidad de 2 lo cual significa que no se detectan inconsistencias en sus respuestas; en la parte de la dificultad seis estudiantes presentan un desempeño acorde con la dificultad percibida y los otros cuatro hay una distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida; en la parte del interés se muestra que tres estudiantes presentan Incongruencia entre lo interesante que le han parecido los textos y la comprensión de estos y los siete restantes señalan que ambas puntuaciones son congruentes. De esta manera se planean y realizan las actividades en Educaplay.

En el segundo instrumento se diseña la estrategia pedagógica “pensando, pensando la comprensión voy mejorando” basadas en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay, teniendo en cuenta los componentes Semántico, Sintáctico y Pragmático a los cuales se les diseñan ocho actividades llamativas e interactivas como son: relacionar conceptos, completar el texto con palabras dadas, ordenar las frases, test, ordenar la imagen y audiocuento. Estas actividades se comparten a los estudiantes por medio de la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp cada una con su pin correspondiente para ser desarrollada en un tiempo dado, haciendo de ellas retos que aun son más interesantes para los participantes a la vez las instrucciones de su desarrollo y solución de dudas e inquietudes por parte de ellos se hacen a través de la plataforma anteriormente mencionada.

El análisis de los resultados del anterior instrumento arroja que en la actividad de definición de palabras cuatro estudiantes obtienen un puntaje de 100, seis entre 60 y 80 puntos, desarrollada entre 30 segundos y 3 minutos; indagando conceptos: en el desarrollo de la actividad tres estudiantes se mantuvieron con más de 90 puntos y un estudiante con 75 puntos,

desarrollada entre 57 segundos y 2,25 minutos; comer fruta es genial: en esta actividad cinco estudiantes obtuvieron 100 puntos, los otros cinco se mantuvieron entre 86 y 96 puntos, desarrollada entre uno y nueve minutos; ordene la frase: siete estudiantes obtuvieron 100 puntos, dos de 95 y 93 puntos y uno con 67 puntos, en un tiempo estimado de 7 a 12 minutos; test sintáctico: tres estudiantes obtuvieron 100 puntos, seis de 80 a 96 puntos, y uno menos de 60 puntos, desarrollada entre dos y ocho minutos; los tres cerditos: cinco obtuvieron 100 puntos cuatro entre 87 y 96 y uno de 37 puntos, desarrollada entre 1 y 5 minutos; audio-cuento: tres estudiantes obtuvieron 100 puntos, cinco entre 82 y 97 punto y dos entre 72 y 78 puntos, desarrollada en un tiempo de 8 a 13 minutos; test pragmático: tres estudiantes obtuvieron 100 puntos, tres entre 92 y 95 puntos y cuatro entre 80 y 85 puntos, fue desarrollada en un tiempo estimado de 5 a 10 minutos.

Para el tercer instrumento que consiste en aplicar la estrategia pedagógica en estudiantes de grado cuarto de básica primaria utilizando la plataforma instantánea de mensajería WhatsApp se crea el grupo con los respectivos docentes del proyecto, diez participantes y sus respectivos padres de familia ya que debido a la situación de pandemia que afronta el mundo todo se realiza cien por ciento virtual, se envían las respectivas explicaciones para el desarrollo de cada actividad y a la vez se resuelven dudas e inquietudes presentadas en el tiempo del desarrollo del proyecto. Siendo este instrumento el de mayor importancia para mantener una comunicación asertiva entre docentes, estudiantes y padres de familia. Analizando el instrumento se puede evidenciar que varios padres de familia prefieren escribir al número interno del docente para aclarar dudas ya que al número grupal sienten pena al preguntar.

El cuarto instrumento indica los resultados obtenidos al evaluar el recurso educativo Educaplay utilizado en la elaboración de las actividades con un formulario hecho en Google doc. teniendo en cuenta la escala de Likert con diez enunciados, donde cada niño señala la opción que está representada por tres emoticones (😊 totalmente de acuerdo, 😐 ni en acuerdo ni en desacuerdo y 😞 totalmente en desacuerdo), los enunciados 1, 5 y 6 tiene una calificación del cien por ciento totalmente de acuerdo; los enunciados 2, 9 y 10 tienen una calificación del noventa por ciento totalmente de acuerdo y diez por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo; los enunciados 3 y 7 tienen una calificación del sesenta por ciento totalmente de acuerdo y cuarenta por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo; el enunciado cuatro es calificado con un ochenta por ciento totalmente de acuerdo y veinte por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo; el enunciado ocho califica un sesenta por ciento totalmente de acuerdo, treinta por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo y diez por ciento totalmente en desacuerdo.

Conclusiones

La humanidad tiene la necesidad de comunicarse con si mismo y con sus semejantes a través de varios códigos lingüísticos y por ende la importancia de las instituciones educativas para mejorar estos procesos comunicativos por ende la importancia de comprender lo que escuchamos y leemos ya que nos puede abrir al conocimiento interno y externo de la realidad y la fantasía de cada persona y aun más de cada niño o niña, es así como se vuelve relevante la aplicación de pruebas externas por parte del Ministerio de Educación Nacional a la población estudiantil para conocer habilidades y dificultades durante el desarrollo de este proceso. De esta manera se ve la necesidad de fortalecer estas competencias con la aplicación del proyecto propuesto para este fin.

En el primer Instrumento que es la aplicación de la prueba diagnóstica denominada EDICOLE, se obtuvieron los siguientes resultados donde se puede evidenciar que: todos los estudiantes presentan una normalidad de 2 lo cual significa que no se detectan inconsistencias en sus respuestas; en la parte de la dificultad seis estudiantes presentan un desempeño acorde con la dificultad percibida y los otros cuatro hay una distorsión entre el rendimiento y la dificultad percibida; en la parte del interés se muestra que tres estudiantes presentan Incongruencia entre lo interesante que le han parecido los textos y la comprensión de estos y los siete restantes señalan que ambas puntuaciones son congruentes. De esta manera se planean y realizan las actividades en Educaplay.

En el segundo instrumento se diseña la estrategia pedagógica “pensando, pensando la comprensión voy mejorando” basadas en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay, teniendo en cuenta los componentes Semántico, Sintáctico y Pragmático a los cuales

se les diseñan ocho actividades llamativas e interactivas como son: relacionar conceptos, completar el texto con palabras dadas, ordenar las frases, test, ordenar la imagen y audiocuento. Estas actividades se comparten a los estudiantes por medio de la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp cada una con su pin correspondiente para ser desarrollada en un tiempo dado, haciendo de ellas retos que aún son más interesantes para los participantes a la vez las instrucciones de su desarrollo y solución de dudas e inquietudes por parte de ellos se hacen a través de la plataforma anteriormente mencionada.

El análisis de los resultados del anterior instrumento arroja que en la actividad de definición de palabras cuatro estudiantes obtienen un puntaje de 100, seis entre 60 y 80 puntos, desarrollada entre 30 segundos y 3 minutos; indagando conceptos: en el desarrollo de la actividad tres estudiantes se mantuvieron con más de 90 puntos y un estudiante con 75 puntos, desarrollada entre 57 segundos y 2,25 minutos; comer fruta es genial: en esta actividad cinco estudiantes obtuvieron 100 puntos, los otros cinco se mantuvieron entre 86 y 96 puntos, desarrollada entre uno y nueve minutos; ordene la frase: siete estudiantes obtuvieron 100 puntos, dos de 95 y 93 puntos y uno con 67 puntos, en un tiempo estimado de 7 a 12 minutos; test sintáctico: tres estudiantes obtuvieron 100 puntos, seis de 80 a 96 puntos, y uno menos de 60 puntos, desarrollada entre dos y ocho minutos; los tres cerditos: cinco obtuvieron 100 puntos cuatro entre 87 y 96 y uno de 37 puntos, desarrollada entre 1 y 5 minutos; audio-cuento: tres estudiantes obtuvieron 100 puntos, cinco entre 82 y 97 punto y dos entre 72 y 78 puntos, desarrollada en un tiempo de 8 a 13 minutos; test pragmático: tres estudiantes obtuvieron 100 puntos, tres entre 92 y 95 puntos y cuatro entre 80 y 85 puntos, fue desarrollada en un tiempo estimado de 5 a 10 minutos.

Para el tercer instrumento que consiste en aplicar la estrategia pedagógica en estudiantes de grado cuarto de básica primaria utilizando la plataforma instantánea de mensajería WhatsApp se crea el grupo con los respectivos docentes del proyecto, diez participantes y sus respectivos padres de familia ya que debido a la situación de pandemia que afronta el mundo todo se realiza cien por ciento virtual, se envían las respectivas explicaciones para el desarrollo de cada actividad y a la vez se resuelven dudas e inquietudes presentadas en el tiempo del desarrollo del proyecto. Siendo este instrumento el de mayor importancia para mantener una comunicación asertiva entre docentes, estudiantes y padres de familia. Analizando el instrumento se puede evidenciar que varios padres de familia prefieren escribir al número interno del docente para aclarar dudas ya que al número grupal sienten pena al preguntar.

El cuarto instrumento indica los resultados obtenidos al evaluar el recurso educativo Educaplay utilizado en la elaboración de las actividades con un formulario hecho en Google doc. teniendo en cuenta la escala de Likert con diez enunciados, donde cada niño señala la opción que está representada por tres emoticones (😄 totalmente de acuerdo, 😊 ni en acuerdo ni en desacuerdo y 😞 totalmente en desacuerdo), los enunciados 1, 5 y 6 tiene una calificación del cien por ciento totalmente de acuerdo; los enunciados 2, 9 y 10 tienen una calificación del noventa por ciento totalmente de acuerdo y diez por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo; los enunciados 3 y 7 tienen una calificación del sesenta por ciento totalmente de acuerdo y cuarenta por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo; el enunciado cuatro es calificado con un ochenta por ciento totalmente de acuerdo y veinte por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo; el enunciado ocho califica un sesenta por ciento totalmente de acuerdo, treinta por ciento ni en acuerdo ni en desacuerdo y diez por ciento totalmente en desacuerdo.

Recomendaciones.

La comprensión lectora requiere dedicación, tiempo y integración de las Tecnologías Informáticas de la información por tal motivo es necesario que la institución educativa capacite a los docentes en pro a un mejoramiento continuo, donde el estudiante no vea la lectura y su comprensión como algo impuesto, si no algo que ellos realicen con gusto y motivación lo cual conlleva a mejorar el intelecto, de esta manera es necesario que la institución incluya las TICS en su currículo y proporcione las herramientas necesarias para llevar un buen proceso.

Por lo anterior se recomienda continuar con la invención de recursos educativos digitales, apoyando de esta manera el mejoramiento de la comprensión lectora, lo cual se trabaja de manera transversal en las diferentes áreas de conocimiento, lo cual permite que los estudiantes puedan mejorar las pruebas internas y externas. Por tanto, la institución educativa generará mejoramiento en la calidad educativa y deberá tener recursos tecnológicos como: pc, Tablet, internet, audífonos, etc. Integrando el uso de las TIC en el proceso pedagógico de enseñanza aprendizaje.

Se recomienda a los docentes de la institución educativa continuar con el uso de los recursos educativos digitales en sus praxis pedagógica y ambiente de aprendizaje, lo cual proporciona posibilidades de aprendizajes a los estudiantes, mediante la motivación e interacción con los recursos, lo permite fomentar el aprendizaje crítico, autónomo, responsable, colectivo e individual. Se extiende la invitación a los docentes de la institución para que en sus prácticas pedagógicas habituales se le dé continuidad a la inclusión de herramientas tecnológicas y ambientes de aprendizaje los cuales brindan nuevas posibilidades de aprendizaje para los

estudiantes, fortalecen el pensamiento crítico y reflexivo, además de generar espacios para el aprendizaje autónomo y responsable

Referencias Bibliográficas

Cáceres, N. (2018). *Repositorio uancv*. Obtenido de http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/4072/T036_02391157_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gonzales, M. (17 de Agosto de 2018). *Repositorio*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/773/77360021016/html/>

Hernandez, S. (2019). *repositorio*. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5102/Fortalecimiento%20de%20la%20comprensi%C3%B3n%20lectora%20mediante%20el%20uso%20de%20Mangus%20Classroom%20en%20estudiantes%20de%20b%C3%A1sica%20primaria%20de%20la%20OIED%20Helena%20de%20Chauvin%20de>

Mrjorie, L. (2016). *Repositorio*. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/4637/FORTALECIMIENTO%20DE%20LA%20COMPRESION%20LECTORA%20MEDIADA%20POR%20LAS%20TICS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Orbin, C. (2018). *Repositorios Tesis de maestrias*. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4684/Metodolog%C3%ada%20mediada%20por%20un%20repositorio%20de%20recursos%20TIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas, S. (2019). *repositorio*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/31974/2021ANA%20MERCEDES>

%20M%C3%81RQUEZ%20ALVARADO-
SANDRA%20MILENA%20ROJAS%20CANDELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Soler, E. (2016). *repositorio*. Obtenido de

https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2455/1/PPS_1084_Proceso_compression_lectora.pdf

Anexos

Anexo A. Prueba Edicole

INSTRUCCIONES

La tarea que te propongo es sencilla: vas a leer dos textos y luego vas a responder a unas preguntas sobre ellos.

Es importante que leas cada historia **DOS veces**, despacio y hasta entenderla bien. Luego pulsarás sobre la flecha para pasar a otra pantalla y responder a unas preguntas sobre el texto (sin que puedas volver a releerlo).

En los textos aparecerán algunas palabras que no existen en realidad, así que no debes sorprenderte por ello. Por ejemplo, si lees: «un **pazu** es como un zapato», sabrás que no existe nada que se llame **pazu**, pero podrás imaginarte cómo es porque el texto dice que es como un zapato.

¡Vamos a hacer un ejemplo!

Recuerda:

- Lee atentamente DOS veces cada texto.
- Luego pulsa sobre la flecha para contestar a las preguntas.

Selecciona la respuesta correcta.

1 ¿Qué animal tiene pelo?

El gato No sé La tortuga

Ana y sus animales

A Ana le gustan los animales. Ana tiene un gato. Ana también tiene un gato. Los gatos son animales como los gatos. Pero los gatos son más rápidos que los gatos.

Ana tiene una tortuga. También tiene una taroma. Las taromas son animales como las tortugas. Pero las taromas son más lentas que las tortugas.

Un día Ana compró otro animal, un perro. Ahora Ana tiene cinco animales. Los perros son como las taromas. Pero los perros son más lentos que las taromas.

A los animales de Ana les gusta jugar juntos en el jardín.

Cuando hayas leído DOS veces el texto atentamente dale a la flecha para responder a las preguntas. Recuerda que una vez que des a la flecha NO puedes volver a leer el texto.

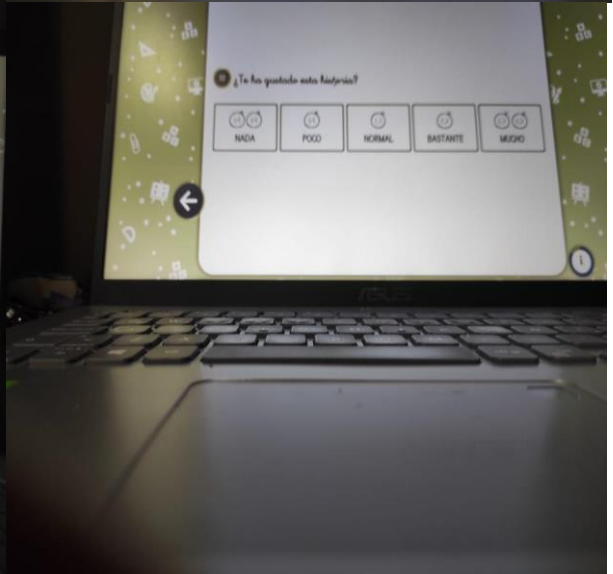
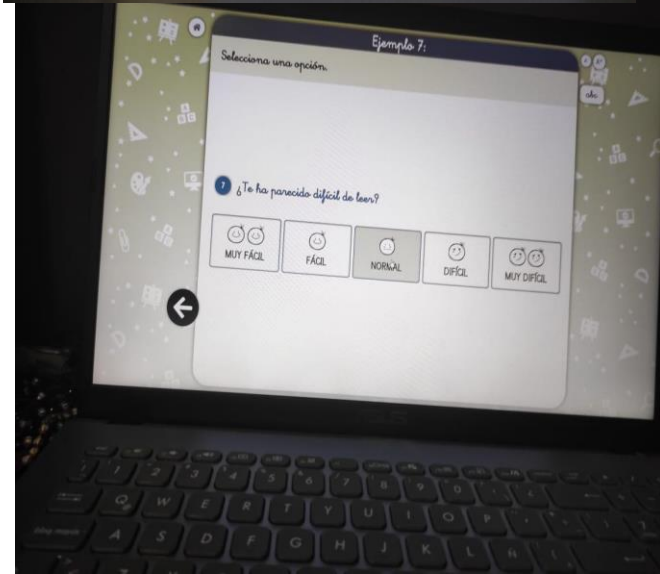
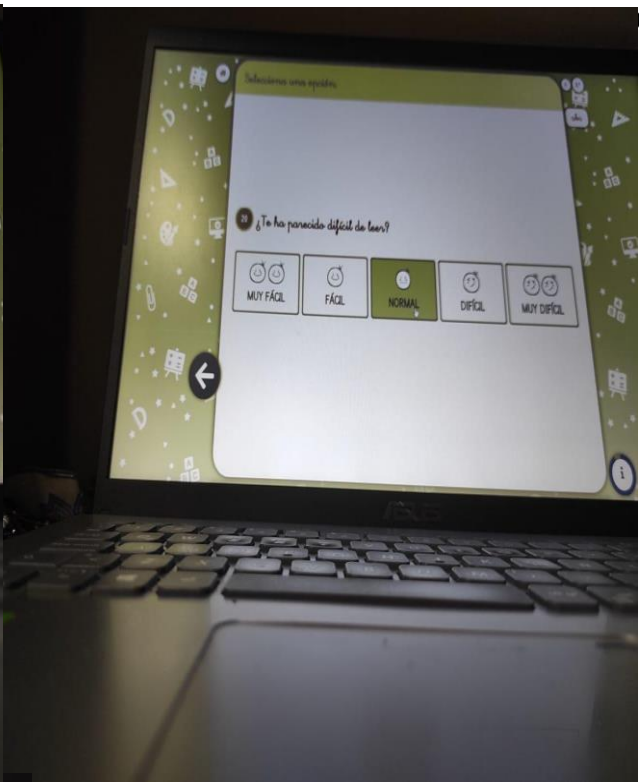
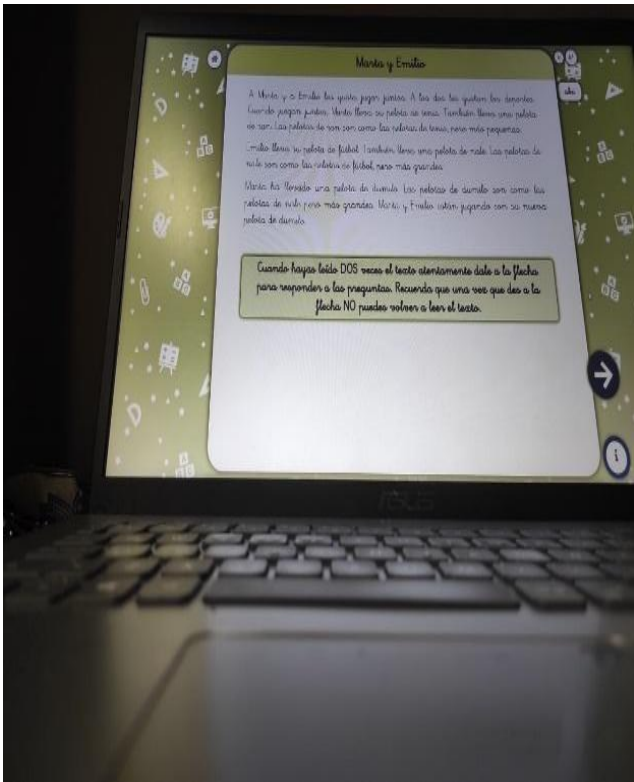
Selecciona la respuesta correcta.

1 ¿Qué animal tiene pelo?

El gato No sé La tortuga

Ir a la pregunta...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Anexo B. Ficha técnica sobre el uso de la prueba Edicole.

Ficha técnica

Nombre	EDICOLE. <i>Evaluación Diagnóstica de la Comprensión Lectora.</i>
Autores	Isabel Gómez-Veiga, Juan A. García-Madruga, Elena Pérez-Hernández, Isabel Orjales-Villar, Carmen López-Escribano, Gonzalo Duque de Blas y David J. Francis.
Procedencia	TEA Ediciones (2020).
Aplicación	individual y colectiva.
Ámbito de aplicación	desde los 7 a los 11 años (de 2.º a 6.º curso de Educación Primaria).
Duración	entre 15 minutos en los últimos cursos y 20 minutos en los primeros, aproximadamente.
Finalidad	evaluación de la comprensión lectora y sus componentes principales en estudiantes de Educación Primaria.
Baremación	baremos en percentiles para los diferentes índices y cursos (de 2.º a 6.º de Educación Primaria).
Material	manual, ejemplar y claves de acceso (PIN) para la aplicación o la corrección por Internet.
Formato de aplicación	papel y lápiz u <i>online</i> .
Modo de corrección	<i>online</i> .

Anexo C. Actividades realizadas en la plataforma de Educaplay.

educaplay Actividades Ej: Ríos de Europa... Todas las actividades Crear actividad

Componente Sintáctico- Test.

Lee muy bien el texto para que puedas identificar su estructura y reconocer las partes que lo componen.

13:20
TIEMPO MÁXIMO

Sensible: Mayúsculas/Minúsculas
 Acentos

Estás identificado como **Margarita BAEZ BAEZ**

Comenzar

+ Crea tu propia actividad gratis desde nuestro creador de actividades Crear test

✂ Compite contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad Crear reto

Top 10 resultados

Rango	Nombre	Fecha	Tiempo	Puntuación
1	Camila Andrea Alva...	16 de Noviembre de 2021	00:16	100
2	Dairon Julián barre...	7 de Noviembre de 2021	00:31	100
3	Dairon Julián barre...	7 de Noviembre de 2021	00:41	100

educaplay Actividades Ej: Partes de la célula... Todas las actividades Crear actividad

¡Comer fruta es genial!

completa el siguiente texto

15:00 **3**
TIEMPO MÁXIMO NUM. INTENTOS

Sensible: Mayúsculas/Minúsculas
 Acentos

Estás identificado como **amanda camacho tarazona**

Comenzar

creador de actividades Crear completar

✂ Compite contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad Crear reto

Top 10 resultados

Rango	Nombre	Fecha	Tiempo	Puntuación
1	Camila Andrea A...	16 de Noviembre de 2021	00:53	100
2	Dairon Julián ba...	16 de Noviembre de 2021	01:07	100
3	LAURA STEPHA...	12 de Noviembre de 2021	04:34	100
4	William López		04:35	100

Completar

Anexo D. Grupo de WhatsApp Padres de Familia proyecto lector.



Anexo E. Consentimiento Informado a padres de familia.

1
 CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA, ACUDIENTES O REPRESENTANTES
 LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.



UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

MAESTRIA EN RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES
 APLICADOS A LA EDUCACIÓN

Los Docentes Especialistas Eilen Sierra, Amanda Camacho, Luis Calambas y Margarita Báez, en la actualidad desarrollamos el Proyecto: Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del recurso educativo digital Educaplay en los niños del grado cuarto de Básica Primaria de la Institución Educativa Juan José Rondón del Municipio de Soatá Boyacá.

Objetivos del proyecto:

- Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del grado cuarto en la comprensión de un texto.
- Diseñar una estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas modeladas a través del software Educaplay.
- Aplicar la estrategia pedagógica basada en lecturas comprensivas mediante el software Educaplay en estudiantes de grado cuarto de primaria.
- Evaluar la estrategia implementada en los estudiantes de grado cuarto guiada al fortalecimiento de la comprensión lectora a través de resultados obtenidos.

2
 CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA, ACUDIENTES O REPRESENTANTES
 LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA, ACUDIENTES O
 REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Yo, _____ mayor de edad, identificado(a) con
 C.C. No. _____ expedida en _____ en condición
 de representantes legales o acudiente del niño(a)
 _____ de _____ años de edad.

Manifiesto que he sido informado(a) de las condiciones de la participación de mi hijo/a como estudiante en el Proyecto: Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del recurso educativo digital Educaplay en los niños del grado cuarto de Básica Primaria en la Institución Educativa Juan José Rondón del municipio de Soatá, y resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre dicho proyecto, autorizo:

- ✓ La asistencia a explicaciones virtuales en horarios establecidos.
- ✓ La participación en pruebas de comprensión lectora, de forma virtual.
- ✓ El registro de fotos y videos de las actividades que se vayan a desarrollar de manera on line. (virtual).
- ✓ La participación de mi hijo(a) no generará ningún costo, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- ✓ La identidad de mi hijo(a) no será publicada y las imágenes registradas durante el proceso de formación se utilizarán únicamente para los propósitos de la Universidad de Cartagena en el proyecto antes mencionado.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria DOY EL CONSENTIMIENTO.

Firma: _____




Dirección: _____

Número Celular: _____

Correo electrónico: _____

Dado en Soatá a los 30 días del mes de Junio del año 2.021.

Anexo F. Encuesta en Línea.

"EVALUANDO MI EDUCAPLAY"		
<p>Apreciados estudiantes, es muy importante para nosotros como docentes saber su apreciación sobre el RED (Recurso educativo digital)Educaplay, en el cual realizaron las actividades asignadas. Por este motivo solicitamos su valiosa colaboración para realizar este proceso. La valoración se hará teniendo en cuenta la siguiente escala.</p>	Opción 2. Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1. El red se presenta de manera agradable organizada y llamativa.
Opción 1. Totalmente de acuerdo		<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3
	Opción 3.Totalmente en desacuerdo	2. El audio, video e imágenes del RED, se pueden ver y escuchar correctamente
		<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3
3. Durante el desarrollo de las actividades entendiste las instrucciones dadas y interactuaste con con las tic.		5. El RED, desarrolla la comprensión lectora.
<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3		<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3
4. Dentro del RED encontraste un menú, enlaces o hipervínculos que funcionen correctamente y de manera sencilla.		7. El desarrollo de las actividades en Educaplay me ayudaron a mejorar mi proceso lector
<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3		<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3
9. El contenido de las actividades se presenta de forma clara permitiendo mejorar el aprendizaje.		6. El RED es útil, práctico y motivante en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3		<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3
10. Las instrucciones dadas para el desarrollo de las actividades son de fácil comprensión.		8. Los ejercicios desarrollados en Educaplay son de su agrado.
<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3		<input type="radio"/> Opción 1 <input type="radio"/> Opción 2 <input type="radio"/> Opción 3

