



**Juego interactivo "Graphogame en español" para fortalecer el aprender a leer por retos y de manera significativa con el método alfabético a los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.**

Ernesto De La Valle, Lucelly Rodríguez y Cesar A. Sánchez

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

Paola Milena Mora Cifuentes

Palmira, Valle del Cauca, Colombia

06/11/2022

## **Dedicatoria**

A Dios: Quien nos da fortaleza y sabiduría, es nuestro mejor maestro que nos guía, dándonos las fuerzas necesarias para seguir adelante y poder culminar satisfactoriamente con este proyecto de investigación.

A nuestro docente tutor: Por su comprensión, por tener la suficiente paciencia y dedicación al transmitirnos cada uno de sus consejos y conocimientos productos de sus experiencias significativas.

A nuestros queridos padres, hijos y familiares: Por su gran amor, sacrificio y su apoyo total y comprensión durante las semanas que duró esta investigación y por la confianza que depositan en nosotros.

## **Agradecimientos**

Queremos darle las gracias en primer lugar a Dios, por orientarnos en el camino para lograr el diseño, ejecución y finalización del presente proyecto de investigación. Estamos también agradecidos con la comunidad educativa quienes estuvieron involucradas en la realización de este trabajo, por su apoyo brindado, su colaboración. Mostramos nuestro agradecimiento a la profesora Paola Mora Cifuentes por su esfuerzo, dedicación. Gracias a sus conocimientos, sus orientaciones, su paciencia y su motivación han sido fundamentales para desarrollar nuestro proyecto de grado. Por último, agradecemos a nuestras familias, en especial a nuestros padres e hijos, quienes fueron el motor de arranque y nuestra mejor motivación, muchas gracias por su paciencia y comprensión, y sobre todo por su amor. ¡Gracias!

## Resumen

**Título:** Juego interactivo "Graphogame en español" para fortalecer el aprender a leer por retos y de manera significativa con el método alfabético a los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.

**Autores:** Ernesto De La Valle, Lucelly Rodríguez y Cesar A. Sánchez

El presente trabajo investigativo centró su objetivo fortalecer la competencia lectora mediante la implementación del juego educativo GraphoGame en español para favorecer el aprendizaje significativo en grado primero en la Institución Educativa Juan Pablo II, esto se logró implementando retos y/o talleres de lectura en casa, con el acompañamiento de los padres de familia bajo el enfoque cualitativo Basado en Diseño orientado hacia la innovación educativa, la cual busca comprender los procesos en el aula y relacionarlos con las necesidades y mejorar las prácticas pedagógicas. Para ello se escogieron veintiocho participantes y se usaron los instrumentos: prueba EGRA, GraphoGame, diarios de campo y grupo focal. Al aplicar la prueba EGRA se obtuvo que un porcentaje promedio del 50% de los estudiantes presentó dificultades en las habilidades de discriminación, conteo, separación, omisión, sustitución y unión, al aplicar y evaluar el impacto del juego GraphoGame se halló que este coadyuva en el proceso lector mediante actividades de tipo tecnológico, mostrando un impacto que se refleja en la capacidad de los estudiantes de adquirir la correcta relación fonema- grafema; por tanto, se concluye que las estrategias y los instrumentos implementados fueron un aporte fundamental para favorecer el proceso lector en los estudiantes hallando las dificultades en la habilidad prelectora y a partir de ahí establecer que las herramientas tecnológicas hacen parte importante del proceso de aprendizaje.

Finalmente, se sugiere implementar juegos interactivos los primeros grados para mejorar en el aprender a leer, y así mejorar la calidad de la educación de la institución educativa.

**Palabras claves:** conciencia fonológica, lectura, juego, GraphoGame, aprendizaje significativo.

### **Abstract**

**Title:** Interactive game "Graphogame in Spanish" to strengthen learning to read through challenges and in a meaningful way with the alphabetic method to first graders of the Juan Pablo Public School in Palmira.

**Authors:** Ernesto De La Valle, Lucelly Rodríguez y Cesar A. Sánchez

This investigative work focused its main objective on analyzing the importance of ICT as a pedagogical process to strengthen learning to read in first grade with the alphabetic method through the GraphoGame game, in the Juan Pablo II Educational Institution of the municipality of Palmira, this improving by implementing challenges and/or reading workshops at home, with the accompaniment of parents under the qualitative approach based on design oriented towards educational innovation, which seeks to relate classroom processes to needs and improve practices pedagogical For this, twenty-eight participants were chosen and the instruments used were: EGRA test, GraphoGame, field diaries and focus group. When applying the EGRA test, it was obtained that an average percentage of 50% of the students presented difficulties in the skills of discrimination, counting, separation, omission, substitution and union, when applying and evaluating the impact of the GraphoGame game it was found that this contributes to the reading process through technological activities, showing an impact that is reflected in the ability of students to acquire the correct phoneme-grapheme relationship; therefore it is concluded that the

strategies and instruments implemented were a fundamental contribution to favor the reading process in the students finding the difficulties in the pre-reading ability and from there establishing that the technological tools are an important part of the learning process. Finally, it is suggested to implement interactive games in first grades to improve learning to read, and thus improve the quality of education of the public school.

**Keywords:** Phonological awareness, reading, game, GraphoGame, significant learning.

**Tabla de contenido**

Introducción	12
Capítulo I. El problema	15
Planteamiento del problema	15
Formulación del problema	19
Antecedentes	19
Antecedentes Internacionales	19
Justificación	21
Objetivos	23
Objetivo General	23
Objetivos Específicos	23
Supuestos y constructos	24
Supuestos	24
Constructos	24
Alcances y limitaciones	25
Capítulo II. Marco de referencia	27
Marco contextual	27
Marco normativo	33
Normativa a nivel internacional.	34
Normativa a nivel regional	40

	7
Marco Teórico	42
Teoría del Cerebro Lector por Stanislas Dehaene	42
Teoría del aprendizaje significativo según David Ausubel.	44
La Teoría de la Asimilación	45
Teoría del Conectivismo según George Siemens.	47
Marco Conceptual	49
Niveles de Conciencia Fonológica	53
Capítulo III. Marco metodológico	58
Metodología	58
Tipo de investigación	59
Participantes	61
Método de investigación	62
Cuadro de categorías	63
Competencia 1: Comunicativa	66
Competencia 2: Pedagogías Emergentes	66
Competencia 3: Procesos Enseñanza- Aprendizaje	67
Competencia 4: Tecnológica	68
Técnicas e Instrumentos de recolección de información	68
Instrumento 1. Prueba EGRA	69
Instrumento 2. GraphoGame en español	70



	8
Instrumento 3. Encuentros Pedagógicos.	70
Instrumento 4. Grupo focal	72
Talleres	72
Ruta de investigación.	73
Fases de modelo de Investigación	73
Recurso o programa con el cual realizará el análisis.	75
Análisis de la información	76
Unidades de significado	76
Categorías de análisis	77
Proceso de asignación de códigos	77
Disposición y transformación de datos	78
Capitulo IV. Presentación de la intervención pedagógica o la innovación TIC institucional u otro modelo.	79
Capítulo V. Análisis, conclusiones y recomendaciones	92
Análisis y conclusiones obtenidos para cada objetivo específico	93
Hallazgos, Impactos y Recomendaciones	97
Referencias	100
Anexos	103

**Lista de tablas**

<b>Tabla 1.</b> Matriz de Categorías	64
<b>Tabla 2.</b> Fases, actividades y productos creados	73
<b>Tabla 3.</b> Matriz de análisis de la información	78
<b>Tabla 4.</b> Matriz de análisis objetivo 1	133
<b>Tabla 5.</b> Matriz de análisis objetivo 2	134
<b>Tabla 6.</b> Matriz de análisis objetivo 3	135
<b>Tabla 7.</b> Matriz de análisis objetivo 4	136

## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b> Mapa de ubicación de Palmira en el departamento del Valle del Cauca	28
<b>Figura 2.</b> Planta física I.E. Juan Pablo II	32
<b>Figura 3.</b> Proceso de la investigación de desarrollo	61
<b>Figura 4.</b> Ruta de investigación, tomada del Modelo de investigación Basado en Diseño (IBD) de Reeves (2000)	73
<b>Figura 5.</b> Análisis prueba EGRA sección 1	81
<b>Figura 6.</b> Análisis prueba EGRA sección 2	83
<b>Figura 7.</b> Análisis prueba EGRA sección 3	84
<b>Figura 8.</b> Análisis prueba EGRA sección 4	85

**Lista de anexos**

<b>Anexo A.</b> Carta presentación al rector	103
<b>Anexo B.</b> Formato de consentimiento	104
<b>Anexo C.</b> Prueba EGRA	105
<b>Anexo D.</b> Juego GraphoGame en español	112
<b>Anexo E.</b> Guía de orientación de Encuentro Pedagógico	115
<b>Anexo F.</b> Grupo Focal	116
<b>Anexo G.</b> Análisis Grupo Focal	118
<b>Anexo H.</b> Aplicación de Recurso Educativo GraphoGame	131
<b>Anexo I.</b> Matriz de Análisis	133

## Introducción

El aprender a leer es un acto sumamente importante, pues el acto de leer es decodificar un texto escrito y obtener su significado, es un proceso visual y mental que facilita la posibilidad de interactuar en un contexto social en el que el estudiante se encuentra, todo proceso lector parte de los conocimientos previos y de la relación entre la capacidad lectora y semántica del estudiante, por lo tanto es necesario fortalecer dicho proceso desde el primer año de escolaridad con estrategias significativas y llamativas para este, a través del uso de herramientas tecnológicas. Al realizar el diagnóstico al inicio del año lectivo, se identificó que los estudiantes de grado primero de la institución educativa Juan Pablo II de Palmira, presentan dificultades a nivel atencional y con dificultades en las habilidades pre-lectoras y que los docentes de la I. E no manejan adecuadamente las herramientas tecnológicas y no hacen uso de recursos educativos para fortalecer sus clases presenciales.

La Institución Educativa ofrece una educación de calidad, incluyente, basada en la práctica de valores humanos, que permiten la formación de un individuo íntegro y competente que lo visiona como seres racionales en proceso de desarrollo, que se proyecten productivamente en la sociedad. Por lo anterior, la institución tiene una formación enmarcada dentro de los principios de la ética, acorde con los valores de la sociedad, En la Institución Educativa Juan Pablo II, el estudiante es el centro y protagonista del proceso educativo, donde se le favorece el pleno desarrollo de la personalidad, se le brinda acceso al conocimiento técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales y ciudadanos. En lo referente a los espacios de infraestructura virtual, la institución cuenta con una sala de informática equipada con 30 computadores portátiles, un baffle, un video beam y un televisor. La cual tiene acceso a internet lo que facilita, el trabajo

mancomunado entre lo pedagógico y tecnológico de los educandos y docentes; y el desarrollo de habilidades digitales y el intercambio de saberes entre pares, profesores y comunidad en general.

Este trabajo tiene como objetivo principal Analizar la importancia de las TIC en el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético mediante el juego educativo GraphoGame en español en estudiantes del grado primero grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II. Fue desarrollado bajo la perspectiva del enfoque metodológico cualitativo enmarcada en cuatro fases fundamentales : Preparatoria, Trabajo de Campo, Analítica e Informativa, para así desarrollar un proceso investigativo continuo, participativo, intervencionista y orientado a la resolución de problemas prácticos que favorezcan los procesos de enseñanza aprendizaje en los escolares, en los grado primero de la institución educativa, se escogieron de forma aleatoria 32 estudiantes, los cuales serán considerados la muestra. De esta muestra 17 son niñas y 15 son niños que oscilan en edades entre los 6 y 7 años. los instrumentos usados para la recolección y análisis de la información fueron: la Prueba EGRA, el juego GraphoGame, Encuentros pedagógicos y grupo focal todo esto aplicado a los estudiantes y padres de familia,

En lo referente a los resultados se halló que al aplicar la prueba EGRA un porcentaje promedio del 50% de los estudiantes presenta dificultades en las habilidades de Discriminación, Conteo, Separación, omisión, sustitución y Unión, y el 50% restante tuvo un buen desempeño, para aplicar el recurso educativo GraphoGame en español. Se desarrollaron los siguientes talleres o retos: Reto 1, está conformado por tres actividades principales: Presentación de estructura y objetivo de GraphoGame, docentes participantes a padres y niños. Implementación de GraphoGame: Descarga de RED y la creación de avatar.; en el Reto 2, está conformado por: Actividades relacionadas con el fonema M, El reto 3, que está conformado por: Actividades

relacionadas con fonemas T y S y el reto 4, está conformado por: Actividades relacionadas con fonemas F y L, en la realización de cada uno de los talleres se recogió información relevante, en cuanto a actuaciones y desempeño de los participantes en el desarrollo de las actividades y la implementación del juego educativo, analizando los comportamientos, las conductas aciertos y dificultades evidenciadas con relación con el proceso lector. En lo referente al diario de Campo, tuvo tres elementos principales: La descripción, los indicadores de logros de cada sección y la evaluación de la actividad en la que se interpreta los hechos, acciones y/o actividades llevadas a cabo a lo largo del proceso.

El estudiante como protagonista activo usa su conocimiento en conciencia fonológica para descubrir que las palabras están formadas por sonidos y que estas se pueden unir para formar y escribir palabras. Por tanto se puede determinar que el juego educativo GraphoGame obtuvo resultados positivos para efecto de la estrategia, puesto que según las experiencias de los padres, la herramienta permitió en los estudiantes el beneficio del proceso lector, ya que garantiza un mayor acceso a la información, mayor autonomía, mayor reconocimiento de letras, mayor interés por aprender a leer, por tanto generó un impacto positivo directo, ya que los estudiantes avanzaron en relación a las habilidades trabajadas en el recurso educativo digital GraphoGame y mediante la implementación de la tecnología lograron obtener de forma autónoma diversos aprendizajes que son la base sólida para el proceso lector.

## Capítulo I. El problema

### Planteamiento del problema

Desde el vientre materno los niños reciben de su madre todos los nutrientes y vitaminas necesarias para su desarrollo, entre ambos existe una conexión única que al nacer se hace aún más fuerte, él bebe empieza a reconocer a su mamá por su olor y también por su voz, de igual pasa con la madre donde por los sonidos que emite él bebe puede identificar con facilidad si padece un dolor o si solo tiene hambre el lazo entre ellos es muy fuerte, luego llega la etapa del balbuceo donde empiezan a emitir sonidos de una sola sílaba, como ba, da y ma, son constantes sus gruñidos y otros ruidos con los que empieza haciendo vibrar sus labios y soplar.

Del mismo modo, en la etapa de desarrollo del lenguaje entre 4 a 7 meses emiten sonidos con tonos de voz alta y bajo, empieza a imitar sonidos de su lengua natal produciendo sílabas simples y palabras como mamá, papá y puede tomar un año o más para aumentar su número de palabras. Al llegar a la edad de entre los 6 a 7 años los expertos mencionan que puede aprender a leer formando circuitos sinápticos y teniendo como base un buen nivel de lenguaje oral y coordinación de movimientos adecuados, su desarrollo cognitivo le permite pensar y razonar mediante la interacción social, adquiriendo habilidades lingüísticas tal como lo plantea Vygotsky en sus etapas del desarrollo del lenguaje, en especial la zona de desarrollo próximo donde indica que el niño posee unas habilidades las cuales en la escuela el docente las aprovecha con estrategias didácticas modernas como lo es la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para su proceso de aprendizaje, explorar ambientes tecnológicos y ampliar sus experiencias.



En la etapa de preescolar los niños realizan lectura de imágenes dando una interpretación de dichos elementos que la componen y mediante esta decodificación no solo se realiza una etapa literal de alfabetización, sino que también favorece sus primeras etapas de lectura, su memoria, imaginación y agilidad mental, sus lóbulos parietales del cerebro se encargan de dar significado, y si en casa existe esta motivación por la lectura será más posible que los niños tengan un mayor proceso de aprendizaje en la escuela y se haga fácil la adquisición de esta habilidad, pero también hay niños que se les dificulta el aprender a leer ya sea por un problema de aprendizaje o falta de motivación, poco acompañamiento en casa, por eso es importante que en la escuela se fomenten estrategias que garanticen el aprender a leer con facilidad, sin traumas, angustias o frustración por no alcanzar el objetivo de aprender al mismo ritmo que los demás una de las consecuencias de su impotencia es del resultado de un escaso vocabulario y falta de interacción social.

El aprender a leer es una competencia esencial que deben aprender los niños en su primer año de escolaridad, pues el acto de leer es decodificar un texto escrito y obtener su significado, siendo este un proceso visual y mental el cual hace posible interactuar en un contexto social y es por eso por lo que el estudiante lo logra desde sus propias experiencias y encuentra el significado con base a su cotidianidad (Freire, 2002). Todo proceso lector debe partir de unos conocimientos previos sobre su entorno y de allí parte la relación estrecha entre el contexto, saberes y la comprensión lectora. Es allí donde radica la importancia de fortalecer este proceso de aprender a leer desde el primer año de escolaridad con estrategias significativas y llamativas para su edad el hacer posible la utilización de herramientas tecnológicas que faciliten su aprendizaje.

Al realizar el diagnóstico al inicio del año lectivo, se logra identificar que los estudiantes de grado primero de la institución educativa Juan Pablo II de Palmira, presentan constante distracción al estar nuevamente dentro de las aulas de clase presenciales puesto que son niños que

han vivido su proceso escolar desde la virtualidad además se observan vacíos que eran primordiales alcanzar en su nivel de preescolar lo que dificulta el aprender a leer, las tareas presentadas no garantizaban el conocimiento adquirido del estudiante, además con un índice de repitencia del 0,1% y teniendo como base que la mayoría no estuvo presente ni en las clases que los docentes desarrollaron de manera virtual debido a no poseer conexión a internet tampoco en el proceso de alternancia del año escolar 2021 pocos asistieron a clases por no enviar las evidencias que los docentes solicitaban además algunos padres de familia conocen el sistema de educativo donde en el grado de preescolar no se tiene perdida de año escolar.

Existen otras causas que pueden determinar este problema: Los docentes de la I. no manejan las herramientas tecnológicas y tampoco hacen uso de recursos educativos para fortalecer sus clases presenciales. Como también, la falta de acompañamiento desde casa en su proceso de lectura. Dentro de este orden de ideas se puede encontrar que, a partir de la experiencia docente en el aula, de la información anterior y de los resultados de las pruebas internas y externas de la institución es posible reconocer algunas problemáticas en la enseñanza de la aprender a leer y sus efectos en los aprendizajes de los estudiantes. Dichas dificultades se asumen como falencias de los estudiantes en lo relacionado con la identificación de aspectos como su nombre, identificación de vocales, fonemas m, p, l, s, n, dificultad en su pronunciación, poco vocabulario y falta de atención, lo que afecta el rendimiento académico en todas las demás áreas del conocimiento.

Los resultados y análisis de las pruebas saber del año 2018 aplicadas en la institución Educativa Juan Pablo II para el grado tercero siendo el grado donde se evalúan los desempeños de los grados anteriores en cuanto su lectura que conlleva a una comprensión de un texto siempre y cuando se fortalezca el aprender a leer significativamente desde grado primero, lo expresado anteriormente, demuestra que el 78% de los alumnos evaluados no reconoce la estructura propia

del texto, el 65% no identifica información de una situación comunicativa, el 61% no reconoce componentes comprendidos en la situación comunicativa del texto, el 60% no identifica la estructura explícita del texto, el 57% no relaciona textos de diferentes formatos e intención para dar cuenta de sus relaciones de contenido, el 50% no extrae datos evidentes en el contenido de un texto debido a que la habilidad de aprender a leer se realiza por imposición. De la misma forma los resultados de las pruebas del Programa para la Evaluación Internacional de estudiantes (PISA) en su último informe publicado:

Muestran que los jóvenes de Colombia presentan un bajo nivel de lectura, dicha prueba evalúa esta competencia en 6 niveles, donde 1 es el inferior y 6 el más elevado según la información recolectada, en Colombia el 45,2 por ciento de la población juvenil logra el nivel 1, lo que indica un desempeño inferior en lectura, esto apunta que sus competencias de comprensión del idioma escrito se limitan a oraciones, frases o inclusive palabras. Esto quiere decir que muy pocos estudiantes tienen la capacidad para realizar actividades de lectura, como localizar y organizar información del texto, hacer análisis, argumentar y reflexionar sobre el contenido del mismo.

El proceso lector busca que el estudiante se apropie de las capacidades indispensables para ser competente y alcanzar los aprendizajes necesarios desde el primer año de escolaridad. Este proceso se puede lograr, con estrategias pedagógicas innovadoras y que se alcance un aprendizaje significativo. Según Ausubel (2002), “El aprendizaje significativo es la adquisición de nuevos saberes con significados, interpretación, capacidad crítica y posibilidades de aplicar esos saberes en explicaciones, argumentos y solución de situaciones problema” (p.58). Lo que indica que los estudiantes aprender a leer con base a sus experiencias y aprovechando toda aquella motivación que implique aumentar su potencial.

Es por esto que desde el primer año de escolaridad se pretende fortalecer el aprender a leer significativamente, adquiriendo habilidades y destrezas para la vida y teniendo como medio el uso de un recurso educativo digital GraphoGame en Español, el cual se destaca por ser eficaz en el apoyo al docente, se puede hacer seguimiento al proceso del estudiante y se adapta a sus capacidades, desarrollando competencias básicas donde el estudiante tendrá nuevas experiencias interactivas y agradables las cuales les va a permitir desarrollar destrezas, hacer uso de la imaginación, hacer ser más divertido y fácil el aprender a leer.

### **Formulación del problema**

¿Cómo fortalecer el aprender a leer por retos y de manera significativa con el método alfabético a los estudiantes del grado primero de la institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira, haciendo uso de un recurso educativo GraphoGame en español?

### **Antecedentes**

En la actualidad existen diferentes recursos digitales para el aprendizaje, implementadas en varios contextos; del mismo modo, existen referencias que se ocupan, ya no de aplicaciones, sino de iniciativas investigativas a través de proyectos de posgrado y pregrado, artículos de investigativos, que presentan una perspectiva desde lo académico e investigativo.

### **Antecedentes Internacionales**

En el ámbito internacional, en España, se encuentra un artículo de investigación, publicado por García y Gómez (2016) que se titula Niños y apps: aprendiendo a leer y escribir en digital, cuyo propósito es conocer cuáles son los saberes necesarios que deben conocer los maestros previamente para el uso antes y elección de recursos educativos. Cabe resaltar, que en este artículo

se estudia y plantea una sistematización de las aplicaciones propuestas al aprendizaje lecto-escritor, con el fin que los docentes se apropien e implementen dichos materiales. En este se establecieron dos acciones, la primera guarda relación con el saber mediante la bibliografía y como segunda acción, el testeo y uso de 60 aplicaciones para poder reconocer claramente sus mejor sus particularidades.

También, en el ámbito internacional se encuentra la investigación Diseño de un libro electrónico multimedia que facilite el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de primer grado en el cual los autores Briceño y Fonseca (2008) diseñaron un libro electrónico multimedia apoyado en estrategias de aprendizaje que faciliten el proceso de lectura y escritura en niños entre seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica.

En el ámbito nacional, se encuentra el trabajo de grado Implementación de un entorno digital de aprendizaje como estrategia de apoyo para el fortalecimiento de las competencias de lecto-escritura de la autoría de Calderón Ordoñez (2018) implementado en la ciudad de Bucaramanga. Este trabajo investigativo se llevó a cabo a través del enfoque cuantitativo, el cual propone un problema de estudio delimitado y concreto, para recolectar los datos necesarios, y de este modo poder efectuar el Entorno Digital de Aprendizaje con el propósito de mejorar el proceso de lectura y escritura para poder crear rutinas de lectoras, afianzando la comprensión y análisis en los estudios. La investigación aplicada en este proyecto es la investigación cuantitativa, la metodología que utilizaron fue la socio-constructivista. De esta manera, la investigación se desarrolló con 32 niños del grado 101 del Instituto Integrado Francisco Serrano Muñoz, dando como resultado la identificación del problema lecto-escritor mediante prueba diagnóstica como el fortalecimiento de los procesos de lecto escritura mediante un entorno digital donde se desarrollaron actividades pedagógicas e interactivas.

Por su lado, Aramburo y Viva (2016) implementaron como trabajo investigativo Mejoramiento de lectura y escritura en niños de grado tercero en la Institución Educativa Esther Etelvina Aramburo. En este estudio se desarrolló por medio de dos tipos de enfoque, cualitativo y descriptivo. Cualitativa puesto que se empleó la recopilación de información mediante entrevistas, encuestas y cuestionarios cuya finalidad era responder a la pregunta de investigación.

Descriptiva desde la recopilación de datos considerando la descripción puntual de la población objetivo como son sus tradiciones, actitudes y ambientes predominantes del contexto, donde se hizo un diagnóstico del caso, analizando las variables y según esta se eligió las técnicas que permitieron obtener información adecuada para hacer mejoras en el proceso lecto-escritor en los alumnos de grado tercero.

### **Justificación**

La lectura se concibe como la capacidad técnica de conocer y comprender una palabra o texto, implementando habilidades cognitivas, sensoriales y motoras que permitan el desarrollo de esta actividad. Algunos elementos que inciden en el poder adquirir la capacidad de leer son: pedagógicos, lingüísticos, físicos, sociales, emocionales e intelectuales. Los factores lingüísticos implican los procedimientos que tiene el individuo desde la etapa infantil cuando inician a hablar, componentes sociales influyentes como son las relaciones familiares, nivel de vocabulario familiar, lengua materna y posición que tiene la lectura a nivel familiar.

La lectura es una vía de acceso a una gran cantidad de conocimiento, por tal, es de gran importancia tener presente que a través de la lectura el estudiante adquiere vocabulario que es imposible obtener mediante el lenguaje oral, permite el aprendizaje independiente y potencializa su desarrollo. Esta es una habilidad necesaria e importante que mejora la capacidad de desarrollo

propio por ende es importante proponer estrategias didácticas que generen un hábito lector desde las etapas iniciales del proceso formativo.

Teniendo en cuenta la importancia de este proceso y de la necesidad de trabajar desde edades tempranas, el grupo investigador pretende emplear estrategias innovadoras y basadas en las Tics buscando que los estudiantes desarrollen la capacidad de lectura de una manera entretenida, llena actividades llamativas, y que atraigan su interés, sin duda las Tics se han incluido en la sociedad y son capaces de proporcionar a estudiantes, nuevas formas de aprender.

En la actualidad se hace necesario proporcionar a los alumnos un proceso educativo actualizado y que tenga en cuenta la realidad de la sociedad globalizada en la que viven, Las oportunidades presentas en las TIC son amplias y su implementación en la educación básica, concretamente en el fortalecimiento de la capacidad lectora.

Es importante resaltar que la aplicación del presente proyecto investigativo genera un impacto positivo en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) puesto que dentro de las políticas pedagógicas y académicas de la institución contribuye a la investigación, la cual es una actividad fundamental, orientada a la formación permanente de la comunidad académica y a generar, aplicar y confrontar conocimientos, técnicas y artes que favorezcan la innovación y el mejoramiento del servicio educativo y al desarrollo social de las comunidades donde la escuela ejerce su influencia.

Por otro lado, el proyecto enriquece las prácticas pedagógicas de los docentes siendo un ejemplo a seguir para fortalecer la enseñanza relacionada con el aprender a leer. Para la maestría Recursos Digitales aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena, es un aporte a la investigación el presente trabajo, lo cual ayuda a ser modelo guía a los futuros investigadores interesados en usar recursos digitales de forma significativa.

Como investigadores, este trabajo es implementado para ampliar conocimientos y generar experiencias relevantes que impacten no solo la manera de enseñar sino también la estructura y conceptos que se tiene sobre los procesos de aprender a leer a través del uso de TIC.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar la importancia de las TIC en el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético mediante el juego educativo GraphoGame en español en estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II.

### **Objetivos Específicos**

Identificar las dificultades frecuentes para aprender a leer por retos con el método alfabético en estudiantes en grado primero de la institución Educativa Juan pablo II mediante una prueba diagnóstica.

Diseñar estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el fortalecimiento del proceso de aprender a leer por retos en grado primero en la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.

Aplicar las estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.

Evaluar el impacto del recurso educativo GraphoGame relacionado con los cambios que genera en el proceso de aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.



## **Supuestos y constructos**

### **Supuestos**

Dentro de los supuestos se tiene:

El nivel de lectura se puede mejorar mediante la implementación de las TIC en la educación.

La lectura como proceso básico se ha visto afectado por diferentes elementos tecnológicos.

El nivel de motivación por la realización del proceso lector puede mejorar si se implementan juegos digitales.

El nivel educativo puede aumentar si se diversifican los procesos pedagógicos, mediante la implementación de las herramientas tecnológicas actuales.

Existe disposición de los estudiantes por aprender mediante la implementación de un recurso tecnológico.

### **Constructos**

En relación con los constructos, se puede establecer que son variables que se determinan de forma directa, y se relacionan a conductas que, sí pueden ser observables en el proceso educativo, por tal razón, elementos como capacidad lectora, capacidad de comprensión, capacidad de cohesión textual, razonamiento, son variables que se pueden cuantificar.

Por tal razón, los constructos establecidos en esta investigación son, la capacidad lectora, habilidad textual, Recursos Educativos Digitales – RED, de los cuales se derivan otros constructos como son, TIC, diversificación, gamificación, innovación, creatividad.

**Aprendizaje.** Según Vygotsky (s.f):

El aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados (p.2).

**Lectura.** Según Freire (1997), “El acto de leer se configura en una búsqueda por tratar de comprender el contexto social mediante la asociación de la experiencia escolar con la cotidianidad del alumno” (p. 5). Es decir, la lectura es un proceso del cual todos deben ser parte, pues ella entraña la formación del hombre para la vida, para las relaciones sociales fundadas en el respeto y la tolerancia, pero, además, como una herramienta para el análisis crítico y reflexivo del mundo.

### **Alcances y limitaciones**

El alcance de este proyecto se establece en su aplicación en el año 2022 de actividades contenidas en el aplicativo GraphoGame a los estudiantes del grado primero de la institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira con el fin de mejorar la habilidad de leer, dichas actividades buscan generar un ambiente digital educativo, que sea capaz de atraer la atención de los estudiantes y estarán dispuestas de manera offline en el aplicativo instalado en cualquier dispositivo tecnológico, estas actividades buscan fortalecer y poner en práctica la conciencia fonológica, la decodificación y la fluidez lectora.

Las limitaciones se presentan a partir de la poca disponibilidad de dispositivos tecnológicos que permitan el desarrollo de las actividades presentes en el aplicativo, además de la ausencia de

conectividad lo que se convierten en una gran limitante, situación a la cual el grupo investigador debe plantear diversas soluciones que permitan el pleno desarrollo de la estrategia en marcha.

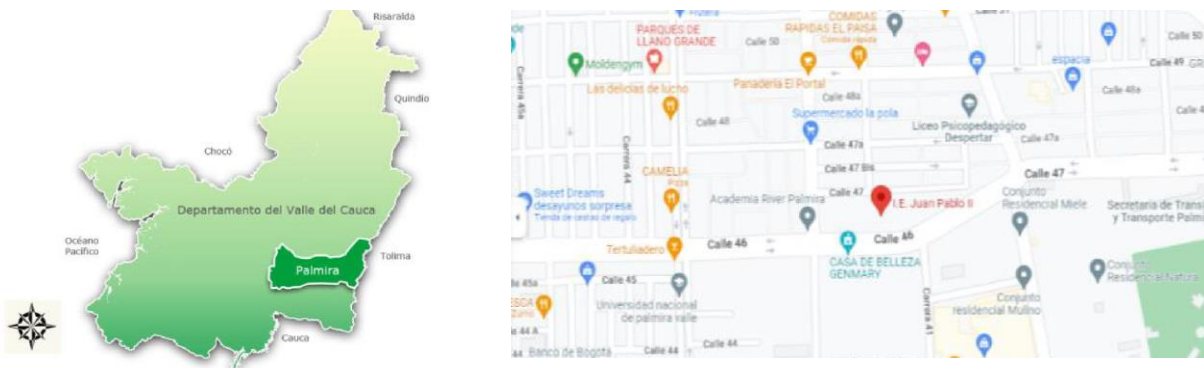
## **Capítulo II. Marco de referencia**

Para Hernández Sampieri (2008), “Un marco de referencia es aquel que trata con profundidad los aspectos relacionados con el problema, y que vincula de manera lógica y coherente los conceptos y las proposiciones existentes en estudios anteriores” (p. 111). Es decir, que es el eje transversal de toda la investigación que permite identificar las teorías, estudios anteriores, regulaciones, conceptos claves y características esenciales del contexto en que se desarrolla la investigación con el fin de interpretar el problema y conducir al establecimiento de una solución coherente.

### **Marco contextual**

La Institución Educativa Juan Pablo II está ubicada en la zona urbana del municipio de Palmira, al sur del Departamento del Valle del Cauca, en la rivera del río Cauca, hace parte del área metropolitana de Cali y es centro de grandes ingenios azucareros. Limita al norte con el municipio del Cerrito, al Este con el departamento del Tolima, al sur con los municipios de pradera y candelaria, y al oeste con los municipios de Cali, Yumbo y Vijes. Cuenta con una superficie de 1.123 km<sup>2</sup>. (véase la figura No.1):

**Figura 1.** Mapa de ubicación de Palmira en el departamento del Valle del Cauca



**Nota.** Mapa de ubicación de Palmira en el departamento del Valle del Cauca y de la I.E Juan Pablo II;

Fuente: Google Maps

La distancia entre la cabecera municipal y la capital es de 26 kilómetros. Es un municipio que presenta varias formas del relieve con partes pendientes y grandes profundidades; perteneciente a la zona montañosa de la cordillera central donde nacen fuentes hídricas del departamento como el páramo de las Hermosas, la cuenca media del río Nima y la cuenca de agua clara. Palmira es un municipio dinamizador del desarrollo cultural que se ha preocupado por mantener, divulgar y rescatar las prácticas colectivas locales, como fundamento de la diversidad cultural; es una región de tradición multiétnica, por lo tanto, en ella se expresan diversas formas de organización social y étnica de sus habitantes, las victorias engalanan las calles, estos coches remolcados por caballos se convirtieron en un emblema de la ciudad, dando al municipio una característica particular en la construcción de las relaciones sociales que se establecen entre sí y con los ecosistemas en donde se asientan. Posee un sin número de costumbres y tradiciones, especialmente en cuestiones de agricultura como lo es la fiesta nacional de la agricultura.

A nivel gastronómico se pueden encontrar una gran variedad de platos como el sancocho de gallina que es un plato típico en los restaurantes y otros como, fritangas, fiambre valluno, el pandebono, envuelto de choclo, empanadas, manjar blanco, aborrajados, champús, mazato.

(raspados-mata guayabo), empanada de cambray, típica fritanga, lechones, natilla, entre otros. Entre sus principales actividades económicas se encuentra la agricultura, la ganadería, la minería, el comercio, la industria y el turismo impulsado por el cultivo de la caña de azúcar es el más importante alrededor de 18000 hectáreas que se procesan productos típicos del medio.

El municipio tiene con establecimientos educativos oficiales y privados en las zonas urbanas y rurales. La situación educativa actual en la cabecera municipal presenta un aumento poblacional debido a migraciones, desplazamientos forzados y altos índices de natalidad, esto se refleja en la matrícula con la población. Palmira cuenta con 27 instituciones Educativas Oficiales, dentro de ellas la Institución Educativa Juan Pablo II que presta sus servicios a nivel de educación preescolar, básica, media académica y media técnica con especialidad académica y comercial. En las jornadas diurna (mañana, tarde) y nocturna (ciclos - adultos). La institución consta de 3 sedes en zona urbana: Sede principal, Ignacio Torres y José María Cabal en el corregimiento de la herradura. Su planta de cargos está conformada por 4 directivos, 56 docentes, 6 administrativos y 1700 estudiantes aproximadamente.

En el año de 1992, el alcalde Martín Alvarado Navia y secretario de educación Enrique Aparicio, dando respuesta a la junta de acción comunal del barrio Ignacio Torres Giraldo, con relación a la necesidad educativa de los niños del sector se dio la posibilidad al proyecto de funcionamiento del colegio que tuvo el mismo nombre de la localidad. La escuela funcionaria primeramente en un local construido por los mismos habitantes del barrio, pero luego se destinó a lavaderos públicos y posteriormente por orden del urbanizador del barrio venía siendo ocupado por el señor Luis Henao y su familia quien tenía allí una bicicletería. En 1993 se da inicio con modalidad de contrato su infraestructura estaba sin repello y con piso de cemento que conducía a un camino de maleza, en 1994 se dio apertura a dos grupos más debido a la demanda de cupos y

se construyeron dos salones, con instalaciones eléctricas, pavimentación y encierro con malla, ya en el año 2001 con 12 grupos y como escuela unitaria por disposición del gobierno nacional fue fusionada y se conforma la institución Educativa Juan Pablo II.

Su población estudiantil es en general de estrato socioeconómico 1 y 2, con algunos casos de estudiantes en situación de desplazamiento debido al conflicto armado, la situación laboral de sus padres y otros, en bajo índice con necesidades educativas especiales, en consecuencia, la población estudiantil es bastante flotante, es decir, algunos solo están de paso o por diferentes motivos como los ya expuestos anteriormente no terminan su proceso escolar. Los padres de familia laboran como vendedores informales, en construcción, en fábricas, su nivel de escolaridad en su gran mayoría se ubica en bachillerato lo cual se evidencia en el modo de pensar, actuar y en las pautas de crianza dadas a los estudiantes y reflejadas en el bajo rendimiento académico.

La Institución Educativa ofrece una educación de calidad, incluyente, basada en la práctica de valores humanos, que permiten la formación de un individuo íntegro, competente, así como también su alta aceptación y calificación académica, laboral y cultural y deportiva. La institución visiona seres racionales en proceso de desarrollo, que puedan proyectarse productivamente en la sociedad.

Por lo anterior, la institución tiene una formación enmarcada dentro de los principios de la ética para que el individuo actúe acorde con los valores de la sociedad, conciencia que lo hace ser más auténtico, identidad en una constante construcción, pertenencia que lo hace apropiarse de los elementos que conforman su institución, disciplina normas con sentido constante, orden que tengan buena disposición, puntualidad, autonomía, perdón, veracidad y comprensión. En la Institución Educativa Juan Pablo II, el estudiante es el centro y protagonista del proceso educativo,

donde se le favorece el pleno desarrollo de su personalidad, se le brinda acceso al conocimiento técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales y ciudadanos.

Con base a estos aspectos, se desea proyectar al estudiante para alcanzar un desarrollo educativo, maximizado en él, los conocimientos científicos, las competencias laborales y las competencias sociales que requiere el mundo actual, para una mejor calidad de vida y construcción de un mejor futuro. Por lo tanto, el perfil del estudiante queda establecido como un ser capaz de sentir y dar amor de transformar su realidad a partir de lo aprendido en su vida diaria y en el campo laboral, con sentido de pertenencia, fundado en la autocrítica, futurista y libre.

Además de esto, la Institución Educativa Juan Pablo sede Ignacio Torres cuenta con distintos espacios físicos que son aprovechados para la formación integral de los niños y niñas, como se puede apreciar en la figura No. 2 seis aulas de clase, dos unidades sanitarias, un restaurante escolar con cocina, una pequeña biblioteca y de material didáctico y una cancha pequeña. Todos han sido elementos esenciales para educar, informar y contribuir en la educación de los alumnos.



**Figura 2.** Planta física I.E. Juan Pablo II



**Nota.** Instalaciones de la Institución Educativa en la cual se llevó a cabo la investigación.

En cuanto a espacios de infraestructura virtual, la institución cuenta con una sala de informática equipada con 30 computadores portátiles que se encuentran en buen estado, un bafle, un video beam y un televisor. Esta sala cuenta con acceso a internet lo que ha facilitado el trabajo mancomunado entre lo pedagógico y tecnológico de los educandos y docentes; y a su vez, desarrollan habilidades digitales y el intercambio de saberes entre pares, profesores y comunidad en general, para potenciar los aprendizajes y las competencias sociales.

La institución educativa está rodeada de varios establecimientos comerciales, como tiendas, panaderías, papelerías, también se localiza un parque, iglesia y un gimnasio. El vínculo con este sector productivo ha permitido a la institución generar espacios comunes de colaboración y acompañamiento en cada una de las acciones con las cuales se vinculan. Han permitido y apoyado la realización de diferentes actividades que demuestran las competencias adquiridas por los estudiantes en la escuela y que por tanto les permite potenciar herramientas para que se inserten de la mejor forma a sus contextos y los desarrollos locales.

Este vínculo renueva e impulsa el trabajo para la creación de nuevas estrategias educativas y de gestión visionadas desde una cultura escolar plural, es decir, una escuela que pueda entrar en contacto con el contexto para posibilitar al estudiante tener una inmersión acertada en su propio entorno. Ahora bien, es importante tener en cuenta que toda investigación parte del estudio del contexto con la finalidad de conocer cada uno de los elementos y factores que favorecen o dificultan el proceso y que por tanto permitan búsqueda de soluciones efectivas y asertivas. Es decir, toda esta información posibilita la formulación de estrategias objetivas teniendo en cuenta los recursos para la consecución de alcances reales que trascienden las prácticas educativas y contribuyan al mejoramiento de la educación y por tanto de los aprendizajes de los estudiantes.

### **Marco normativo**

El marco normativo proporciona aquellas constituciones, normas o reglamentos que son aplicables a la investigación y que lo sustentan. Según Arias (2009), “comprende el conjunto de leyes, reglamentos, normas, decretos, etc.; que establecen el basamento jurídico sobre el cual se sustenta la investigación” (p. 23).

Las políticas que enrután la educación en Colombia, deben ser de conocimiento de todos los ciudadanos, particularmente aquellas que tienen que ver con el pleno desarrollo de los niños en el ámbito familiar, social, y escolar, con el propósito de conocer los derechos de los niños, y la ruta de atención a seguir en caso de que sean vulnerados. Sobre esta base se fundamenta el presente trabajo, para potenciar los aprendizajes y la formación completa de los estudiantes.

### *Normativa a nivel internacional*

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) pone en manifiesto que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son un complemento importante capaz de influir directamente y transformar la educación, por tal razón ha estado orientado y brindando directrices para que los países logren integrar y articular las TIC en la educación, brindando políticas que busquen una vinculación adecuada y correcta, ahondando en la búsqueda del objetivo de desarrollo sostenible 4 (ODS4) el cual su principal interés es garantizar una educación para todos, con las mismas condiciones y calidad.

Garantizar el aprendizaje para todas las personas, buscando disminuir la desigualdad en el imprescindible derecho a la educación, reforzar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje, y la adquisición de competencias digitales en todos los agentes que conforman el proceso educativo.

Las cuatro ediciones de PISA han permitido la realización de estudios longitudinales en algunos países, en los que se evidencia que los resultados en la prueba de lectura son un fuerte predictor de la continuidad de un estudiante en la educación superior y de sus ingresos futuros. Esto demuestra algunas de las implicaciones que tiene una adecuada lectura funcional en la vida adulta de los alumnos, así como en la productividad y la competitividad de una sociedad.

El MEN (2007), afirma que unas de las organizaciones internacionales que apoyan el desarrollo de la política de inclusión, son la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la cual define inclusión como:

Un procedimiento de abordaje y respuesta a las diferentes necesidades de todos los estudiantes mediante la ascendente contribución en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y de la disminución de la exclusión en la educación. Involucra cambios y modificaciones en los enfoques, las estructuras, las estrategias, con una forma de ver que implica a todos los estudiantes de la franja etario adecuada y la convicción de que es responsabilidad del sistema regular educar a todos los niños. (párr. 46).

CONPES 3988 del 2020 El Departamento Nacional de Planeación, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Ministerio de Educación Nacional recomiendan al Consejo Nacional de Política Económica y Social (CONPES) realizar unas recomendaciones donde se le solicita al MEN la implementación de estrategia de seguimiento que integre docente y padre de familia en el trabajo del Ecosistema de Innovación Educativa. Por consiguiente se da a conocer el siguiente ítem: 1. Aprobar la Política Nacional de Tecnologías para Aprender junto con su Plan de Acción y Seguimiento, para impulsar la transformación de las prácticas educativas a partir de las tecnologías digitales en estudiantes para el desarrollo de competencias en los estudiantes de educación preescolar, básica y media del sector oficial, de manera que estas tecnologías les permitan consolidar su proyecto de vida, así como enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades de la sociedad digital. Con base en estas ideas surgen programas como “Computadores para Educar” cuya misión es la de impulsar la innovación educativa integrando a estas el uso de tecnologías digitales, para contribuir de esta manera al acceso sostenible a la generación del conocimiento. Los equipos tecnológicos suministrados contribuyen a la práctica educativa.

Por otra parte, el Segundo Encuentro Regional Comparativo y Explicativo (SERCE) 2006 evaluó el logro de Aprendizajes de 100.172 estudiantes de tercer grado y 95288 de sexto grado de

16 países más el Estado Mexicano de nuevo león en matemática, lectura y escritura y ciencias de la naturaleza, siendo el estudio de la calidad más grande implementado en Latinoamérica, los factores escolares y sociales explicaron el logro de los estudiantes. El SERCE 2006 ayudó en esta tarea ofreciendo información relevante para las prácticas públicas y las aulas, para discernir qué factores tienen mayor incidencia con el aprendizaje de los estudiantes.

### ***Normativa a nivel nacional***

En Colombia la Constitución Política de 1991 en el artículo 67 reconoce la educación como un derecho fundamental “La educación es un derecho de la persona y un servicio para todos, cuya función principal es lograr el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” (p.11).

La educación como derecho y servicio público tiene la función social de garantizar la búsqueda constante del conocimiento, se consagra como un derecho de igualdad y equidad, en el que el estado colombiano, las escuelas y los actores educativos deben brindar garantías de inclusión a todos los niños, niñas y jóvenes en edad escolar. Plantea además la directriz de impartir una educación fundamentada en el respeto hacia los derechos humanos, teniendo como pilares la búsqueda permanente de la paz y la democracia, en busca del mantenimiento de la cultura, mejora de la ciencia y la tecnología y la protección del medio ambiente.

Las políticas del Ministerio de Educación Nacional (MEN) establecidas en la Ley General de la Educación, buscan garantizar que se dé cumplimiento a lo planteado en la Constitución de 1991 y define los lineamientos y propósitos educativos que deben cumplirse en todas las instituciones educativas del país.

La ley 115 (1994). Sustenta todos los procesos educativos en Colombia, por tanto, es de vital importancia en el desarrollo de la presente investigación ya que le brinda al cuerpo investigador los lineamientos a tener en cuenta para el nivel al cual está dirigida, ya que ésta, precisa y determina la organización de la educación formal en los diferentes niveles, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales. (p. 1).

En el artículo 11, se describen los niveles de la educación formal en Colombia, organizada en tres (3) niveles: a) El preescolar que comprenderá mínimo un grado obligatorio; b) La educación básica con una duración de nueve (9) grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco (5) grados y la educación básica secundaria de cuatro (4) grados, y c) La educación media con una duración de dos (2) grados. En los artículos 19, 20 y 21, se describe la definición del nivel de básica, los objetivos generales y los específicos del nivel de básica primaria. (p.4).

Asimismo, en el decreto 1860 (1994) se brindan las garantías para el ejercicio del derecho pleno y armonioso del desarrollo de los niños y niñas de las IE, a través de la construcción de su PEI que busca organizar la institución acorde con los fines de la educación y los lineamientos curriculares; con el propósito de formar estudiantes con habilidades para desempeñarse en este mundo globalizante.

Es importante reconocer también, que el MEN entrega este documento a los educadores y a las comunidades educativas del país, en cumplimiento del artículo 78 de la Ley 115 de 1994, con algunos puntos que tienen incidencia en la pedagogía de la lengua materna y la literatura, que en la Ley 115 de 1994 se ha denominado lengua castellana. De esta manera se busca, además,

explicitar los supuestos teóricos desde los cuales se definió la propuesta de indicadores de logros curriculares correspondientes a la resolución 2343 de 1996. De este modo, este documento señala caminos posibles en el campo de la pedagogía del lenguaje, y se enmarca en las orientaciones establecidas en la Ley General de Educación de 1994 y en el decreto 1860, en lo referente a nociones como currículo y evaluación.

Los lineamientos curriculares del MEN, a través del autor Smith (1989), destacan también, tres niveles de comprensión, que dan cuenta de la lectura como una actividad procesual: nivel literal, nivel comprensivo y nivel crítico. Estos niveles expuestos por el autor permiten desarrollar habilidades como identificar, interpretar y cuestionar la información de los textos y actividades que se le presentarán a los participantes en el estudio y así puedan solucionar situaciones problemáticas planteadas en él.

Estándares Básicos De Competencias Del Lenguaje (2002). Según el MEN están establecidos de forma secuencial, atendiendo por grados, de manera que los de un grupo de grados involucran los del grupo anterior, con la finalidad de afianzar el desarrollo de las competencias de lenguaje, en con relación a los procesos de desarrollo biológico y psicológico del alumno. La estructura establecida da paso a una lectura vertical y horizontal de los estándares, como también la comprensión de su relación con el conjunto de grupos de grados y la organización temática y conceptual de cada estándar. A nivel conceptual, los estándares planteados en el área de lenguaje para cada grupo de grados suponen unos conocimientos construidos en los grados anteriores, lo cual permite verlos de modo sucesivo, no sólo de un grado a otro, sino de un grupo a otro, atendiendo las necesidades de tipo cognitivo y buscando fomentar el desarrollo de los ejes propuestos en los Lineamientos Curriculares relacionándolos de forma adecuada para lograr los objetivos presentados por este documento.

La ley 1804 o ley de desarrollo para la primera infancia (2016). Tiene el propósito de establecer la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre, la cual sienta las bases conceptuales, técnicas y de gestión para garantizar el desarrollo integral, en el marco de la Doctrina de la Protección Integral. La anterior ley reitera el compromiso que tiene el estado colombiano para proteger los derechos en especial la educación de calidad y gratuita.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje de lenguaje (DBA). Constituyen otra base para este marco legal, ya que su propósito es que las niñas y los niños disfruten aprender; exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo. Por eso es importante que las niñas y niños creen situaciones y propongan alternativas de solución a problemas cotidianos, a partir de sus conocimientos e imaginación.

Ley 1341 o ley de TIC (2009) que tiene como fin, establecer el marco general para la formulación de las políticas públicas que guiarán el sector de las TIC, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, como también lo referente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el ámbito de estas tecnologías, la implementación adecuada del espectro radioeléctrico y las redes disponibles, también como las funciones del Estado en la planeación, la gestión, la administración conveniente y eficaz de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo y permitiendo el acceso a todos los habitantes del país a la Sociedad de la Información sin discriminación, ni desigualdad alguna. El estado y en general todos los agentes del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en



condiciones no discriminatorias en la conectividad. la educación, los contenidos y la competitividad (p.2)

Conforme a la LEY TIC (Ley 1341, 2009) se “definen principios y conceptos sobre la Sociedad de la Información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), en el artículo 2 manifiesta que “se le debe garantizar a todos los colombianos acceder a la comunicación, la información, la educación y los servicios básicos de las TIC, con el propósito de que puedan expresarse, opinar y permitir su acceso a la educación, al conocimiento y a la ciencia”. (Ley 1341 2009, art 2).

### ***Normativa a nivel regional***

A nivel departamental se contempla en la resolución No. 595 del 25 de agosto de 2021 que el Municipio de Palmira fue certificado por el Ministerio de Educación Nacional para administrar la prestación del servicio público de educación, a través de Resolución Ministerial No. 2747 del 3 de diciembre de 2002. A su turno, el Artículo 7 de la Ley 715 de 2001, señala que se debe ejercer la inspección, vigilancia y supervisión de la educación en su jurisdicción, administrar el Sistema de Información Educativa Municipal o Distrital y suministrar la información al departamento y a la Nación con la calidad y en la oportunidad que señale el reglamento, organizar la prestación del servicio educativo en su jurisdicción.

Por tal la presente resolución tiene como objeto la inspección y vigilancia del servicio público educativo estará orientada a velar por el cumplimiento de los mandatos constitucionales sobre educación y de los fines y objetivos generales de la educación establecidos en la Ley 115 de 1994, a procurar y a exigir el cumplimiento de las Leyes, normas reglamentarias y demás actos administrativos sobre el servicio público educativo, a brindar asesoría pedagógica y administrativa

para el mejoramiento de las instituciones que lo presten y, en general, a propender por el cumplimiento de las medidas que garanticen el acceso y la permanencia de los educandos en el servicio educativo y las mejores condiciones para su formación integral

La ley No. 2170 del 29 de dic de 2021 dicta disposiciones frente al uso de herramientas tecnológicas en los establecimientos educativos del departamento del Valle Del Cauca, señala:

Artículo 1°. Objeto. Esta ley tiene por objeto contribuir a la existencia de entornos seguros de aprendizaje para los niños, niñas y adolescentes, mediante la regulación de las responsabilidades del Estado, las instituciones educativas y las familias, respecto al uso de las herramientas que ofrecen las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Artículo 3°. De las instituciones Educativas. Corresponde a las instituciones educativas adoptar los lineamientos y reglamentaciones de la presente ley que expida el Ministerio de Educación y de forma complementaria las secretarías territoriales, Las modificaciones a los manuales de convivencia se harán en los términos que establece la Ley General de Educación Ley 115 de 1994, la Ley 1620 de 2013 y la reglamentación que expida el Ministerio de Educación Nacional.

Las instituciones educativas deberán establecer en el marco de los acuerdos de convivencia escolar, mecanismos para dar un uso adecuado a los dispositivos móviles en diversos entornos escolares, a fin de garantizar que el uso de las herramientas tecnológicas y los dispositivos móviles facilitan procesos de aprendizaje, de participación y de cuidado y protección de niños, niñas y adolescentes.

Artículo 4°. Responsabilidad compartida. El uso adecuado de las herramientas tecnológicas es una responsabilidad compartida entre el Estado, los establecimientos educativos y los padres de

familia. La reglamentación de esta Ley, a cargo de Educación Nacional, deberá incluir a todos los actores involucrados en la educación de los niños, niñas y su adopción estarán a cargo de instituciones educativas en los de básica y media.

### **Marco Teórico**

Para el desarrollo del marco teórico se tienen en cuenta las teorías inmersas en el tema de investigación de tal manera que se logren establecer bases teóricas que la respalden y contribuyan al desarrollo de esta. Sampieri (2008) señala que un 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. Nos ayuda a documentar cómo nuestra investigación agrega valor a la literatura existente”. Todo esto va a permitir explicar y describir el problema, así como dar a conocer la fundamentación de este.

Dentro del marco teórico se encuentran aspectos relevantes para la investigación puesto que van a ser los soportes de la misma, tales como: teoría del cerebro lector por Stanislas Dehaene, el aprendizaje significativo por David Ausubel y el conectivismo según George Siemens.

#### ***Teoría del Cerebro Lector por Stanislas Dehaene***

A partir de sus estudios e investigaciones surge el término "ciencia de la lectura" basado en los análisis cerebrales realizados por parte de la psicología experimental y las imágenes obtenidas del modo en el que el cerebro humano reconoce la escritura. En otras palabras, la ciencia de la lectura es aquella que ayuda a comprender cómo el cerebro es capaz de procesar datos para aprender a leer y a partir de este conocimiento del cerebro se abre un campo de libertad pedagógica,

con estilos de enseñanza muy variados y con numerosos ejercicios que abren caminos a la imaginación de los maestros y los niños.

Dehaene (2009) señala en la teoría del cerebro lector que “La información obtenida mediante estos estudios de la neurociencia en relación al proceso lector deben ser reconocidos por los docentes, directivos y padres de familias quienes deben acompañar a sus hijos en el aprendizaje de la lectura” (p.26).

Explicando que la lectura no es una actividad natural del niño, que esta es una habilidad que se aprende porque en la herencia genética del hombre no se dispone de circuitos neuronales específicos para la lectura. Esto constituye que algunos niños presentan dificultades para el aprendizaje de la lectura, como la dislexia.

Según Dehaene (2009), “El cerebro lector pone en funcionamiento las habilidades visuales que desarrolla el ser humano desde bebé para poder hacer lectura partiendo de sus inicios con la escritura” (p. 33). Esto quiere decir que la plasticidad inherente que posee el cerebro humano ha cumplido un papel esencial en el reordenamiento y especialización de redes neuronales primitivas y esa misma plasticidad cerebral puede actuar como mecanismo de compensación ante las dificultades en el aprendizaje de la lectura.

Llevar a cabo el proceso lector implica en palabras de Stanislas Dehaene reciclaje neuronal. El cual es un proceso en el que se activan amplias áreas del cerebro, así mismo se da iniciación a funciones para las cuales estas áreas no evolucionaron. Nuestro cerebro al nacer, no cuenta con zonas o circuitos neuronales específicamente dedicados a la lectura, aprender a leer genera cambios en la arquitectura cerebral y da origen a nuevas conexiones en ciertas áreas que, previo a la adquisición de esta habilidad, no se comunicaban.

### *Teoría del aprendizaje significativo según David Ausubel*

La idea de aprendizaje significativo con la que David Ausubel realizó sus estudios establece que el verdadero conocimiento sólo se produce cuando conceptos nuevos tienen relación directa e indirecta con los conceptos que ya se tienen adquiridos, el proceso de aprender enlaza los nuevos aprendizajes con los anteriores, no porque sean semejantes, sino porque tienen conexión, estos van a ser moldeadores del nuevo significado. El aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, facilitando la interacción y restructuración de la nueva información con la preexistente (Ausubel, 2002, p. 241).

Por tal razón las estructuras conceptuales ya concebidas encajan con los conceptos que se van a adquirir, pero este último se ve influenciado por el primero. Todo esto apunta a que un nuevo conocimiento no es adquirido de forma literal, y que el conocimiento anterior no se altera, es decir la nueva información asimilada permite que los conceptos previos se complementen. De esta forma, Ausubel se basa en el constructivismo para desarrollar la teoría del aprendizaje significativo. Acorde a esto, este tipo de aprendizaje se alcanza cuando una información reciente se une a una estructura cognitiva anterior en el estudiante, dando origen a un proceso de asimilación cognoscitiva, en la cual ocurre un proceso de relación conceptual.

Por tal razón, el docente en su quehacer pedagógico debe ser generador de espacios que fortalezcan la relación entre los conocimientos y los estudiantes, implementando estrategias debidamente planificadas y organizadas que permitan al estudiante construir sus propios conocimientos, lo importante es que este comprenda la nueva información, poniendo en función

su memoria a corto y largo plazo, ya que según Martínez (1994), “la memoria como proceso de aprendizaje tiene un carácter activo que consiste en recrear el significado haciéndolo propio” (p. 10). En este sentido, si el docente se apropia de los estilos de aprendizaje que presentan sus estudiantes, le será posible llevar a cabo metodologías generadoras de aprendizajes significativos y de gran trascendencia.

Para Ballester (2002), “El aprendizaje significativo se desarrolla a largo plazo, es un procedimiento de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio, de conflicto y de nuevo equilibrio otra vez” (p. 12). Es decir, es un proceso, cuyo fin es dar origen a un equilibrio entre los conocimientos previos del individuo a partir de los nuevos conocimientos obtenidos; los cuales pueden sufrir modificaciones o alteraciones, las estructuras mentales siempre están expuestas a cambios a partir de la adquisición de más información.

### ***La Teoría de la Asimilación***

La Teoría de la Asimilación permite comprender el eje principal del aprendizaje significativo: cómo se asocian los contenidos antiguos con los nuevos. Este proceso se lleva a cabo cuando un nuevo conocimiento se integra a una estructura conceptual más amplia y general, de tal forma que hay cierta relación entre ellos, y una funciona como complemento de la otra. Por ejemplo, si un estudiante universitario interactúa constantemente con programas informáticos, le será más fácil aprender a manejar uno nuevo.

Ausubel desarrolló su teoría de la asimilación en base a los estudios realizados sobre aprendizaje significativo. Este autor considera el aprendizaje significativo como aquel en el que los nuevos conceptos se aprenden de manera no literal sino sustantiva y progresiva, captando su significado, y relacionándolos con aspectos correctos de la estructura cognoscitiva de una manera

lógica. Por asimilación se entiende el proceso en el cual Ausubel (1983) plantea que la nueva información es vinculada con aspectos relevantes y preexistentes en la estructura cognoscitiva, proceso en que se modifica la información recientemente adquirida y la estructura preexistente, por tal razón se destaca que en esta interacción sufren modificaciones tanto el significado de la información nueva, como la información que ya se tenía concebida. Seguido a esto, plantea una siguiente etapa, la cual denomina.

### ***La asimilación obliteradora***

El proceso del aprendizaje significativo no finaliza ahí, en el inicio cuando se desee implementar la información nueva, será posible hacerlo como si fuera un concepto separado de la información general más amplia, pero con el transcurrir ambos contenidos se unirán, de tal forma que no se podrá hacer uso de uno, como separado del otro, por ende, se considera que el nuevo concepto no está apropiado totalmente. De esta forma, el conocimiento que se adquirió como nuevo queda olvidado y en su lugar se presenta un conjunto de informaciones con cualidades diferentes, este proceso se conoce como asimilación obliteradora.

**Tipos de aprendizaje significativo.** Principalmente para que se lleve a cabo un aprendizaje significativo es necesario buscar una correcta vinculación entre la información que se aprende y la que ya se ha aprendido anteriormente. Sin embargo, David Ausubel distingue tres clases de aprendizaje significativo:

***Aprendizaje de representaciones.*** Es un tipo de aprendizaje elemental, de este dependen los otros tipos de aprendizaje y este consiste en asignarle el debido significado a determinados símbolos y ocurre cuando se relacionan símbolos(significado) con sus referentes. En relación a esto Ausubel manifiesta “Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus

referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (Ausubel, 1983, p. 46).

***Aprendizaje de conceptos.*** Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo" (Ausubel, 1983: 61). En este aprendizaje, no se asocia un significado en concreto a un símbolo, en este caso es una idea que surge a partir de las experiencias personales propias.

***Aprendizaje de proposiciones.*** En este aprendizaje, la información se produce a partir de la combinación de la relación existente entre una serie de ideas, por tal es una manera de aprendizaje significativo de mayor realización, al ser de mayor complejidad se realiza voluntariamente, sumado a eso, se apoya en los anteriores tipos de aprendizaje.

### ***Teoría del Conectivismo según George Siemens***

Desde que el mundo empezó con la globalización y a entender que los mecanismos tecnológicos eran el puente entre las personas y el acceso a todo tipo de información, se han promovido el uso de éstas en diversos campos, a nivel educativo se planteó como una teoría más de aprendizaje, ya que brinda posibles cambios en los constructos clásicos de los procesos educativos, no solo con el fin de dar cabida a la presencia de tecnología en los ambientes escolares por su gran variedad de herramientas que ofrecen, sino que además porque el conocimiento es comprendido como la unión de varios nodos, dado que para llegar al conocimiento es necesario una construcción conjunta.

El conectivismo se encuentra orientado por y hacia la comprensión de que las decisiones están basadas en principios que se mueven y cambian constantemente. A medida que se avanza en el proceso de aprendizaje, se adquiere nueva información, es así como surge la distinción de la



construcción del conocimiento y que la clasificación de la información importante que resulte vital. Al hablar de este se define como una perspectiva pedagógica la cual se centra y se relaciona en sí misma con la redes, la tecnología, la complejidad y la auto organización, desde el cual el centro del conectivismo es el individuo y la reorganización de los elementos propios como: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, así mismo subyace de la necesidad de reconocer las relaciones existentes entre los aprendizajes adquiridos por el individuo y la aplicabilidad de estos en el mundo exterior, en la que se ve el aprendizaje, el conocimiento y la comprensión a través de la extensión de la aplicación del mismo.

Por su parte, Siemens (2004) plantea que el conocimiento se crea más allá del nivel individual de los participantes humanos y está cambiando constantemente, a partir de ahí poder preguntar de ¿cómo impactan las tecnologías las nuevas ciencias en el aprendizaje?, tomando como referencia la autoorganización, la cual requiere que a partir de conductas iniciales y aprendizajes la persona auto organice los conocimientos con sistemas aptos y flexibles que propendan el cambio y utilizar así esta organización en corporaciones y/o ambientes institucionales.

Se considera el conectivismo como un enfoque pedagógico el cual se aplica consecuentemente y de forma organizada que propenda y permite el empleo de las tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje; lo cual, permite tener excelentes resultados teniendo en cuenta el rol protagónico es de los estudiantes, las TIC solo son los medios o recursos que facilitarán y mediaran el acceso al conocimiento, los contextos que cambian están estrechamente relacionados con la calidad del aprendizaje, pues los sujetos del proceso de enseñanza aprendizaje a desarrollarse, a evolucionar, ayudan a buscar nuevas herramientas que permitan el desarrollo de sus capacidades cognitivas, elemento que coadyuvan a la formación de una cultura investigativa

con habilidades que le permite al individuo la búsqueda activa de la información y así solucionar sus necesidades, sustentado en los diferentes estilos de aprendizaje.

La información está condicionada por mecanismos internos de cada persona, es información volátil que puede cambiar el pensamiento y comportamiento de una persona de inmediato, así que se asemeja al funcionamiento de un computador, recibe información, la procesa y genera una salida basado en lo que se le ordena, pero la mente humana no es rígida y lineal, sino que la asimila, la interpreta y la usa según una necesidad, pero solo aquella que resulte importante o de interés, ya que la información no útil ni siquiera se almacena en la memoria a largo plazo. En este sentido la labor docente debe ser muy bien estructurada para brindar información que resulte útil a cada educando y esta perdure y sea beneficiosa para su uso en la vida real.

Según lo anteriormente mencionado se resalta que gracias a la conectividad o el desarrollo de la red de internet como por ejemplo, la información se ha acercado a cada individuo generando ambientes de aprendizaje más ricos en contenidos y métodos de distribución, es por ende que la teoría del conectivismo pretende dar fuerza a que las prácticas educativas se enfoquen en hacer uso de la tecnología con las que se cuenta en este momento y tener otra visión a parte de los modelos básicos implementados.

### **Marco Conceptual**

El presente marco conceptual permite que los lectores conozcan el significado que se tuvo en cuenta de las palabras más relevantes que se usaron dentro la investigación, que le dan sentido a la misma y el contexto en el que son utilizadas y de esta forma se realice una mejor comprensión. Teniendo en cuenta que el marco conceptual es considerado la recolección, tratamiento de la información y exposición de las ideas principales para llevar a cabo un estudio investigativo, ya

sea en un campo científico o en el campo humanístico. A continuación, se relacionan los conceptos seleccionados:

### ***Recurso Educativo Digital.***

Según García (2010), “Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje” (p. 2). En otras palabras, los Recursos Educativos Virtuales, se refieren a aquellos recursos o materiales que pueden ser usados en el aula a través de un dispositivo electrónico, cuyo propósito es educativo y se encuentran disponibles en Internet facilitando e impulsando su uso, adaptación modificación y / o personalización.

### ***Tecnología***

Según la Real Academia Española (2020), el término “tecnología” está asociado a estas definiciones: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. Tratado de los términos técnicos. Lenguaje propio de una ciencia o de un arte. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.

### ***Práctica Pedagógica***

Hablar de práctica pedagógica desde la diversidad de los contextos educativos del país no es fácil esta se compone por varios elementos. Además, con la aparición en escena de nuevas teorías de aprendizajes, didácticas y tecnologías, el que hacer pedagógico se reestructura para poder ser una posible salida antes las distintas necesidades educativas presentes en la formación de los estudiantes actuales.

Foucault, (2009) concibe que la práctica pedagógica es un proceso fundamental en las actividades escolares y en el desempeño del docente en su función pedagógica, pero su complejidad no depende solamente de los actores que en ella intervienen, sino, el cómo se articulan al proceso tres dimensiones fundamentales. Principalmente, las formas del saber posible, como segunda dimensión, las matrices normativas de comportamiento para los individuos y la tercera los modos de existencia virtuales para sujetos posibles. Estos elementos dinamizados (saberes, normas y sujetos) configuran el ejercicio de la práctica pedagógica por parte del docente.

En relación al saber, este se divide en dos formas, que se hace necesario caracterizarlas: primero, el saber del conocimiento que está formalizado en las teorías, conceptos o disciplinas. La segunda forma de saber es el común, que se relaciona a las explicaciones comunes que no están establecidas en teorías, pero constituyen un saber empírico. Seguidamente las normas, que son elementos de suprema importancia que brindan directrices y orientan el proceso de manera legal; por ejemplo, conductos regulares, comportamientos adecuados, criterios de evaluación y leyes estatales así mismo son referentes los Derechos Básicos de Aprendizaje. Un tercer elemento es la forma en cómo el profesional pone en práctica su capacidad para llevar a cabo las actividades, discursos, planeación, creatividad, improvisación, orientación de la temática, y muchas más acciones que se pueda plantear para llevar al aula en función de la creación y producción de saberes.

### ***Métodos Enseñanza de la Lecto-escritura***

Cuando se habla de lectura se concibe como un proceso que activa los campos neuronales en el que se realiza un proceso de enseñanza aprendizaje del cual surgen diversos métodos como lo son: Método fónico este consiste en el aprendizaje de la relación existente entre el fonema

(sonido) y grafema (letra). Se fundamenta en el principio alfabético de reconocer las vocales y consonantes y seguido otorgándole el signo lingüístico correspondiente. También se implementa el método global el cual se centra en la enseñanza de las palabras como un todo sin realizar una división de ellas en unidades más pequeñas, en este método las palabras deben ser memorizadas completas y cuyos significados son retenidos con el apoyo de imágenes, a partir de esto, las mismas cobran sentido.

Por otro lado, para Piaget (1970):

La niña y el niño construyen el conocimiento mediante la interacción con el mundo que lo rodea. En este proceso, se siguen una serie de etapas que están relacionadas con las capacidades mentales que posee el sujeto para organizar la información que recibe del medio (p.12).

En otras palabras, el individuo cobra sentido en la lectura a través de teorías explícitas en las que desarrolla su aspecto fonológico y construye su propio camino hacia el aprendizaje de la lectura.

Montessori (1939) indica la importancia que tiene la preparación indirecta de las habilidades motoras del sujeto y recomienda algunos ejercicios previos: dibujar el contorno y rellenar figuras geométricas; reconocer las letras del alfabeto, una y otra vez, con los dedos índice y medio de la mano derecha, mientras la maestra pronuncia su sonido; y componer palabras con un alfabeto movable. Con estos ejercicios preparatorios, el niño y la niña se ha iniciado, también, en la lectura. Con estos ejercicios preparatorios, el niño y la niña se han iniciado, también, en la lectura. Debido a que la lengua española goza de una estrecha relación fonema/grafema, para esta autora, basta con pronunciar claramente los diferentes componentes de una palabra (por ejemplo,

m-a-n-o), para que el niño, con un oído ya educado sea capaz de reconocer cada uno de los sonidos correspondientes, asignándolo a cada signo alfabético pudiendo así componer la palabra.

### ***Conciencia Fonológica***

La conciencia fonológica se conoce como el reconocimiento de cada sonido que conforma una palabra. La comprensión de los sonidos y su relación con cada letra es indispensable, ya que no es una capacidad innata, ni se desarrolla de manera natural. Tabors et al. (2001) expresan que la conciencia fonológica debe ser enseñada en el aula y los niños que, más progresan en esta habilidad son aquellos que pueden ejercitarla en casa.

Por tal razón, se puede concluir que la conciencia fonológica es la capacidad que el niño desarrolla mediante la interacción con el lenguaje y el reconocimiento que se le da a un signo gráfico (grafema). Esto va a permitir dar la traducción correcta grafema - fonema y así poder relacionar las múltiples palabras que comparten rasgos y por tanto facilitar el acceso a la lectura, puesto que todo lo que incluya manipular el lenguaje (conciencia fonológica) prepara al niño para el acceso a la lectura y la escritura.

**Niveles de Conciencia Fonológica.** Jiménez y Ortiz (1995) conciben tres niveles de la conciencia fonológica: Conciencia silábica, intrasilábica y fonémica. La Conciencia Silábica se define como la capacidad de discriminar auditivamente una palabra para dividirla de manera correcta en sus unidades más pequeñas como son las sílabas. La Conciencia Intrasilábica, la cual se refiere que, así como las palabras están formadas por sílabas estas a su vez están formadas por rasgos más pequeños en su morfología, pero más grandes que un fonema. El manejo adecuado de estos rasgos de análisis se le conoce como conciencia intrasilábica, es decir subdividir la palabra en componentes intrasilábica como lo es el onset y la rima.

De la Cruz (2010) plantea que la conciencia fonémica es la habilidad de percibir acústicamente una palabra y poder subdividirla en sus rasgos lingüísticos mínimos, y así en sus rasgos grafemáticos (grafemas). Esta actividad requiere de un conocimiento complejo de la estructura interna del lenguaje; se debe poseer un buen dominio de las habilidades fonológicas para manipular de manera correcta los segmentos que conforman las palabras.

Desde los grados iniciales en las bases curriculares se presentan propósitos que hacen énfasis en la importancia del juego de palabras, la lectura de los gestos, encuentro con los cuentos y la música para fortalecer la oralidad, desde este propósito se relacionan. Según el Ministerio de Educación Nacional (2016), “Los niños y las niñas son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad” (p. 5). Desde este propósito se asocian los Derechos Básicos de Aprendizaje. Demuestran la importancia del proceso lectoescritor y enseñanza de la conciencia fonológica desde los grados iniciales, aunque no se haya mencionado el termino, sin embargo, sus evidencias de aprendizaje como la identificación de rimas, juegos de palabras, reconocimiento de sonidos son habilidades propias de este proceso.

### ***Graphogame.***

Es una aplicación para la enseñanza de la lectura elemental desarrollada por la Universidad de Väskylä y el Instituto Niilo Mäki de Finlandia. La aplicación tiene forma de juego y trabaja la conciencia fonológica, la relación entre letras y sonidos y la lectura de palabras. Otra característica importante es que la aplicación es adaptativa. No sugiere un conjunto de actividades prediseñadas, sino que la propuesta varía según la ejecución del lector.

### ***Grafema***

Según la RAE, es la unidad mínima e indivisible de la escritura de una lengua. Es decir, es la mínima unidad distintiva de un sistema de escritura, o sea, el mínimo elemento por el que se pueden distinguir por escrito dos palabras en una lengua. Así, para inventariar los grafemas que intervienen en la escritura de una lengua, lo que tenemos que hacer es ir comparando palabras escritas para descubrir diferencias mínimas que van asociadas a un cambio de significado. Por ejemplo, capa se diferencia de caza, cava, casa, caca, cana, cara, cala, cada, etc., lo que nos indica que <p, z, v, s, c, n, r, l, d> son grafemas en la escritura del español.

### ***Juego***

Según Herbert Spencer (2018), “Es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde puede o no haber ganadores” (p. 5).

### ***Competencia Comunicativa***

Según Hymes (1972), “La competencia comunicativa se ha de entender como el conjunto de habilidades y conocimientos que permiten que los hablantes de una comunidad lingüística puedan entenderse” (p. 4). Es decir, es la capacidad que posee un ser humano para interpretar y usar apropiadamente el significado social, aprendemos a utilizar el lenguaje según el contexto real en que vivimos y desarrollamos cuatro habilidades leer, escribir, hablar y escuchar es a través del desarrollo de estas que un niño logra ser completamente comunicativo. El lenguaje desde la primera infancia es muy importante para el desarrollo de procesos educativos y también es importante resaltar la familia como un factor clave en la estimulación para darle significado al mundo que los rodea.



### ***Pedagogías Emergentes***

Según Gros (2015), “Las pedagogías emergentes surgen en los contextos de la sociedad del conocimiento en red, se basan en la integración de las tecnologías digitales, la exploración y la modificación de las pedagogías existentes y desarrollo de nuevas propuestas teóricas y prácticas” (p. 63). Las pedagogías emergentes tratan de reinterpretar lo que la tecnología puede lograr en los procesos educativos y el tipo de mediación o adaptación de las prácticas educativas que se requiere por medio del uso de las TIC y, particularmente, cómo podemos adaptar mejor los procesos para que se ajusten a las necesidades del estudiantado. Las pedagogías emergentes surgen con un aporte claro: variar el rol docente y estudiantil, el hecho de contextualizar y poder visualizar sus beneficios por medio del uso de las TIC y, en particular, por medio del e-learning.

### ***Procesos Enseñanza- Aprendizaje***

Define el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa (Marques, 2001). El objetivo de las actividades de enseñanza en los procesos de aprendizaje es alcanzar determinados logros y para esto especifica las siguientes condiciones necesarias: La actividad interna del alumno, en la cual sean capaces de y tengan disposición de realizar operaciones cognitivas interactuando con los recursos educativos disponibles. La variedad de funciones llevadas a cabo por el docente, pudiendo así coordinar, facilitar recursos, acompañar el desarrollo de las actividades, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y hacer autorreflexión. Son los procesos educativos realizados por el docente y la disposición, motivación e interés del estudiante, el seguimiento y el desarrollo para facilitar el aprendizaje, lo que constituye el acto didáctico en sí.

El proceso de enseñanza- aprendizaje como acto didáctico incluye los siguientes componentes: El docente, los estudiantes, los objetivos, los contenidos, las herramientas, valores y actitudes, el contexto, los recursos didácticos, las estrategias didácticas

### ***Competencia Tecnológica***

Cuando se habla de competencia tecnológica, se refiere a aquellas habilidades necesarias para gestionar y emplear todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el diseño y desarrollo de la teleformación desde un punto de vista técnico, es decir, Internet, herramientas de comunicación sincrónicas, entre otras. En un sentido amplio, es tener los conocimientos y habilidades para entender, hacer uso y tomar decisiones acerca de la tecnología (Anagnostopoulos, 1998). Cabe resaltar que hoy en día los niños nacen con desarrollo tecnológicos avanzados, como el celular, internet, tablet, computador y debido a la temprana interacción de los niños con estos desarrollan su competencia tecnológica mucho más rápido y de forma autónoma.

### Capítulo III. Marco metodológico

#### Metodología

En el desarrollo de este capítulo se presenta la metodología, se hacen los planteamientos relacionados con el modelo y tipo de investigación implementada; así mismo, se establece la ruta del trabajo investigativo, se plantean las técnicas e instrumentos de recolección de la información teniendo en cuenta las categorías de análisis y los objetivos planteados. Este capítulo se estructura teniendo en cuenta los diversos factores que enmarcan la investigación, como lo son el contexto, las necesidades educativas, la población estudiantil y las problemáticas que se vienen presentando. Cuando se habla de metodología se hace referencia a un conjunto de métodos organizados y secuenciados que dirigen un determinado proceso para alcanzar los resultados planeados.

Según Iglesias y Cortés (2004), “La Metodología de la Investigación (M.I.) es aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación” (p. 8). En este sentido se seleccionaron los procedimientos y diseños más apropiados para un estudio cualitativo en la investigación educativa que permiten encaminar y guiar cada una de las etapas y así respaldar resultados confiables que apunten a la finalidad del proceso investigativo. Por tal razón, en esta sección se incluyen los aspectos metodológicos en los que se describe el modelo investigativo elegido, el tipo y sus fases, la población y muestra, las clases de estudio, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de los datos. Finalmente, se explica el procedimiento a seguir para realizar el análisis de la información.

Según Anguera (1986):

La metodología cualitativa se considera una estrategia investigativa establecida que se encarga de dar una descripción detallada de un evento según el contexto, lo cual permite captar de manera clara la realidad de la situación, con la intención de recolectar la información, de manera categórica e independiente lo que facilite el análisis para la adquisición de información legítima con gran capacidad explicativa, de acuerdo con la finalidad propuesta y los indicadores a los que se acceden en la investigación. (p. 24).

La implementación de este tipo de investigación va a permitir obtener de manera detallada elementos importantes que brinden indicios del porque el bajo nivel de lectura en los estudiantes, partiendo de esto se puedan diseñar estrategias adecuadas mediante la implementación del juego GraphoGame, seguido a esto poder determinar si aplicar esta estrategia basada en las TIC genera cambios positivos e influye directamente en la problemática a solucionar.

La investigación cualitativa enmarca cuatro fases fundamentales que ayudan al investigador a determinar, que tendrá que realizar para poder alcanzar su objetivo, estas son: Preparatoria, Trabajo de Campo, Analítica, Informativa.

### **Tipo de investigación**

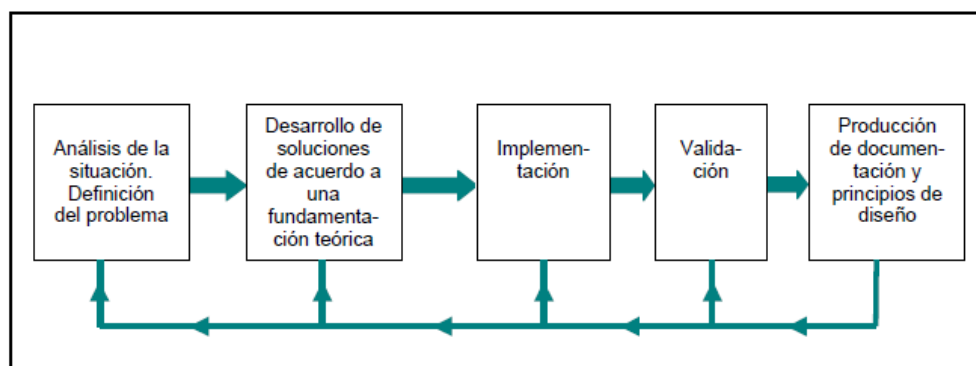
La presente investigación se realiza bajo la perspectiva de la investigación cualitativa la cual según Salinas y De Benito (2006), “Se entiende por Investigación Basada en Diseño un tipo de investigación orientada hacia la innovación educativa cuya característica fundamental consiste en la introducción de un elemento nuevo para transformar una situación” (p.44). Partiendo del planteamiento anterior, el proyecto de investigación trabaja con la IBD ya que planea enfocar y buscar la comprensión de los procesos que se dan en el aula, con el fin de mostrar principios para el diseño y la toma de decisiones, implementando un recurso que está estrechamente relacionado con

las necesidades y el contexto de los estudiantes; por tanto, es útil para la resolución de problemas y la mejora de la práctica en el aula. Los procesos de investigación realizados bajo este enfoque metodológico no están bien definidos. Sin embargo, aparte del número de etapas en que se divide el proceso, todos ellos contienen una serie de acciones comunes como son: definición del problema, diseño, desarrollo, implementación y evaluación

Entre las distintas propuestas en relación a la estructura de la investigación, quizá el modelo propuesto por Reeves (2006) sea el más representativo (Véase Fig. 3). En él, la investigación se inicia con el análisis de la situación y la definición del problema. Las posibles soluciones se bosquejan a partir de un marco teórico de referencia, de ahí la importancia de la evaluación y revisión, que incide tanto sobre la fundamentación teórica como sobre los puntos positivos y negativos de la intervención. La fase siguiente es la implementación seguida de la recogida de información (validación según el esquema), esta última se lleva a cabo a lo largo de todo el proceso. El proceso de investigación se concreta mediante ciclos continuos de diseño, validación, análisis y rediseño, conduciendo las diferentes iteraciones a la mejora del cuerpo teórico y el perfeccionamiento de la intervención.

Con esta investigación se responde a problemas detectados en la realidad educativa en lo relacionado con el aprender a leer de manera significativa en grado primero, se analiza información de diferentes fuentes y teóricos que orienten el diseño e implementación del recurso educativo para aplicarlo en diferentes actividades con los estudiantes de grado primero, se evaluará su impacto y resultados obtenidos, esto permitirá desarrollar un proceso investigativo continuo, participativo, intervencionista y orientado a la resolución de problemas prácticos que favorecen los procesos de enseñanza aprendizaje en los escolares.

**Figura 3.** Proceso de la investigación de desarrollo



**Nota:** La figura muestra el paso a paso de la investigación de desarrollo adecuado por Reeves, 2006 en de Benito, 2006. Fuente: Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (2016)

### Participantes

El trabajo de investigación se desarrolla en la Institución Educativa Juan Pablo II, ubicada en el municipio de Palmira, Valle del Cauca, Colombia; esta es una escuela pública con una población de 1764 estudiantes, de los cuales 172 se ubican en grado primero, distribuidos en las jornadas mañana y tarde, y 32 de ellos son considerados la muestra del proceso investigativo, pertenecientes todos al curso 1-4. De esta muestra 17 son niñas y 15 son niños que oscilan en edades entre los 6 y 7 años procedentes estratos socioeconómicos 1 y 2, cuyos padres tienen poca formación educativa y pertenecen algunos a población venezolana, alcanzaron bachiller académico o solo Básica primaria.

Para la conformación de la muestra, se emplea el método de muestreo por conveniencia, que según Otzen & Manterola, (2017), “permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (p.38). De esta forma los sujetos con quienes se desarrolla el proyecto hacen parte

de la institución donde labora una de las integrantes del cuerpo investigador lo cual brinda la posibilidad de ajustar las actividades en los horarios escolares y el acceso a la sala de sistemas, lugar donde se aplica esta propuesta de investigación.

Los participantes se encuentran en la etapa de afianzamiento de habilidades de destreza lectora despertando poco a poco su conciencia fonológica el cual es un método que se centra en el reconocimiento y aprendizaje de los sonidos de las letras, se fortalecen los procesos de escucha y la identificación de fonemas o patrones de sonido, comienza con la identificación de vocales lo cual en algunos se dificulta al momento de identificarlas dentro de un texto, para algunos niños es aburridor y monótono el proceso de aprender a leer con los métodos tradicionales y es por eso que cuando se introducen las consonantes se les hace más complicado por la repetición de sonidos como algo mecánico lo que ciertamente se desinteresa, por eso es importante la utilización de materiales llamativos para su edad que les permita desarrollar competencias digitales con recursos que motiven al estudiante aprender a leer significativamente.

También se incluyen como participantes del proceso investigativo los padres de familia de los estudiantes seleccionados por conveniencia, los cuales serán un elemento importante para los compromisos que se desarrollarán en casa con el aplicativo GraphoGame.

### **Método de investigación**

Según Anguera (1986):

La metodología cualitativa es una estrategia investigativa establecida como una selecta y detallada descripción del evento según el contexto, conducta que permita captar de manera clara la realidad de la situación., y mantenga la espontaneidad que le es innata, con la intención de que la recolección de información, de manera categórica , y con independencia

de su orientación preferiblemente idiográfica y procesual, facilite un análisis (exploratorio, de disminución de datos, de toma de determinaciones, evaluativo, entre otras.) que permita la adquisición de información legítima con gran capacidad explicativa, de acuerdo con la finalidad propuesta y los indicadores a los que se puedan acceder. (p. 24).

La implementación de este tipo de investigación va a permitir obtener de manera detallada elementos importantes que brinden indicios del porque el bajo nivel de lectura en los estudiantes, partiendo de esto se puedan diseñar estrategias adecuadas mediante la implementación del juego GraphoGame, seguido a esto poder determinar si aplicar esta estrategia basada en las TIC genera cambios positivos e influye directamente en la problemática a solucionar.

La investigación cualitativa enmarca cuatro fases fundamentales que ayudan al investigador a determinar, que tendrá que realizar para poder alcanzar su objetivo, estas son: Preparatoria, Trabajo de Campo, Analítica, Informativa.

### **Cuadro de categorías**

En la siguiente tabla se establecen las categorías que caracterizan la investigación, la cual va a posibilitar la sistematización, el análisis, la comprensión de los procedimientos y los avances de la misma teniendo en cuenta la clasificación de la información y el tipo de variable que están determinados por la problemática que se viene presentando. Partiendo de esto se determinan unas categorías, los indicadores y los instrumentos adecuados con los cuales se validará la información.



**Tabla 1.** Matriz de Categorías

Objetivos específicos	Conceptos - Competencias	Categorías	Subcategorías	Indicadores	Instrumentos	Teórico
Identificar las dificultades frecuentes para aprender a leer por retos con el método alfabético en estudiantes en grado primero de la institución Educativa Juan pablo II mediante una prueba diagnóstica.	Comunicativa	Conciencia fonológica	Discriminación	Sección 1	Prueba EGRA (RTI International -2006)	Aprendamos a Leer (MEN, 2018) Banco Interamericano de Desarrollo 2018 Fundación LUKER 2018
			Conteo	Sección 1		
			Separación	Sección 3		
			Unión			
			Comparación	Sección 6		
			Adición			
Omisión	Sección 4					
			Sustitución	Sección 5		
Diseñar estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el fortalecimiento proceso de aprender a leer por retos en grado primero en la institución educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira	Pedagogías Emergentes	Aprendizaje Significativo	Uso Recurso Digital	Conocimientos previos. Interacción entre los presaberes y los nuevos conocimientos. Explicación mediante ejemplos. Disposición por parte del estudiante. El estudiante construye su propio conocimiento.	GraphoGame español Desarrollado en Finlandia adaptado por la U. Católica de Chile.	David Ausubel 1983

Aplicar las estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.	Procesos Enseñanza-Aprendizaje	Practica Pedagógica	Nivel informativo	Participación	Encuentros Pedagógicos (Talleres)	MINEDUC (2004)
			Nivel colaborativo	Colaboración		
			Nivel decisivo	Toma de decisiones		
			Nivel de control	Supervisión		
Evaluar el impacto del recurso educativo GraphoGame relacionado con los cambios que genera en el proceso de aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.	Tecnológica	Recurso Digital	Establecer objetivos	¿Qué se busca?	Grupo focal	Boucher, 2003; Kinnear y Taylor, 1998
			Diseño de la investigación	Coherencia		
			Desarrollo del cronograma	Planeación		
			Selección de los participantes	Variables de selección		
			Usabilidad	Manejo del aplicativo		
			Innovación	Genera interés		
			Diseño y formato	Interacción		

**Nota.** Matriz que contiene las categorías asociadas a los instrumentos seleccionados en el desarrollo de la investigación.

A continuación, se definen las diferentes competencias, las cuales son los conocimientos, habilidades, y destrezas que desarrolla una persona con el fin de comprender, cambiar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve.

### ***Competencia 1: Comunicativa***

Según Hymes, (1972, párr. 4), “la competencia comunicativa se ha de entender como el conjunto de habilidades y conocimientos que permiten que los hablantes de una comunidad lingüística puedan entenderse” es decir es la capacidad que posee un ser humano para interpretar y usar apropiadamente el significado social, aprendemos a utilizar el lenguaje según el contexto real en que vivimos y desarrollamos cuatro habilidades leer, escribir, hablar y escuchar es a través del desarrollo de estas que un niño logra ser completamente comunicativo. El lenguaje desde la primera infancia es muy importante para el desarrollo de procesos educativos y también es importante resaltar la familia como un factor clave en la estimulación para darle significado al mundo que los rodea.

### ***Competencia 2: Pedagogías Emergentes***

De acuerdo con Gros (2015):

Las pedagogías emergentes surgen en los contextos de la sociedad del conocimiento en red, se basan en la integración de las tecnologías digitales, la exploración y la modificación de las pedagogías existentes y desarrollo de nuevas propuestas teóricas y prácticas. (p. 63).

Las pedagogías emergentes tratan de reinterpretar lo que la tecnología puede lograr en los procesos educativos y el tipo de mediación o adaptación de las prácticas educativas que se requiere por medio del uso de las TIC y, particularmente, cómo podemos adaptar mejor los procesos para

que se ajusten a las necesidades del estudiantado. Las pedagogías emergentes surgen con un aporte claro: variar el rol docente y estudiantil, el hecho de contextualizar y poder visualizar sus beneficios por medio del uso de las TIC y, en particular, por medio del e-learning

### ***Competencia 3: Procesos Enseñanza- Aprendizaje***

Define el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa (Marques, 2001). El objetivo de las actividades de enseñanza en los procesos de aprendizaje es alcanzar determinados logros y para esto especifica las siguientes condiciones necesarias:

La actividad interna del alumno, en la cual sean capaces de y tengan disposición de realizar operaciones cognitivas interactuando con los recursos educativos disponibles. La variedad de funciones llevadas a cabo por el docente, pudiendo así coordinar, facilitar recursos, acompañar el desarrollo de las actividades, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y hacer autorreflexión. Son los procesos educativos realizados por el docente y la disposición, motivación e interés del estudiante, el seguimiento y el desarrollo para facilitar el aprendizaje, lo que constituye el acto didáctico en sí.

El proceso de enseñanza- aprendizaje como acto didáctico incluye los siguientes componentes.

- ✓ El docente
- ✓ Los estudiantes
- ✓ Los objetivos
- ✓ Los contenidos

- ✓ Las herramientas
- ✓ Valores y actitudes
- ✓ El contexto
- ✓ Los recursos didácticos
- ✓ Las estrategias didácticas

#### ***Competencia 4: Tecnológica***

Cuando se habla de competencia tecnológica, se refiere a aquellas habilidades necesarias para gestionar y emplear todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el diseño y desarrollo de la teleformación desde un punto de vista técnico, es decir, Internet, herramientas de comunicación sincrónica, entre otras.

En un sentido amplio, es tener los conocimientos y habilidades para entender, hacer uso y tomar decisiones acerca de la tecnología (Anagnostopoulos, 1998). Cabe resaltar que hoy en día los niños nacen con desarrollo tecnológicos avanzados, como el celular, internet, Tablet, computador y debido a la temprana interacción de los niños con estos desarrollan su competencia tecnológica mucho más rápido y de forma autónoma.

#### **Técnicas e Instrumentos de recolección de información**

La Técnica de Recolección de datos hace referencia a las formas o procedimientos que se usan para recoger la información necesaria y que corresponde a las tareas de la investigación. Los instrumentos que se seleccionaron, en concordancia con los objetivos y el diseño de la investigación son la prueba EGRA diseñada por el Ministerio de Educación Nacional, el Banco Interamericano de Desarrollo y la Fundación LUKER.

### ***Instrumento 1. Prueba EGRA***

La prueba utilizada es un instrumento de evaluación en los grados iniciales y en las habilidades básicas de lectura, diseñada como una medida diagnóstica del sistema para documentar el desempeño estudiantil, evidencias indican que el aprender a leer bien es de vital importancia si se aprende a temprana edad y a un ritmo suficiente, por eso en respuesta a estos planteamientos se diseñó Early Grade Reading Assessment (EGRA la prueba diagnóstica de lectura inicial) que consiste en reconocer las letras del alfabeto, leer palabras simples y entender oraciones y párrafos. El diseño se empezó en 2006 cuando USAID contrató a RTI International para que diseñara un instrumento que midiera el proceso lector en los primeros años de escolaridad, cada Ministerio de Educación, lo adapta, realiza el trabajo de campo y analiza los resultados.

El instrumento se aplica de manera física, utilizando lápiz y papel, el docente es quien registra las respuestas y orienta a los educandos. Consta de 8 secciones con un promedio de tiempo de 14 minutos, es aplicada de manera individual en un espacio abierto y en silencio, lo primero es el conocimiento del nombre de las letras, segundo es el conocimiento de los sonidos de las letras; método fonológico, tercero es la conciencia fonológica; es decir el segmentar palabras o fonemas e identificar los sonidos iniciales en distintas palabras, cuarto componente es de las palabras simples; leer palabras comunes de una o dos sílabas, quinto es descodificación de palabras sin sentido; es el principio alfabético mediante lectura de pseudopalabras simples, sexto es la lectura y comprensión de un párrafo, séptimo es comprensión y el componente octavo es un dictado.

Ver anexo C.

### ***Instrumento 2. GraphoGame en español***

Graphogame es una aplicación que consiste en apoyar los procesos de lectura y escritura en niños entre 6 a 8 años en primer año de escolaridad, despierta la conciencia fonológica para introducirlos al método alfabético mediante un juego interactivo en 3D, es de fácil uso y entretenido, se puede descargar en sistema operativo Android, iOS y Microsoft store. Los niños eligen personalizar su propio avatar y a la medida que van progresando el juego se intensifica en diferentes niveles de complejidad; empieza por los sonidos de las letras, después pasa a sílabas, para llegar a formar palabras. Funciona sin conexión a internet, no consume datos, sin anuncios ni compras y evidencia científica demuestra que los mejores resultados se dan cuando el niño juega acompañado de un adulto.

El juego está conformado por mundos, primero se crea un avatar se elige género y se coloca nombre, presenta un contenido: letras, sílabas y palabras, tiene un pin, se personaliza el avatar con las características de su preferencia, en la opción de administrador del jugador se puede encontrar la información de cada avatar y allí se puede evidenciar el tiempo jugado, también se encuentra un resumen de las letras aprendidas se muestran de color amarillo, las que no están resaltadas están en proceso las que tienen signos de admiración son las que la aplicación ha identificado problema y se va encargar de repetir la letra hasta que sea aprendida. El avatar se mueve en un mapa donde hay tres mundos: el mundo minero, el mundo del gusano y el mundo de los globos.

Ver anexo D.

### ***Instrumento 3. Encuentros Pedagógicos***

Desarrollo de encuentros pedagógicos con padres de familia para abrir espacios de interacción y de familiarizarlos con el aplicativo GraphoGame, con el cual se pretende mejorar la

capacidad lectora y comprensiva de sus hijos, así mismo que conozca las ventajas de realizar las actividades de este en los tiempos libres en casa. Proceder a mostrarle a padres de familia la interfaz del aplicativo y las diferentes opciones que presenta, para que puedan conocer la forma en la que funciona; realizar las respectivas descargas del aplicativo en los dispositivos.

De acuerdo a La participación parental se refiere al involucramiento de los padres en una o varias actividades relacionadas con la escuela (Valdés, Martín y Sánchez, 2009).

Realización de ejercicios a manera de práctica, buscando así que se apropien del funcionamiento del aplicativo, buscando que puedan acompañar a sus hijos en la realización de las actividades en casa. Se establecen compromisos para el desarrollo de las actividades pedagógicas, y deberes para la casa, en las cuales los padres deben brindar acompañamiento y orientación a sus hijos.

Ver anexo E

En estos encuentros se realizaron talleres con jornadas de trabajo y actividades en GraphoGame con los estudiantes de manera offline en dispositivos portátiles facilitados por la institución, debido a la ausencia de una conexión estable a internet en el establecimiento educativo. En el marco del desarrollo de estas actividades los estudiantes podrán afianzar sus capacidades lectoras, así mismo adquirir habilidades de manejo de la aplicación con el acompañamiento del docente, la aplicación de esta estrategia va a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de una forma de enseñar y, sobre todo de aprender, mediante la realización de "algo", que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo. Este es el aspecto sustancial del taller. Según Ander-Egg,(1991), “Es un modo de hacer que tiene ciertas características que le son propias y que se apoyan en determinados supuestos y principios”. (p. 92).



#### ***Instrumento 4. Grupo focal***

Se lleva a cabo esta estrategia con el acompañamiento de los padres de familia con el fin tener información del nivel de implicación con el aprendizaje de sus hijos, acorde a los compromisos adquiridos en encuentros anteriores. Para el desarrollo de esta actividad el docente como moderador, establece los distintos interrogantes y guía la actividad, partiendo de esto se podrá obtener información acerca del aplicativo y lo que piensan los padres de familia del uso de este, también aclarar todas las dudas e incógnitas que presenten.

Partiendo de la información obtenida se podrá establecer el nivel de aceptación que ha adquirido el aplicativo entre el grupo seleccionado por conveniencia y el nivel de compromiso tanto de padres como estudiantes con el desarrollo de las actividades asignadas.

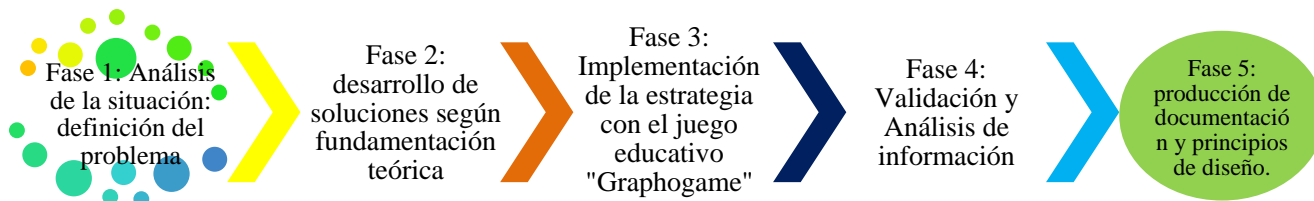
Según Kitzinger (1995), “El grupo focal es una forma de entrevista grupal que utiliza la comunicación entre investigador y participantes, con el propósito de obtener información” (p. 56).

#### ***Talleres***

Jornada de trabajo y actividades en GraphoGame con los estudiantes de manera offline en dispositivos portátiles facilitados por la institución, debido a la ausencia de una conexión estable a internet en el establecimiento educativo. En el marco del desarrollo de estas actividades los estudiantes podrán afianzar sus capacidades lectoras, así mismo adquirir habilidades de manejo de la aplicación con el acompañamiento del docente, la aplicación de esta estrategia va a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ver anexo F

## Ruta de investigación.

**Figura 4.** Ruta de investigación, tomada del Modelo de investigación Basado en Diseño (IBD) de Reeves (2000)



**Nota.** Ruta de investigación que indica los procesos que se llevan a cabo en cada una de las fases.

## Fases de modelo de Investigación

Como se aprecia en la gráfica anterior, el modelo de Investigación Basada en Diseño, según (Reeves, 2000) tiene cinco etapas o estadios que tienen flexibilidad, dinamismo, permeabilidad y sistematicidad. Cada fase, se caracteriza por tener interrogantes y pasos que orientan los procedimientos; además, de unos enfoques de eficacia: Importancia, firmeza, funcionalidad y efecto. Se anuncia, se sustenta y se justifica (Ver Tabla 2).

**Tabla 2.** Fases, actividades y productos creados

Fase	Actividad	Producto
I Análisis	Se inicia con la fase de análisis de la situación y definición del problema de investigación, donde se identifica la dificultad que presentan los estudiantes del grado primero de la institución Educativa Juan Pablo II frente el aprender a leer significativamente, se realiza mediante la observación directa, el trabajo docente en el aula y los resultados de las pruebas internas y externas de la institución. Se solicita el	Identificación del problema

	<p>permiso en la institución para realizar el proceso de investigación.</p>	
II Desarrollo	<p>Se plantea el problema, teniendo en cuenta la dificultad encontrada, se continuó con una primera aproximación en la búsqueda y análisis de antecedentes tanto locales, nacionales como internacionales que abordaron este mismo objeto y que, su propuesta de solución está enmarcada en el diseño y aplicación de un recurso educativo digital.</p> <p>Se determinó el tipo de investigación cualitativa y el modelo de investigación por Diseño. De igual manera, se define la población, categorías y variables que se tendrán en cuenta en el proceso. Finalmente se planteará el Diseño Instruccional para implementación de un recurso educativo digital llamada GraphoGame en español con el cual se dará respuesta a la necesidad expuesta en la etapa diagnóstica.</p> <p>Se hará carta de consentimiento informado a los padres de familia y demás actores implicados, como también al rector de la institución para poder desarrollar la presente investigación.</p>	Prueba Diagnóstica
III Implementación	<p>Se implementará el recurso educativo GraphoGame en español.</p> <p>Encuentro pedagógico.</p> <p>Se llevará a cabo la inducción y orientación a los padres de familia en relación al aplicativo Graphogame, con el fin de que adquieran las habilidades básicas para poder hacer uso de este.</p> <p>Talleres</p>	

---

	Desarrollo de actividades de Graphogame con el acompañamiento del docente.	
--	--	--

---

IV Validación y	Grupo focal como instrumento de recolección de experiencias e	
Análisis de información	de información de los participantes y los acudientes, logrando así	
información	establecer información relacionada a las categorías establecidas.	

---

V Producción y		
documentación.	Sistematización final de la investigación.	Informe Final

---

**Nota.** Se especifican las diferentes fases del proyecto y los instrumentos a implementar.

### ***Recurso o programa con el cual realizará el análisis***

La investigación cualitativa es flexible y está influenciado por sucesos que se dan en el entorno donde interactúan los participantes, donde se aplican los instrumentos propuestos y por tanto donde surge la información que es necesaria organizar, analizar e interpretar y es por esto, que además de realizar el análisis cualitativo, se utilizará el programa Excel para realizar un estudio de los datos arrojados en el pretest y en la encuesta de satisfacción.

Excel es una herramienta que tiene gran relevancia y es muy válida para el análisis de datos poco numerosos y donde no hace falta repetir el proceso varias veces. Tiene funciones y herramientas para el análisis estadístico, descriptivo e inferencial. Se pueden crear gráficos como histogramas, boxplots y estadísticas con las funciones y la herramienta para el análisis.

Una de las maneras más directas de aplicar estadística es cargando el paquete de análisis de datos de Excel, allí se deberá proporcionar los datos y parámetros para cada análisis, y la herramienta utilizará las funciones de macros estadísticas o técnicas correspondientes para

realizar los cálculos y mostrar los resultados en una tabla y en un gráfico. De esta forma, el investigador puede hacer una lectura detallada y profunda que le permite construir reflexiones, interpretaciones y conclusiones del proceso de la investigación.

### ***Análisis de la información***

Después de obtener en cada una de las etapas del proceso investigativo gran variedad de información, se requiere organizar y posteriormente analizar y valorar la utilidad para los objetivos de la investigación. En este sentido, los investigadores deben definir de forma directa las relaciones establecidas entre los aspectos, elementos, categorías o variables que integran la información recolectada en todo el estudio. Es así, como en el análisis e interpretación de resultados se tendrá en cuenta un proceso analítico básico propuesto por (Rodríguez y Gil, 1999), el cual se establecen tres tareas u operaciones: reducción de datos, disposición y transformación de datos, obtención de resultados y verificación de conclusiones.

### ***Unidades de significado***

La organización se dará teniendo en cuenta las unidades de significados a partir de los criterios temáticos, conversacionales que surgen con la aplicación de los instrumentos y que, además, permiten identificar la información que no tiene gran relevancia, para ser descartada de la investigación. Estas son:

- ✓ Falta de reconocimiento de algunos fonemas.
- ✓ Desconocimiento del sonido de las letras
- ✓ Retención mínima de la información de los textos leídos.
- ✓ Poco interés y falta de dedicación por aprender a leer.

### ***Categorías de análisis***

Las categorías de análisis son los conceptos que se emplearán para explicar el problema de la investigación, para el presente análisis se tienen en cuenta las siguientes:

- ✓ Conocimiento alfabético y principio alfabético
- ✓ Habilidades fonológicas
- ✓ Conciencia fonológica
- ✓ Comprensión lectora nivel literal
- ✓ Recurso GraphoGame en español
- ✓ Aprendizaje significativo

### ***Proceso de asignación de códigos***

La categorización hace referencia a la acción de clasificar u ordenar en un grupo, con características comunes, varios elementos. Para el caso de la investigación, se realizó este proceso teniendo en cuenta varios conceptos temáticos y se aplicó una codificación pensada por los investigadores, donde se tuvo en cuenta la letra inicial de cada una de ellas para realizar la marca asociándola a un color diferente.

- ✓ Conocimiento alfabético y principio alfabético (CA-CF)
- ✓ Habilidades fonológicas (HF)
- ✓ Conciencia fonológica (CF)
- ✓ Comprensión lectora nivel literal (CLNL)
- ✓ Recurso GraphoGame en español (RGGE)
- ✓ Aprendizaje significativo (AS)

**Disposición y transformación de datos.** A continuación, se presenta una matriz de análisis para relacionar los hallazgos de cada uno de los instrumentos de la investigación (Ver Tabla 3).

**Tabla 3.** Matriz de análisis de la información

Categorías	Instrumento 1	Instrumento 2	Instrumento 3	Instrumento 4
Conocimiento alfabético y principio alfabético  (CA-CF)				
Habilidades fonológicas  (HF)				
Conciencia fonológica  (CF)				
Comprensión lectora nivel literal  (CLNL)				

---

Recurso

GraphoGame en  
español  
(RGGE)

---

Aprendizaje

significativo  
(AS)

---

**Nota.** Muestra las categorías de análisis de la información.

#### **Capítulo 4. Presentación de la intervención pedagógica o la innovación TIC institucional u otro modelo**

El ciberespacio se ha convertido en el ambiente virtual del aprendizaje interconectado a las redes que enriquecen el aula. El docente-investigador se ha convertido en productor de recursos educativos digitales; él es quien posee la parte conceptual, actitudinal y procedimental para usar y crear contenidos digitales mediados por la pedagogía que le permite resolver problemas de aprendizaje en la educación.

Teniendo en cuenta el objetivo general del presente proyecto investigativo: Analizar la importancia de las TIC en el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético mediante el juego educativo GraphoGame en español en estudiantes del grado primero grado



primero de la Institución Educativa Juan Pablo II; se desarrollaron los diferentes objetivos específicos.

**Objetivo 1. Identificar las dificultades frecuentes para aprender a leer por retos con el método alfabético en estudiantes en grado primero de la institución Educativa Juan pablo II mediante una prueba diagnóstica.**

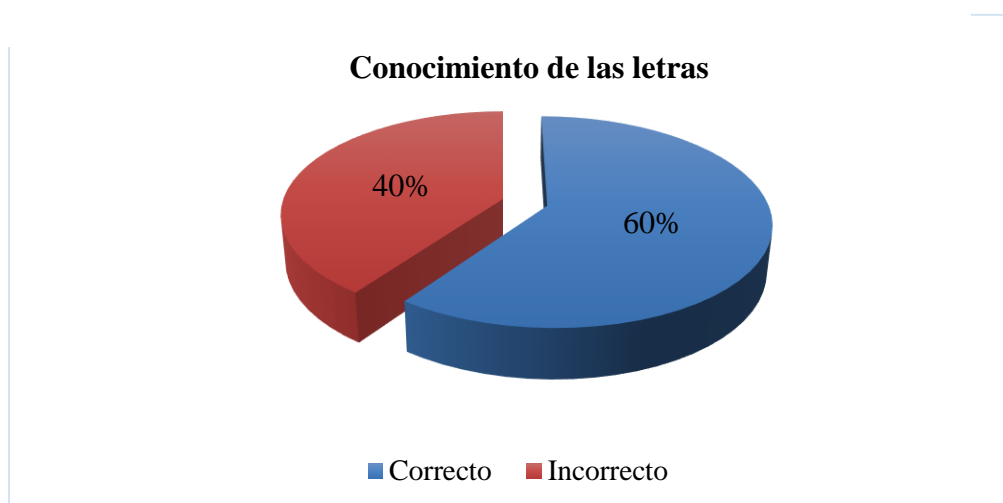
Se empleó el instrumento de la prueba EGRA (RTI international -2006). Para la aplicación del instrumento seleccionado se debieron seguir una serie de pasos que garantizaran su aplicación de manera correcta; se hizo necesario solicitar los debidos permisos en la institución educativa para poder implementar las diversas estrategias y poder utilizar horarios académicos (ver Anexo A, B), seguido a esto se desarrolló una reunión con los padres de familia con el objetivo principal de darles a conocer un poco de las actividades que se van a estar realizando con sus hijos, así mismo solicitar su consentimiento para la aplicación y el acompañamiento en casa en los momentos que sea necesario. La prueba se llevó a cabo en el aula de clases durante un tiempo de 2 horas en la cual se evaluaron un total de 4 secciones teniendo en cuenta las orientaciones dadas por la misma prueba. Se aplicó el instrumento a un total de 28 estudiantes.

La competencia trabajada es la comunicativa con la categoría conciencia fonológica que tiene el código CF, entre las subcategorías tenemos Discriminación-Conteo (DC), Separación-Unión (SU), Omisión (O), Sustitución (S), Comparación-Adición (CA), Sustitución-Comparación-Adición (SCA)

Con el código DC se trabajó la sección uno relacionado con el conocimiento del nombre de las letras. El 60% de los estudiantes lograron el objetivo propuesto en esta sección, siendo capaces de leer las letras antes de los 60 segundos establecidos por la prueba. El 40% restante

tuvieron dificultades al momento de realizar el ejercicio tardando más de 60 segundos leyendo las letras, así mismo equivocándose en algunas. Esto permite inferir que la conciencia fonológica se conoce como el reconocimiento de cada sonido que conforma una palabra. La comprensión de los sonidos y su relación con cada letra es indispensable, ya que no es una capacidad innata, ni se desarrolla de manera natural. Tabors (2001) plantea que la conciencia fonológica debe ser enseñada en el aula y los niños que más progresan en esta habilidad son aquellos que pueden ejercitarla en casa.

*Figura 12. Análisis prueba EGRA sección 1*



**Nota.** Se muestran los porcentajes de correcto e incorrecto acorde a la sección 1.

Con el código SU se trabajó la sección dos, la identificación del sonido inicial. En el desarrollo de esta sección hubo una división parcial de los resultados, un 50% de los estudiantes fueron capaces de identificar el sonido de las palabras dadas por el docente, y el 50% restante tuvieron dificultades para superar la prueba. Esto indica que, en la fase inicial del aprendizaje del proceso lector, en el que se inicia a conocer las letras del abecedario, se hace necesaria la adquisición de la decodificación fonológica que permitirá al niño ir articulando los fonemas que forman una sílaba (caaa-saaa) y descomponer cada palabra letra a letra (c-a-s-a) para identificarla y conocer su significado. Cuando el proceso haya adquirido, el cerebro hará uso del denominado reciclaje neuronal de manera automatizada y la descomposición de letra a letra ya no será necesario. Se necesita que las neuronas de una región que integra las áreas visuales del cerebro del niño en el lóbulo temporal izquierdo y que le sirven para reconocer objetos y rostros, la llamada “caja de letras”, se recicle para que pueda responder cada vez más a las letras y las palabras (Dehaene, 2011).

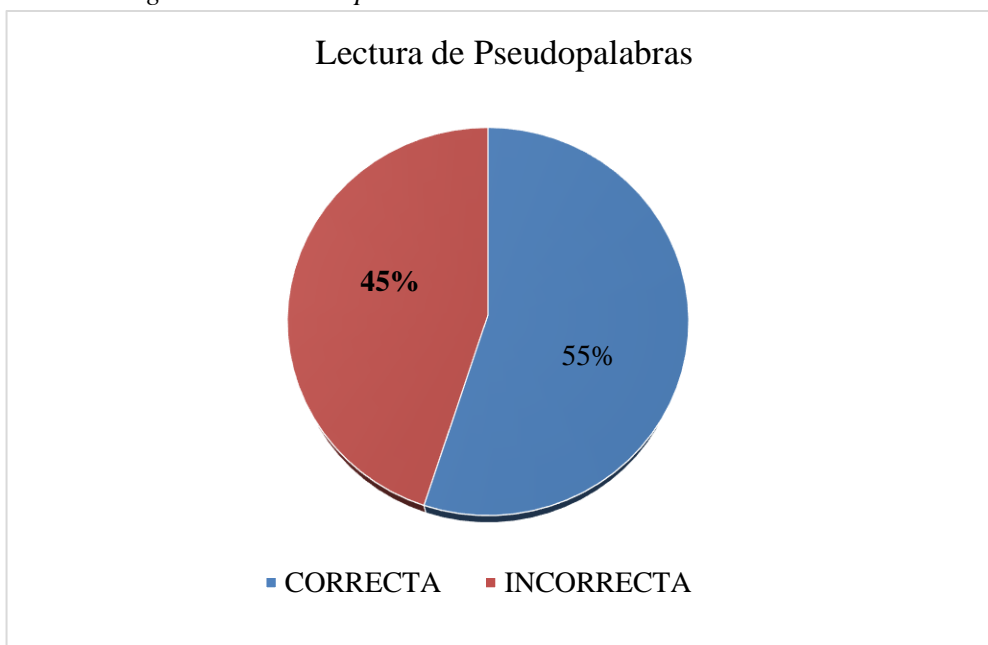
*Figura 20. Análisis prueba EGRA sección 2*



**Nota.** Se muestran los porcentajes de correcto e incorrecto acorde a la sección 2.

Con el código O se trabajó la sección tres la decodificación de palabras inventadas. El 55% de los estudiantes tuvieron éxito en esta sección siendo capaces de leer las palabras establecidas en la prueba, el 45% restante presentaron dificultades, leyendo las palabras en más tiempo del establecido y en ocasiones leyendo incorrectamente. Esto permite inferir que la prueba EGRA fue diseñada para medir las habilidades más básicas y la adquisición de alfabetización en los primeros grados de escolaridad, si los estudiantes conocen los sonidos o las formas de las letras, pero no pueden asociarlas, se dice que no han adquirido el principio alfabético.

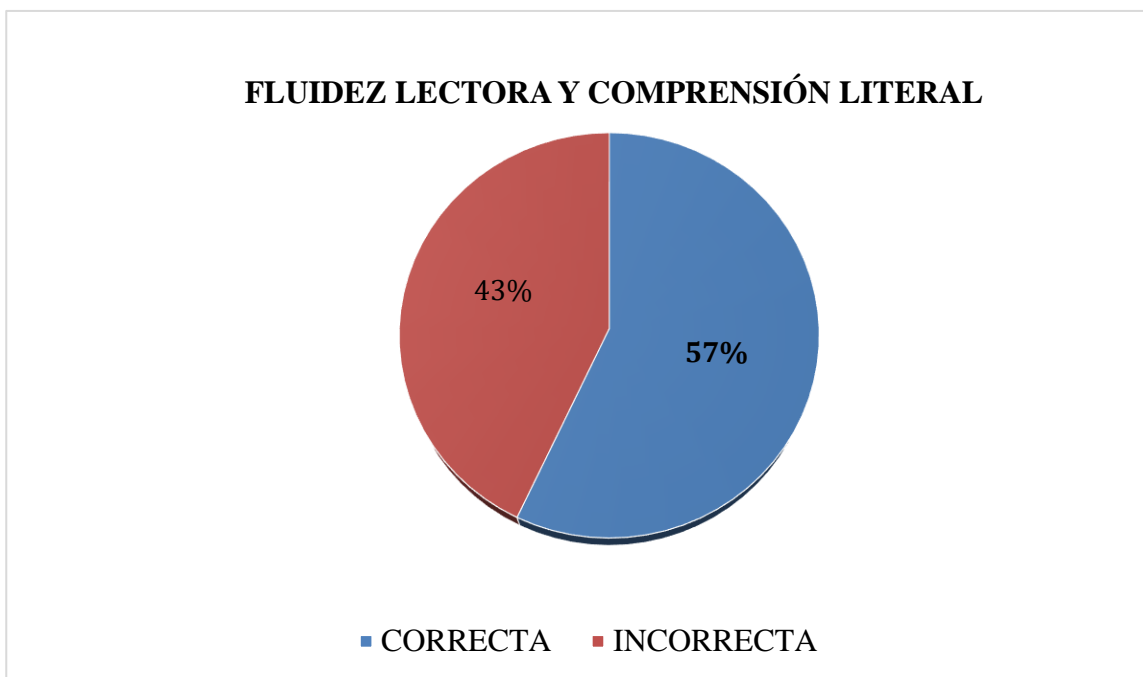
Figura 28. Análisis prueba EGRA sección 3



**Nota.** Se muestran los porcentajes de correcto e incorrecto acorde a la sección 3

Con el código SCA se trabajó la sección cuatro relacionada con la lectura y comprensión de un párrafo, arrojó como resultado que el 57% de los estudiantes lograron una fluidez de palabras lo que les permitió realizar una comprensión oral y literal del párrafo expuesto. El 43 % de los estudiantes no alcanzaron este objetivo debido a que están en el proceso de aprender a leer de manera fluida, lo cual dificulta un nivel de comprensión literal. Esto permite deducir que el lector identifica las frases y las palabras principales del texto. Plasma lo que el texto dice, sin una intervención muy activa de su estructura cognoscitiva e intelectual. Se relaciona con una reconstrucción del texto y reconoce su estructura (Jurado, 1997, p.74)

*Figura 36. Análisis prueba EGRA sección 4*



**Nota.** Se muestran los porcentajes de correcto e incorrecto acorde a la sección 4.

**Objetivo 2. Diseñar estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el fortalecimiento proceso de aprender a leer por retos en grado primero en la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.**

Es importante el instrumento aprendo a leer con Graphogame mediante la competencia de las pedagogías emergentes, las cuales se basan en adaptar a las potencialidades que ofrecen las TIC para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para alcanzar la categoría de aprendizaje significativo (código AS) relacionado con la subcategoría uso de recurso digital (código URD). Con el código URD se trabajó los indicadores de conocimientos previos, interacción entre los presaberes y los nuevos conocimientos, explicación mediante ejemplos, disposición por parte del estudiante, el estudiante construye su propio conocimiento.

El juego interactivo GraphoGame asocia los conocimientos previos que el estudiante posee sobre las letras para despertar una conciencia fonética e introducirlo al principio alfabético. David

Ausubel dentro de la psicología constructivista, menciona que el estudiante reajusta y construye información que ya poseía, las ideas previas condicionan las nuevas que está asimilando.

En cuanto a la intención entre los presaberes y los nuevos conocimientos, GraphoGame despierta la habilidad de combinar la información y asociar las letras, su forma con su respectivo sonido es intencional y sistemática. Ausubel (1976) afirma que el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual, se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.

Por lo que se refiere a la explicación mediante ejemplos, desde la práctica se plantea que el estudiante cree su propio avatar, escriba su nombre, se divierta ingresando a un juego interactivo con gráficos en 3D, es de fácil uso, presenta un contenido activo, con pestañas que llevan a niveles que tienen recompensa, no permite avanzar hasta lograr la identificación de la vocal o fonema, utiliza las fallas como modo de refuerzo y sigue el proceso del estudiante. Ausubel (1976) concibe que esto facilita la comprensión de la teoría mediante la formación de conceptos a través de encuentros entre símbolo y el significado cultural que se tenga, es un aprendizaje de representaciones.

Con respecto a la disposición por parte de los estudiantes, GraphoGame es una herramienta entretenida para los estudiantes, es un videojuego de fácil uso el cual se puede utilizar en un computador, laptop o Tablet, genera estímulos a medida que avanza en secuencia y permite mantener concentración a medida que fortalece el aprendizaje lector. Ausubel (1976) propone que el estudiante debe ser cautivado con temáticas llamativas a su interés de manera que quiera ser participe y se logre incorporar una nueva información a su estructura cognitiva.

Con lo relacionado a construye su propio conocimiento, con la práctica repetitiva de la codificación se logra dominar la habilidad, cuando las palabras se vuelven familiar, se automatiza y se alcanza una fluidez lectora. El estudiante construye su propio conocimiento a través de las interpretaciones, este proceso de aprendizaje relacionado con saberes previos empodera su saber y deja de ser un sujeto pasivo. (Ausubel, 1976).

Como estrategias mediadas por TIC se diseñaron las siguientes estrategias:

- ✓ Selección de la plataforma Canva para la elaboración de la presentación.
- ✓ Construcción de presentación de GraphoGame a padres y estudiantes como también docentes participantes.
- ✓ Creación de talleres o retos (guías de implementación de GraphoGame con Padres de familia y niños)

Los estudiantes junto la compañía de sus padres o acudientes desarrollarán 4 Retos donde fortalecerán sus conocimientos de fonemas y sonidos de las letras M, T, S, F, L; complementando los retos con el uso del Recurso Educativo Digital (RED) GraphoGame. Los retos se desarrollarán durante 4 semanas (lunes a viernes) dedicándole al uso de GraphoGame 20 minutos diarios.

Los talleres o retos se entregarán los lunes y el día viernes se realizará sobre las experiencias del reto. Cada taller o reto contiene información relacionada a: Grado, función de padres, DBA, tiempo, evidencias de aprendizaje, lección, ¿Qué voy a aprender?, Práctico lo que aprendí, implementación de GraphoGame, autoevaluación y fuente de consulta. Envío de retos en formato PDF a padres por medio de WhatsApp.



Reto 1: Presentación de estructura y paso a paso para manejo de GraphoGame, docentes participantes a padres y niños. Implementación de Graphogame: Descarga de RED, creación de avatar. Link Drive:

<https://docs.google.com/document/d/11XCMV4ldSsCqUUCNFwaXSn2kFu8QgEJ4/edit?usp=sharing&oid=109076273595977275273&rtpof=true&sd=true>

Reto 2: Actividades relacionadas con el fonema M: Preguntas de prelectura, lectura de cuento “Mario el mono maravilloso”, preguntas de comprensión, ejercicios de trazar la letra m minúscula y letra M mayúscula, practica de lectura y escritura, ejercicio de escribir la letra m, implementación de GraphoGame (seguimiento, conversatorio, autoevaluación). Link Drive:

<https://docs.google.com/document/d/1RTalCiIic4cYaw7jA2t3rMBPMU4GosBH/edit?usp=sharing&oid=109076273595977275273&rtpof=true&sd=true>

Reto 3: Actividades relacionadas con fonemas T y S: Introducción a la lectura “Tatiana, la tortuga tranquila”, observación de video, ejercicio de completar con el fonema t, lectura, preguntas sobre la lectura, introducción a nueva lectura “Sara, la serpiente servicial, preguntas sobre lectura, observación de imágenes de los fonemas t, ejercicios de repasar la letra t, ejercicios de completar la letra s, práctica del poema y ejercicios de encerrar de color rojo el fonema S, ejercicios completar con el fonema S, implementación de GraphoGame (seguimiento, conversatorio, autoevaluación). Link Drive:

[https://docs.google.com/document/d/1u3fyehSozICDam9EgSh\\_vnDQ23HodSqu/edit?usp=sharing&oid=109076273595977275273&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1u3fyehSozICDam9EgSh_vnDQ23HodSqu/edit?usp=sharing&oid=109076273595977275273&rtpof=true&sd=true)

Reto 4: Actividades relacionadas con fonemas F y L: Introducción a la lectura “Luisa, la lagartija azul”, lectura, preguntas de comprensión, introducción a la lectura “Fernanda, la foca feliz”, lectura, ejercicio de lectura de las palabras que empiezan por l, ejercicio de escribir el fonema que le falta a cada palabra, ejercicio de marcar con una x debajo de la palabra que empiece por la letra f, implementación de GraphoGame (seguimiento, conversatorio, autoevaluación).

Estos talleres o retos serán orientados por la docente en el aula, para que los niños se familiaricen con el aplicativo, buscando así que los estudiantes sean capaces de llevarlos a cabo en casa con el acompañamiento de los padres, los cuales irán evidenciando el proceso. Link Drive:

<https://docs.google.com/document/d/1oRRmrEbEqEDpModuXngwojYFkct81xhR/edit?usp=sharing&ouid=109076273595977275273&rtpof=true&sd=true>

**Objetivo 3. Aplicar las estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira.**

Se desarrollaron los siguientes talleres o retos:

Reto 1, está conformado por tres actividades principales: Presentación de estructura y objetivo de GraphoGame, docentes participantes a padres y niños. Implementación de Graphogame: Descarga de RED, creación de avatar. Con el fin de facilitar la comprensión para generar nuevos conceptos o ideas, se busca generar aprendizajes significativos mediante explicación de ejemplos con presentaciones tecnológicas interactivas, creación de avatar e implementación de Graphogame.

Reto 2, está conformado por: Actividades relacionadas con el fonema M: Preguntas prelectura, lectura de cuento “Mario el mono maravilloso”, preguntas de comprensión, ejercicios de trazar la letra m minúscula y letra M mayúscula, practica de lectura y escritura, ejercicio de escribir la letra m, implementación de GraphoGame (seguimiento, conversatorio, autoevaluación). Los saberes previos: Es importante conocer de antemano los saberes previos de los estudiantes por medio de preguntas para generar contrastes con los nuevos conocimientos y así generar aprendizajes significativos.

Reto 3, está conformado por: Actividades relacionadas con fonemas T y S: Introducción a la lectura “Tatiana, la tortuga tranquila”, observación de video, ejercicio de completar con el fonema t, lectura, preguntas sobre la lectura, introducción a nueva lectura “Sara, la serpiente servicial, preguntas sobre lectura, observación de imágenes de los fonemas t, ejercicios de repasar la letra t, ejercicios de completar la letra s, práctica del poema y ejercicios de encerrar de color rojo el fonema S, ejercicios completar con el fonema S, implementación de GraphoGame (seguimiento, conversatorio, autoevaluación). "El estudiante es un aprendiz activo, interpreta imágenes, preguntas, lectura, ejemplos que le permiten construir su propio conocimiento.

Reto 4, está conformado por: Actividades relacionadas con fonemas F y L: Introducción a la lectura “Luisa, la lagartija azul”, lectura, preguntas de comprensión, introducción a la lectura “Fernanda, la foca feliz”, lectura, ejercicio de lectura de las palabras que empiezan por l, ejercicio de escribir el fonema que le falta a cada palabra, ejercicio de marcar con una x debajo de la palabra que empiece por la letra f, implementación de GraphoGame (seguimiento, conversatorio, autoevaluación). El aprendizaje activo y la construcción de conocimientos nuevos por medio de contraste de conocimientos previos permite un aprendizaje significativo generando nuevas estructuras mentales.

Dentro de la realización de cada uno de los talleres se recogió información relevante, en cuanto a actuaciones y desempeño de los participantes en el desarrollo de las actividades y talleres de la implementación del juego educativo “GraphoGame”, analizando los comportamientos, las conductas aciertos y dificultades evidenciadas con relación a aprender leer de manera significativa, practicando las letras y sus sonidos y palabras. Esta información, será registrada en el diario de campo, que, desde el punto de vista de Bonilla y Rodríguez, (1997) “le permite al investigador realizar un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador, toda vez que se toman nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (p.126)

El diario de Campo, contiene tres aspectos fundamentales: La descripción, los indicadores de logros de cada sección y la evaluación de la actividad donde se escriben los argumentos y la interpretación de los hechos, acciones y/o actividades propias de la observación que se lleva a cabo a lo largo del proceso, el diseño adoptado para el Diario de Campo se fundamentó en lo expuesto por Beltrán (2016). En el siguiente link, se puede detallar el diario de campo:

[https://docs.google.com/document/d/1qnmsSEKA2cfKoaYkdcV-a0htoUr39tQ/edit?usp=share\\_link&oid=109076273595977275273&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1qnmsSEKA2cfKoaYkdcV-a0htoUr39tQ/edit?usp=share_link&oid=109076273595977275273&rtpof=true&sd=true)

## Capítulo 5. Análisis, conclusiones y recomendaciones

Los avances tecnológicos permiten integrar las TIC dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, generando un impacto positivo en los resultados. Para Román y Murillo (2010), “las TIC se incorporan al escenario educativo con la doble expectativa de apoyar la adquisición de habilidades y competencias propias de este siglo, al tiempo que aporta al mejoramiento de los desempeños de los estudiantes” (p. 881).

Por esta razón el objetivo general propuesto para esta investigación es el uso de RED mediados por las TIC, donde se implementa de manera innovadora e interactiva el juego Educativo llamado “GraphoGame” toda vez que este recurso ha permitido a los participantes activar conocimientos previos en relación a las temáticas manejadas en cada taller para despertar la habilidad fonética en estudiantes en educación inicial.

El objetivo general propuesto para esta investigación, se ha logrado a través de un juego educativo llamado “GraphoGame en español” toda vez que este recurso educativo digital ha permitido a los participantes activar conocimientos previos en relación a las temáticas manejadas en cada taller para despertar la habilidad fonética en estudiantes en educación inicial.

Se da cumplimiento al objetivo de Aplicar las estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira puesto que existió participación activa de los padres o cuidadores y estudiantes, lo que se hizo evidente en el transcurso de todo el proceso. A medida que pasaban las sesiones de trabajo los resultados de los ejercicios iban mejorando y tuvieron un impacto positivo en el rendimiento académico de ese periodo escolar. Esto se logró mediante la aplicación de

diferentes actividades mediadas por el aprendizaje significativo (AS) las cuales se encuentran planteadas en el Recurso Educativo Digital (RED) GraphoGame, que fue implementado de forma interactiva para generar interés y motivación en los educandos. los participantes lograron navegar de manera autónoma y comprobando el alcance de sus propios aprendizajes, de un modo más significativo, motivador y de manera instantánea reconocen sus aciertos y errores. A la vez que, lograron mejorar las habilidades fonológicas.

### **Análisis y conclusiones obtenidos para cada objetivo específico**

En cuanto al objetivo específico uno de identificar las dificultades frecuentes para aprender a leer por retos con el método alfabético en estudiantes en grado primero de la Institución Educativa Juan pablo II. mediante una prueba diagnóstica. Se puede afirmar que luego de aplicar la Prueba EGRA (RTI International -2006) se logró cumplir con lo relacionado a identificar las dificultades de los niños para aprender a leer. A partir de los resultados y hallazgos de dicha prueba se concluye que se utiliza la conciencia fonológica para descubrir que las palabras están formadas por sonidos y que estas se pueden unir para formar y escribir palabras. La fluidez y precisión de lectura de letras parte del sonido de cada letra para facilitar el aprendizaje de su grafía, los niños necesitan aprender también su nombre. La fónica de pseudo de palabras analiza la habilidad para representar mentalmente los sonidos de las palabras, influyendo en los procesos de decodificación, se basa en pronunciación más no en un significado.

La prueba es una herramienta de evaluación y diagnóstico para identificar en los estudiantes habilidades básicas como conocimiento de las letras, sonidos, decodificación, lectura y comprensión, se detectaron los problemas de lectura que presentan en el grado primero de primaria y con base a los resultados se pueden generar nuevas alternativas para mejorar o aumentar

la facilidad de del aprendizaje con métodos que estén diseñados para este propósito. Es importante mencionar que el aprendizaje está mediado por el contexto socioeconómico donde viven los estudiantes, el lugar donde se encuentra la institución educativa y el acompañamiento que se realiza en casa.

Gracias a los referentes curriculares, que son una herramienta a nivel nacional, permiten organizar los procesos pedagógicos intencionados y que estos a su vez se desarrollan en un contexto socio cultural, permiten involucrar las TIC en los procesos pedagógicos de aprendizaje para que estos sean significativos.

Teniendo en cuenta el objetivo dos: Diseñar estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el fortalecimiento del proceso de aprender a leer por retos en grado primero en la institución educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira. Se puede afirmar que de acuerdo a los hallazgos y resultados que se utilizan los conocimientos previos para asociar los sonidos de las letras con el reconocimiento de las letras. Se evidencia procedimiento de contraste de conocimientos previos y los nuevos; cambios en las estructuras mentales. Aumento de motivación por el uso de la tecnología en el aprender a leer. El estudiante es protagonista activo de su aprendizaje, la creación de espacios de interacción con el padre de familia genera un soporte emocional que permite lograr un aprendizaje significativo.

Con respecto al objetivo específico tres: Aplicar las estrategias pedagógicas mediadas por el recurso educativo GraphoGame en español para el favorecimiento del aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira. Se puede concluir que durante la implementación de talleres o retos se generó en los estudiantes un aprendizaje significativo, y para ello se realizaron cuatro

talleres como medio para recolectar información, se realizó una presentación del juego educativo GraphoGame tanto a estudiantes y padres de familia como acompañantes del proceso y también un diario de campo para realizar un análisis de los avances en los talleres desarrollados.

En clase se realizó la presentación del juego educativo los estudiantes, se trasladaron a la sala de sistemas de la institución, se mencionan las indicaciones dentro del espacio y por medio de una presentación en Canva se orienta el ingreso y navegación dentro del juego se evidencia participación activa de los estudiantes en clase.

En el taller dos manifestaron gran interés por aprender les llamó mucho la atención el crear su avatar, igualmente los sonidos y retos que el juego posee. En el taller tres los participantes evidenciaron conocimientos, identificaron letras y sonidos, se familiarizaron con el recurso y gracias a la práctica repetitiva esta interacción permite un Aprendizaje Significativo (AS) David Ausubel (2002) “el aprendizaje significativo es la adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usar esos conocimientos y solución de situaciones problemas” esta estrategia capta la atención del participante el cual fortalece su saber.

Dando continuidad en el taller número cuatro los participantes evidenciaron un conocimiento alfabético relacionando cada fonema con su grafema, un principio alfabético capaces de asociar sonidos y letras y una decodificación demostrando que lograron asociar sonidos y formas de las letras y al ser esta una práctica repetitiva logra una automatización. Las destrezas alcanzadas con GraphoGame permitió lograr los objetivos planteados dentro de la investigación además la gran aceptación de los padres de familia facilitó el uso de las TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.



En lo relacionado al objetivo específico cuatro, evaluar el impacto del recurso educativo GraphoGame relacionado con los cambios que genera en el proceso de aprender a leer por retos con el método alfabético en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Juan Pablo II del municipio de Palmira. Se puede decir que es válido anotar que se logró evaluar el impacto que ejerce el juego educativo GraphoGame desde la percepciones del padre de familia como participante indirecto de la estrategia y del estudiante como protagonista de la aplicación de la misma en la institución educativa Juan Pablo II del municipio de palmira mediante la técnica de grupo focal, obteniéndose resultados positivos al determinar el efecto de la estrategia, puesto que según las experiencias de los padres, la herramienta permitió en los estudiantes el beneficio del proceso lector, ya que garantiza un mayor acceso a la información, mayor autonomía, mayor reconocimiento de letras, mayor interés por aprender a leer, así como la representación de retos que posibilitan en el estudiante la adquisición de habilidades propias, que a su vez genera un espacio de esparcimiento, diversión y uso de elementos tecnológicos como método de aprendizaje autónomo.

Así mismo desde las experiencia de los estudiantes se destaca que el grupo focal evaluó eficazmente el impacto de la estrategia, obteniéndose como resultados que el juego cumple a cabalidad con su propósito ya que contribuye mejoramiento del proceso lector de los estudiantes mediante actividades de tipo tecnológica y a la vez generadora de aprendizaje significativo, mostrando un impacto que se ve reflejado en la capacidad de los estudiantes de adquirir la correcta relación fonema- grafema y a su vez la capacidad de síntesis fonémica que contribuye directamente en el proceso lector, permitiéndoles interacción, diversión y aprendizaje de forma eficaz y funcional; por tanto se concluye que el grupo focal fue capaz de evaluar todos los aspectos

que contiene el impacto del juego educativo GraphoGame desde la funcionalidad, relevancia, aplicabilidad, accesibilidad, interacción y como estrategia generadora de interés y aprendizaje.

### **Hallazgos, Impactos y Recomendaciones**

Al analizar la aplicación de los instrumentos para dar respuesta a los objetivos propuestos se halló que los estudiantes presentan dificultades en las habilidades propias de la conciencia fonológica, ya que al verificar los resultados es evidente que en un promedio del 50% de los estudiantes presentan dificultades en lo referente a las actividades de reconocimiento de letras, sonido inicial de la palabra, lectura de pseudopalabras, fluidez y comprensión lectora, luego de realizar la aplicación del recurso educativo GraphoGame y al evaluar el impacto que obtuvo este mediante la aplicación del grupo focal a estudiantes y padres de familia se halló un avance significativo en lo relacionado al reconocimiento de las habilidades propiamente dichas de la conciencia fonológica, ya que el juego representó un reconocimiento de las TIC, que benefician a la educación y al proceso de los estudiantes, que permite mayor autonomía en el proceso de aprendizaje y el reconocimiento de los recursos para el desarrollo de las habilidades, es así que se evidenció una sustancial mejora en la capacidad de adquirir la correcta relación fonema-grafema y a su vez la capacidad de síntesis fonémica que contribuye directamente en el proceso lector permitiendo interacción, diversión y aprendizaje de forma eficaz y funcional.

Con el desarrollo de la presente investigación se generó un impacto positivo directo, puesto que se demostró que los alumnos avanzaron en relación a las habilidades trabajadas en el recurso educativo digital GraphoGame y mediante la implementación de la tecnología lograron obtener de forma autónoma diversos aprendizajes que son la base sólida para el proceso lector.

La estrategia planteada desde el grupo de investigación a través del juego educativo GraphoGame permitió con los estudiantes implementar estrategias didácticas con prácticas innovadoras, pues las nuevas generaciones crecen haciendo uso de la tecnología y se espera utilizar y aprender de ella, así mismo la educación debe avanzar hacia la formación de seres integrales en todos los aspectos de la vida y uno de ellos es el manejo de la tecnología. Es importante recordar que la alfabetización a nivel global es el motor en los cambios en el mundo y bajo este concepto nace GraphoGame como apoyo a mejorar el lenguaje hablado y escrito, donde los niños aprenden las letras y sus sonidos, además, es gratuita y se puede descargar en móviles, Tablet o pc y no necesita conexión a internet.

En la Institución Educativa Juan Pablo II en el grado uno cuatro de la sede Ignacio Torres se implementó la propuesta y tuvo un impacto positivo, se evidenció que los estudiantes se familiarizaron con la aplicación de una manera muy fácil, aprendieron cómo usarla, los padres de familia acompañaron el proceso en casa, permitiendo que los niños hicieran uso de este recurso con un tiempo de 15 a 20 minutos diarios, lo que fortaleció las habilidades en lectoescritura, su nivel de desempeño mejoró debido al ambiente de aprendizaje mediados por las TIC, incidiendo favorablemente en sus resultados, es una excelente manera de aprender a leer además de ser divertida y llamativa para los niños con dibujos en 3D, 3 mundos y cada uno con su ambientación, los padres confirman que sus niños disfrutaban jugando y aprendiendo. Durante el proceso los estudiantes estaban motivados e influyó en su ámbito emocional, el juego se adaptó a las habilidades de cada jugador y con la participación activa se logró que se activara la conciencia fonológica que es la habilidad de detectar y manipular los sonidos del lenguaje para aprender a leer más rápido.

## **Recomendaciones**

Se recomienda el uso de Graphogame en Español en los planteles educativos ya que está demostrado que es eficiente en la enseñanza de las habilidades de alfabetización lo cual permite la transformación de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es importante resaltar, que el docente debe estar preparados para enfrentar la revolución tecnológica, el apropiarse de los dispositivos digitales que se encuentren dentro de las instituciones, estar a la vanguardia para el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes con fines pedagógicos, los cuales el docente involucra para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y contribuir en el fortalecimiento de la educación.

Se recomienda el acompañamiento al entrenamiento a los padres de familia quienes pueden brindar apoyo emocional, reforzamiento de respuestas correctas e incorrectas y ejemplificar articulación de letras aprendidas.

Se espera que sean involucrados las TIC dentro del currículo para el desarrollo de competencias comunicativas teniendo en cuenta que es pertinente que los estudiantes manipulen y le den buen uso a las herramientas tecnológicas para que así puedan adquirir nuevos aprendizajes significativos.

## Referencias

Anagnostopoulos, C. N., Willians, L. A., Few gold stars for precollege education., en IEEE Spectrum, Abril de 1998, pp. 10.

Anguera, M. (1986) La investigación Cualitativa. pp. 23-50

Arreola, E., & Coronado, J. (2021). El diseño de la instrucción para la comprensión lectora en Educación Primaria: un estudio de caso. Revista Educación, 237-252.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.

Balanta, A., Díaz, E., & González, L. (2016). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto-escritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede "Niño Jesús de Atocha" de la Ciudad de Cali. Cali, Colombia: Universidad Los Libertadores.

Bravo Ajila, V. P., & Peredo Navas, A. H. (2021). Metodología activa y su influencia en el proceso de aprendizaje significativo de lengua y literatura (Bachelor's thesis, UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL: Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación).

Cobos, L. F. G., Vivas, Á. M., & Jaramillo, E. S. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. In Revista Anales (Vol. 1, No. 376, pp. 231-248).

Cruz Lavado, P. A., & López Useche, D. A. (2021). Aeiou Kids: apoyando tu proceso en la lectura y escritura.

De Benito, B. y Salinas, J.M. (Año). La investigación basada en diseño en Tecnología Educativa. RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 0, 44-59. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/260631>

Dehaene, S. (2009). El cerebro lector: Últimas noticias de las neurociencias sobre la lectura, la enseñanza, el aprendizaje y la dislexia. En el cerebro lector: últimas noticias de las neurociencias sobre la lectura, la enseñanza, el aprendizaje y la dislexia (pp. 444-444).

Dehaene, S. (2019). Aprender a leer: de las ciencias cognitivas al aula. Siglo XXI Editores.

Delgado, J. L. C., Chávez, A. G., & Mooina, O. A. M. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. Dilemas Contemporáneos: educación, política y valores.

Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. Teoría de la educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 16(1), 58-68. doi:10.14201/eks20151615868. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=102126854&lang=es&site=ehost-live>

Milagros Thairy, B E. & Fonseca, M. C. (2008) Diseño de un libro electrónico multimedia que facilite el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de primer grado. Anales de la Universidad Metropolitana, ISSN-e 1856-9811, Vol. 8, N.º. 1, págs. 29-49 Venezuela, contenido en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3622347>

Rentería Mosquera, Y. (2021). Fortalecimiento de la lectoescritura a través de recurso Digital (Genially) en estudiantes del grado 2º A de la Institución Educativa Vigía del Fuerte, Municipio de Vigía del Fuerte – Departamento de Antioquia. Universidad de Cartagena.

<https://www.yumpu.com/es/document/read/37153460/prueba-de-lectura-inicial-egra-usaid>

Ruano, M. R. B., & Rosel, M. (2009). ¿Cómo fomentar el aprendizaje significativo en el aula? Revista digital para profesionales de la enseñanza. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5097.pdf>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

## Anexos

## Anexo A. Carta presentación al rector

Señor  
 Rector  
 Leo Humberto Borja  
 Institución Educativa Juan Pablo II

01-9-2022  
 01 01:30PM  
 UNAPAMCS.

**ASUNTO:** Carta Aval institucional

De manera respetuosa solicito me permita el desarrollo y trabajo de grado titulado juego educativo "GraphoGame en español" para fortalecer el aprender a leer por retos y de manera significativa con el método alfabético a los estudiantes de grado primer cuatro de la sede Ignacio Torres, quien realiza Ernesto Jesús de la valle identificado con cedula de ciudadanía 1048207865, Cesar Arturo Sánchez Causil identificado con cedula de ciudadanía 1069489610 y Lucelly Rodríguez Bedoya identificada con cedula de ciudadanía 29544640, en calidad de estudiantes del programa académico Maestría en Recursos Educativos Digitales Aplicados a la Educación.

1 El trabajo de grado formulado será desarrollado en nuestra institución y se encuentra realizado por los anteriores nombrados y aprobado por la UNIVERSIDAD DE CARTAGENA.

2 Los autores del trabajo de grado deberán formular y gestionar la participación de la población objeto de investigación acorde con los lineamientos exigidos por la UNIVERSIDAD DE CARTAGENA manejando correctamente la información y documentos y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Cordialmente

Lucelly Rodríguez Bedoya

Esp. Lucelly Rodríguez Bedoya  
 c.c 29544640

09-01-22  
 5060  
 1/1

Grado  
 Septiembre



## Anexo B. Formato de consentimiento

**FORMATO DE CONSENTIMIENTO**

FECHA: 25 de julio del 2022

Yo KAREN gISEL MeLenge

Identificado con c.c. 1113631324 en calidad de padre (y/o acudiente (s) de Laura Samay meLenge matricula  
do en el grado 1-4

He (hemos) sido informados acerca de la realización del trabajo de investigación para obtener el título de maestría de los docentes: Ernesto Jesús de la valle, Cesar Arturo Sánchez Cautil y Lucelly Rodríguez Bedoya, el cual tiene como nombre "GraphoGame en español ". Durante el desarrollo de todo el proceso puede grabarse videos, tomar fotografías y utilizar material elaborado por los estudiantes que se requieran para la presentación de evidencias de todo el proceso.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro)hijo(a) en la grabación, toma de fotografía, utilización de material elaborado por los estudiantes y resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- . La participación de mi (nuestro)hijo(a) en este video o fotografías no tendrá repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones.
- . La participación de mi(nuestro)hijo(a) en el video o fotografías no generaran ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.

No habrá ninguna sanción para mí(nuestro)hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.

.La identidad de mi (nuestro)hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación o toma de fotografías se utilizarán únicamente para los propósitos educativos y como evidencia de la practica educativa del docente.

.La institución y el docente a cargo garantizarán la protección de las imágenes y sonidos de mi(nuestro)hijo(a) y el uso de las mismas de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso planteado.

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimiento informado y de forma consiente y voluntaria  DOY(DAMOS)EL CONSENTIMINETO ( )NO DAMOS EL CONSENTIMIENTO para la participación de mi(nuestro)hijo(a) en la grabación del video o toma de fotografías de la practica educativa del docente en las instalaciones de la institución Educativa donde estudia.

KAREN meLenge  
Firma del padre de familia o cuidador

Laura sama  
Firma del estudiante

## Anexo C. Prueba EGRA

### Identificación del sonido inicial

Instrucción: Sabemos que cada letra tiene un sonido, por ejemplo, la letra M suena así: /mmm/. Ahora, voy a leerte algunas palabras para que practiquemos su primer sonido. Por favor escucha bien y dime el sonido con que comienza cada palabra. Empiezo con “mamá”; el primer sonido de “mamá” es /mmm/. Practiquemos ¿Cuál es el primer sonido de mamá? /mmm/

[Si lo hace incorrecto, diga:] Practiquemos de nuevo la palabra “mamá”, cuyo primer sonido es /mmm/. [Marcar con énfasis el sonido /mmm/]. Dime cuál es el primer sonido de “mamá”. [Si dice, /mmm/ diga] ¡Muy bien! El primer sonido suena /mmm/. Continúe con una práctica más.

Practiquemos con otra palabra, ¿Cuál es el primer sonido de la palabra “si”? [Si dice, /s/ diga]: ¡Muy bien!, El primer sonido de “si” es /ssss/.

[Si lo dice incorrectamente diga]: El primer sonido de “si” es /ssss/.

¿Comprendes lo que debes hacer? ¿Listo(a)? Te voy a dar la primera palabra. ¿Cuál es el primer sonido de la palabra “”?

[Repita cada vez estas instrucciones. Marcar correcto o incorrecto para cada palabra. Si el estudiante se equivoca en las primeras cinco palabras, el ejercicio se detendrá. Debe dar 15 segundos al máximo por palabra].

TU	SOL	MAL	DEDO	CENA
----	-----	-----	------	------

MESA	LUNA	FOCA	PRESO	TRIBU
------	------	------	-------	-------

### Conocimiento del sonido de las letras

Instrucción: Muestre al estudiante la hoja plastificada de letras, el estudiante tendrá 1 minuto para realizar la actividad. Diga: [Aquí tienes una serie de letras para que leas los sonidos. No el nombre sino el sonido. Empiezo con un ejemplo: el sonido de letra [señala la C] es “C”. Ahora inténtalo con esta otra letra. ¿Cuál es el sonido de la letra? [señala la letra “T”]: [Si el estudiante responde correctamente, diga]: bien, el sonido es “T”. [Si el estudiante no responde correctamente, diga]: el sonido de esta letra es “T”.

¿Comprendes lo que debes hacer? Cuando te diga “comienza”, lee los sonidos las letras lo mejor que puedas. Yo haré silencio y te voy a escuchar, a menos que necesites ayuda. Pon tu dedo debajo de la primera letra. ¿Listo(a)? Comienza por favor.

a	u	i	o	e	A	I	E	U	O
b	d	p	y	D	f	M	B	S	c
g	h	T	J	k	l	L	m	G	t
n	Z	Y	j	v	N	C	P	Q	Q
<b>F</b>	<b>r</b>	<b>x</b>	<b>w</b>	<b>H</b>	<b>R</b>	<b>s</b>	<b>V</b>	<b>X</b>	<b>z</b>

W	K
---	---

### Lectura de palabras simples

Instrucción: [Muestre al estudiante la hoja plastificada de palabras. Diga:] Aquí tienes una serie de palabras para que las leas. Empiezo con un ejemplo: esta palabra es “mi”. Ahora inténtalo con esta otra palabra. [Señale la siguiente palabra:

el] Lee la en voz alta.

[Si el estudiante dice “el”, diga]: “Muy bien: el”.

[Si el estudiante no dice “el” correctamente, diga]: Esta palabra es “el”.

¿Comprendes lo que debes hacer? Cuando diga “comienza”, lee las palabras lo mejor que puedas. Cuando pase un tiempo voy a decir “parar” para que te detengas. Pon tu dedo debajo de la primera palabra. ¿Listo? Comienza por favor.

las	sol	si	un	nos
sal	mil	al	mi	dos

la	muy	en	hay	rey
yo	fue	pesa	rojo	come

mesa	eso	lobo	solo	cama
toma	casa	tela	ojo	una
parte	mano	mina	amo	carro
masa	pelo	loma	sala	todo
lima	malo	rana	mamá	bajo
pata	enano	papá	plato	suma

### Decodificación de palabras sin sentido

Instrucción: [Muestre al estudiante la hoja plastificada de palabras sin sentido. Diga] Aquí tienes una serie de palabras inventadas para que las leas. Empiezo con un ejemplo: esta palabra inventada es “ut”. Ahora inténtalo tú con esta otra. [Señale: dif]. [Si el estudiante dice “dif”, diga]: “Muy bien: dif”

[Si el estudiante no dice “dif” correctamente, diga]: Esta palabra inventada es “dif”.

¿Comprendes lo que debes hacer? Cuando diga “comienza”, lee las palabras lo mejor que puedas. Cuando pase un tiempo voy a decir “parar” para que te detengas. Pon tu dedo debajo de la primera palabra. ¿Listo? Comienza por favor.

lete	quibe	bofa	mise	garo
------	-------	------	------	------

cafa	celu	bede	lura	mesi
lluno	rite	duso	jata	fica
luma	alti	lufa	frate	dulte
ledo	fosu	gesa	lemo	golpa
bosa	rale	flano	trabu	bulo
pluva	arcu	cinco	llusia	firta
onti	zaca	queno	bana	juru
foba	lise	vodo	tuzi	listu
quira	cuto	ganco	rafo	duba

### Lectura de un pasaje: Ejercicio para utilizar ficha del estudiante

Instrucción: Aquí tienes un cuento para que lo leas. Quiero que leas en voz alta. Cuando termines, te haré algunas preguntas sobre el cuento. ¿Comprendes lo que debes hacer?

Cuando te diga "comienza", lee el cuento lo mejor que puedas. Pon tu dedo debajo de la primera palabra. ¿Listo? Comienza, por favor.

María	tiene	una	gata.
La	gata	es	negra

y	gorda.	Le	gusta
jugar	y	brincar.	Un
día	María	no	pudo
encontrar	a	la	gata.
María	y	su	mamá
la	buscaron	por	toda
la	casa.	La	gata
estaba	debajo	de	la
cama.	La	gata	tuvo
tres	gatitos.	La	mamá
de	María	le	Dice
Yo	también	voy	a
tener	un	bebe.	Vas
a	tener	un	hermanito

**Preguntas:**

1. ¿Quién tiene una gata?
2. ¿A quién le gusta jugar y brincar? ([a la gata, a la gata de María])
3. ¿Qué le pasó a la gata de María? (se perdió, tuvo gatitos)
4. ¿Dónde estaba la gata de María? ([debajo de la cama])
5. ¿Qué le dijo la mamá a María? ([que va a tener un bebe, va tener un hermanito])

**Comprensión oral**

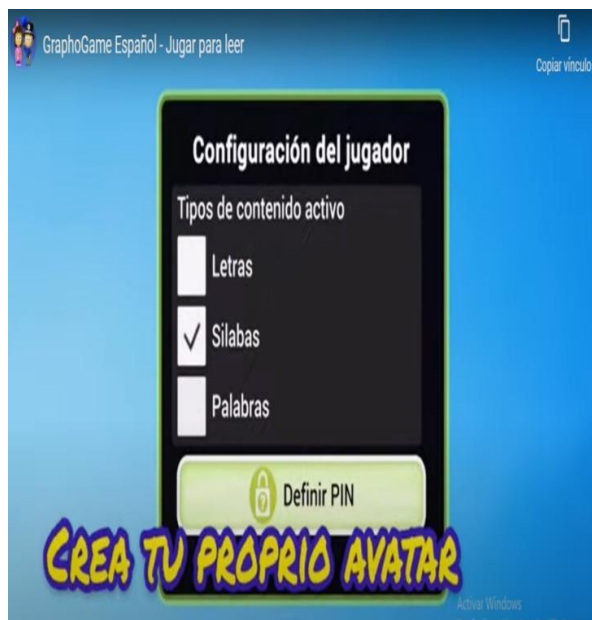
Instrucción: Voy a leer un párrafo breve una vez, luego te haré unas preguntas. Por favor presta mucha atención mientras leo y responde a las preguntas lo mejor que puedas. ¿Listo? Comencemos. [Lea lo siguiente en voz alta y clara UNA VEZ el pasaje a un ritmo constante y pausado.] Cuando Juanita se despertó, el cielo estaba azul. Su mamá le dijo que llevara un paraguas a la escuela. Juanita se asomó a la ventana y al ver que el clima estaba soleado, no le hizo caso. Al salir de la escuela, llovió muy duro. Juanita se mojó y tuvo frío todo el día.

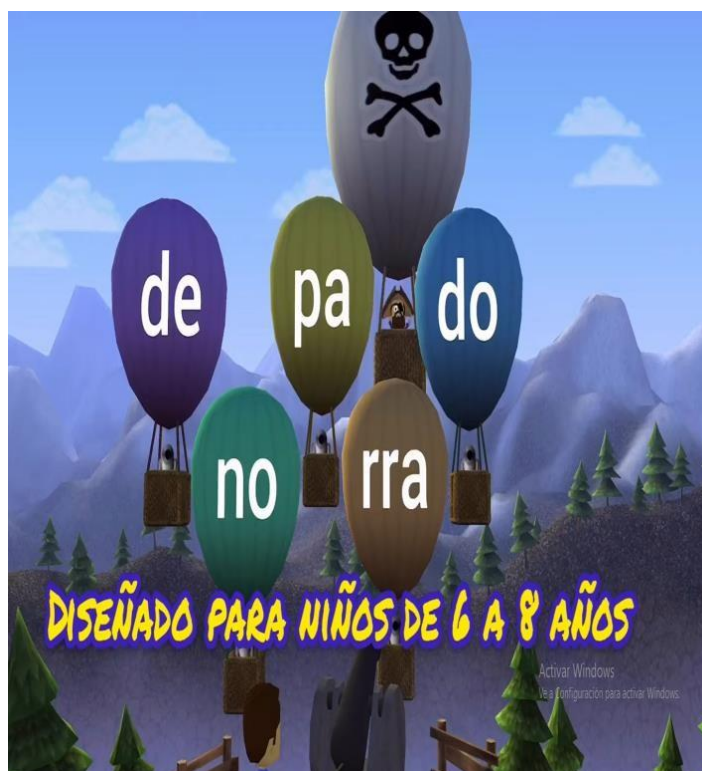
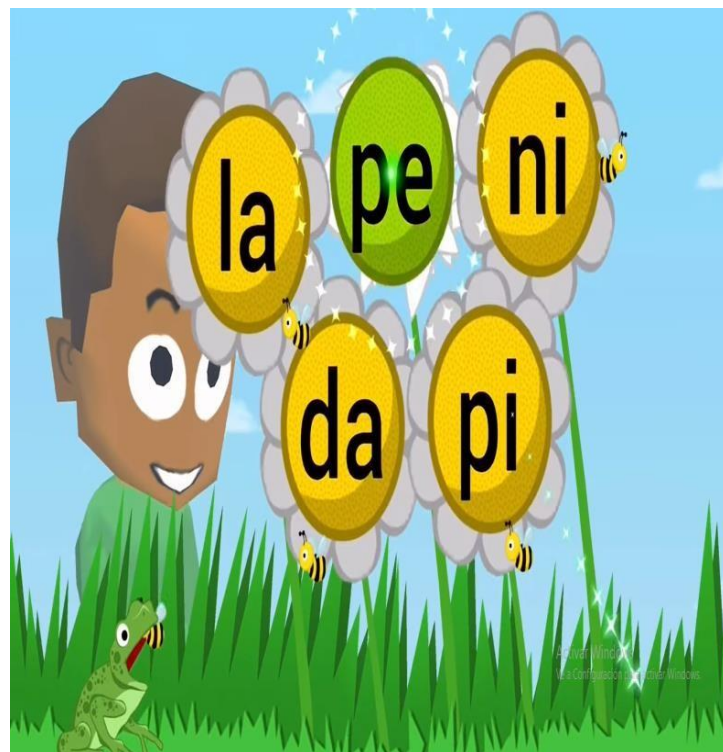
**Preguntas:**

1. ¿Cómo estaba el cielo cuando Juanita se despertó? (azul)
2. ¿Qué le dijo la mamá a Juanita? ([que llevara un paraguas a la escuela])
3. ¿Por qué Juanita no le hizo caso a su mamá? ([porque al asomarse a la ventana vio el clima soleado])
4. ¿Por qué Juanita tuvo frío todo el día? ([porque se mojó en la lluvia])



## Anexo D. Juego GraphoGame en español





Magdalena

**INFORMACIÓN BÁSICA**

Tiempo de juego	4m
Tiempo en el nivel	2m
Jugado por última vez	04.06.2020
Creado	04.06.2020

**PROGRESO**

Total de respuestas correctas %	96.7%
Niveles jugados	3

**SIGUE EL PROGRESO DEL APRENDIZAJE**

⚠ Bajo tiempo de juego en el nivel 2m

Activar Windows  
Ve a Configuración para activar Windows.



**Grapho  
Game**<sup>®</sup>  
graphogame.com

**Anexo E.** Guía de orientación de Encuentro Pedagógico**Encuentro Pedagógico****Guía de orientación.****Tema: socialización y familiarización con el aplicativo GraphoGame.**

Los espacios pedagógicos buscan promover el fortalecimiento entre las funciones parentales y el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando promover una educación de calidad, en la cual todos los entes que hacen parte de este proceso influyan de manera directa.

El encuentro de padres se lleva a cabo con la finalidad de propiciar un espacio de diálogo sobre su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y como mejorar mediante la implementación de diversas herramientas tecnológicas.

El encuentro se lleva a cabo de la siguiente manera:

1. Presentación del docente mediador de la reunión.
2. Presentación y socialización del aplicativo GraphoGame.
3. Espacio de descarga e interacción entre los asistentes y el aplicativo.
4. Aclaración de dudas e interrogantes.
5. Establecer compromisos por parte de los padres de familia para el uso del aplicativo en casa.
6. Etapa de cierre y despedida.

**Anexo F. Grupo Focal****Guía de orientación**

**Objetivo:** Obtener información acerca de la interpretación que tienen los padres de familia en torno al aplicativo GraphoGame y sus funcionalidades.

**Participantes:** docentes y padres de familia.

**Moderador:** Docente

**Tiempo establecido:** 1hr

**Presentación y apertura de la actividad.**

Se está realizando un estudio sobre el uso y vínculo con las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito escolar, específicamente utilizando el aplicativo GraphoGame.

La idea es tener claridad acerca de sus distintas opiniones para colaborar con el desarrollo e implementación de las distintas actividades programadas.

De esta forma, siéntanse libres de compartir sus ideas en este espacio que se ha abierto para dialogar. Cabe aclarar que no existen respuestas correctas o incorrectas, lo realmente importante es una opinión acertada y constructiva.

la información aquí reunida es solo para fines acordes al proceso investigativo que se viene realizando.

**Planteamiento de interrogantes.**

Hoy en día, ¿Qué beneficios creen que aportan las TIC a la sociedad y a la educación?

¿Cómo creen que se desenvuelven sus hijos al interactuar con un artefacto tecnológico, como computador, teléfono inteligente, Tablet y demás?

Al experimentar con sus hijos el aprender a leer mediante el juego GraphoGame ¿Creen que fue un proceso negativo o positivo?

¿Qué piensan del diseño que tiene el juego? ¿Es fácil de utilizar?

Finalmente ¿Creen que se logró mejoría en el proceso lector de sus hijos mediante la implementación del juego GraphoGame?

Finalmente, ¿Algún otro comentario que quieran agregar?

Se firma constancia de la asistencia de los participantes y se da por finalizada la actividad.

## Anexo G. Análisis Grupo Focal

## ANALISIS GRUPO FOCAL

## Estudiantes

Color – Categoría

	Diversión
	Aprender a leer
	Interacción
	Reconocimiento de letras y vocales
	Emociones
	Frecuencia
	Dificultad

Preguntas – Participantes	Categorías
<b>Pregunta 1</b>	
¿Te gustó aprender a leer jugando con GraphoGame? ¿Por qué?	Generar interés
<b>Participante #1</b>	
Si porque es muy divertido el juego, además te enseña a leer.	Diversión
	Aprender a leer
<b>Participante # 2</b>	
Sí señora, porque tiene muchos juguetos y el que más me gustó fue el muñequito blanquito que parece un fantasma y ayudaba a la niña a sacarla del globo.	Diversión
	Interacción
<b>Participante #3</b>	
Si, bueno porque es muy divertido, también puedes elegir tu avatar y aparecen letras y vocales.	Diversión
	Interacción
	Reconocimiento de letras y vocales
<b>Participante #4</b>	
Sí señora, porque además nos iban diciendo los sonidos y también porque podíamos hacer nuestro muñeco.	Reconocimiento de letras y vocales
	Interacción
<b>Participante #5</b>	
Si, porque es muy divertido y allí uno aprende a leer y las letras.	Diversión
	Aprender a leer
<b>Pregunta 2</b>	

¿Qué fue lo que más te gustó?	Diseño y formato
<b>Participante #1</b>	
Que puedes comprar ropa, <b>cambiar tu skin</b> y <b>aprender a leer</b> .	Interacción
	Aprender a leer
<b>Participante #2</b>	
El juego donde <b>aprendíamos las letras</b> , pero a veces me equivocaba.	Reconocimiento de letras y vocales
<b>Participantes #3</b>	
Me gustó, bueno la parte del <b>pirata y la de la abeja</b> , la del sapo con una abeja, que también podemos hacer palabras y también me gustó el de las estrellas porque puedes <b>hacer palabras</b> y al mismo tiempo <b>repasar letras y vocales</b> .	Interacción
	Reconocimiento de letras y vocales
	Aprender a leer
<b>Participante #4</b>	
Lo del <b>fantasmita</b> cuando salía diciendo <b>las letras y los sonidos</b> .	Interacción
	Reconocimiento de letras y vocales
<b>Participante #5</b>	
Jugar los <b>juegos</b> .	Diversión
<b>Pregunta 3</b>	
¿Te gustaría seguir aprendiendo a leer con GraphoGame?	Usabilidad
<b>Participante #1</b>	
Si, me gusta mucho el <b>juego</b> y también me gusta <b>aprender a leer</b> .	Diversión
	Aprender a leer
<b>Participante #2</b>	
Si, porque él es muy <b>divertido</b> . Yo no aprendí el juego ese de animales, ese no me lo aprendí.	Diversión
<b>Participante #3</b>	
Si, porque en GraphoGame <b>aparecen letras, vocales</b> , también <b>aparecen palabras juntas</b> y entonces yo cuando me confundo digo la palabra despacito.	Reconocimiento de letras y vocales
	Aprender a leer
<b>Participante #4</b>	
Si señora, porque demás me gustó todo lo del <b>muñequito</b> y también que iba saliendo <b>muñequitos</b> y que salían globitos o fantasmas.	Interacción
<b>Participante #5</b>	
Si, porque es muy <b>divertido</b> .	Diversión
<b>Pregunta 4</b>	



¿Te gustó realizar los retos con la compañía de tu padre o madre? ¿Cómo te sentiste?	Variables de selección
<b>Participante #1</b>	
Si, me sentí feliz.	Emociones
<b>Participante #2</b>	
Si, me sentí bien, aunque mi tía no me ayudaba casi, era mi hermano.	Emociones
<b>Participante #3</b>	
Si porque mi mamá me decía y yo leía, me sentí super bien.	Emociones
<b>Participante #4</b>	
Si, me sentía bien porque me decía la letra cuando me iba a equivocar y me decía la letra que no me sabía, a veces me iban diciendo.	Emociones
<b>Participante #5</b>	
Si, me sentí feliz.	Emociones
<b>Pregunta 5</b>	
¿Conocías las letras en los niveles que trabajaste en GraphoGame? ¿En cuáles letras tuviste dificultad?	Planeación
<b>Participante #1</b>	
Pues a veces perdía una, a veces todas las ganaba y tuve dificultad en la letra D y la C.	Frecuencia
	Dificultad
<b>Participante #2</b>	
Si, a veces en la P, en la J.	Frecuencia
	Dificultad
<b>Participante #3</b>	
Si, tuve dificultad con algunas palabras, me recuerdo que me dificulté con algunas vocales y palabras.	Dificultad
<b>Participante #4</b>	
Si, a veces me equivocaba como en la letra, no me acuerdo en que letras me equivocaba, pues porque a veces no lo puedo jugar porque mi mamá está ocupada y no puede ayudarme a hacer las cosas.	Frecuencia
<b>Participante #5</b>	
Pues a veces perdía una y a veces todas las ganaba. Pues en la letra D y la T	Frecuencia
	Dificultad

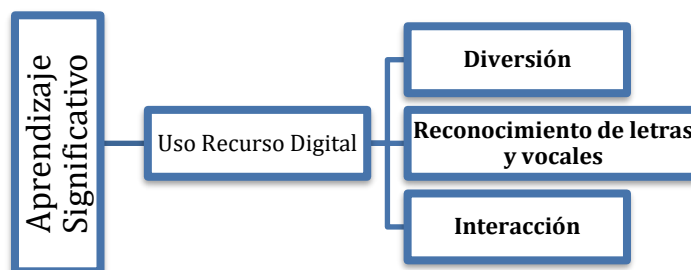
## Análisis

### Pregunta 1 y 2

<b>Subcategorías</b>	
<b>Diversión</b>	<b>IIII</b>
<b>Reconocimiento de letras y vocales</b>	<b>IIIIII</b>
<b>Interacción</b>	<b>IIII</b>
<b>Aprender a leer</b>	<b>III</b>

Teniendo en cuenta las respuestas dadas por los participantes en las preguntas 1 y 2, se observa claramente el nivel de interés y motivación que genera la implementación del juego, así mismo se nota que el juego cumple a cabalidad con su propósito y es el de contribuir al mejoramiento del proceso lector de esta forma los participantes saben que están jugando, pero son conscientes que al mismo tiempo están aprendiendo, convirtiéndose así en un generador de aprendizaje significativo.

Como lo afirma el participante #1 “Es muy divertido el juego, además te enseña a leer.” El juego impacta de diversas maneras al usuario.



### Pregunta 3

<b>Subcategorías</b>	
<b>Diversión</b>	<b>III</b>
<b>Aprender a leer</b>	<b>II</b>
<b>Reconocimiento de letras y vocales</b>	<b>I</b>
<b>Interacción</b>	<b>I</b>

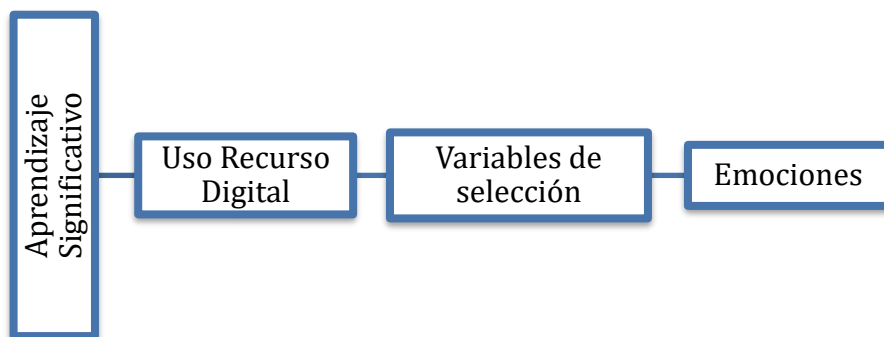
Los participantes ponen en manifiesto el interés que les genera el juego y expresan que les gustaría seguir implementándolo en el proceso de aprendizaje lector, puesto que además de ser una herramienta divertida y motivadora, les permite llevar a cabo procesos necesarios para la lectura como son la discriminación y la separación de letras, los ayuda a apropiarse de las diferentes uniones que existen entre letras y vocales.

Como manifiesta el participante “Si, me gusta mucho el juego y también me gusta aprender a leer.”

### Pregunta 4

<b>Subcategorías</b>	
<b>Emociones</b>	<b>IIII</b>

Los participantes experimentaron sensaciones como felicidad al realizar los retos planteados con la compañía de sus acudientes, lo que indica que el acompañamiento de la familia en los procesos de aprendizaje es un factor que favorece y contribuye a que este sea más productivo, los participantes al sentirse acompañados sienten mayor seguridad ya que pueden corregirles algunos errores que vayan cometiendo en el proceso.

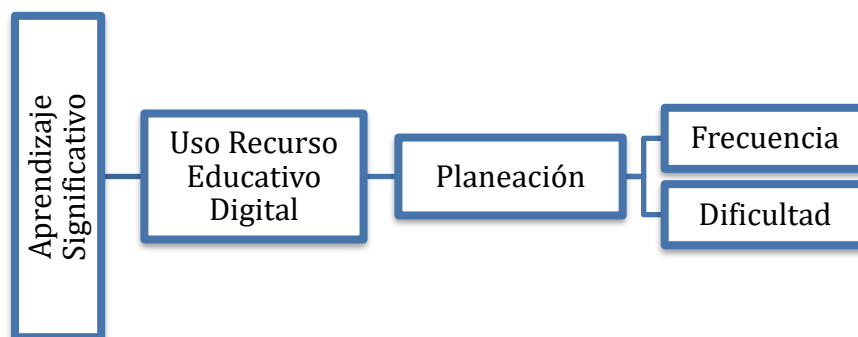


### Pregunta 5

Subcategorías	
Frecuencia	III
Dificultad	III

Acorde a lo expresado por los participantes se deduce que con cierta frecuencia se equivocaban al realizar los retos del juego Graphogame, también en ocasiones ganaban sin cometer error alguno, situación en la que se hacía imprescindible el acompañamiento tanto del docente en la escuela como del acudiente en casa, así mismo manifiestan que tuvieron dificultades con algunos de los fonemas trabajados en los retos puesto que a veces se equivocaban y confundían.

Todo lo dicho anteriormente se puede notar en lo expresado por el participante número 2 “Pues a veces perdía una, a veces todas las ganaba”



## Padres de familia

Color – Categoría

	Accesibilidad
	Aprendizaje
	Manejabilidad
	Favorabilidad
	Diversión
	Interacción

<b>Pregunta 1</b>	
Hoy en día, ¿Qué beneficios creen que aportan las TIC a la sociedad y a la educación?	Innovación
<b>Padre #1</b>	
Considero que son muchos los beneficios, el principal es que tenemos un <b>acceso directo a la información</b> y eso hace que se nos faciliten muchísimo los procesos de nuestra cotidianidad, que se genere mayor alcance de los procesos de investigación y en cuanto a la educación considero que hace que el estudiante sea más autónomo en su proceso de <b>enseñanza y aprendizaje.</b>	Accesibilidad
	Aprendizaje
<b>Padre #2</b>	
Para mí las TIC son muy importantes porque la pueden <b>emplear desde niños, jóvenes, adolescentes y adultos,</b> siempre y cuando se les dé un buen uso.	Accesibilidad
<b>Padre #3</b>	
Los beneficios que aportan es que cada día ellos se van desarrollando mejor como personas y <b>aprenden mejores habilidades,</b> obteniendo ideas para obtener un empleo y <b>obtener más habilidades.</b>	Aprendizaje
<b>Padre #4</b>	
Si es para algo positivo y <b>desarrollo del niño,</b> si me parecen bien, igual ya estamos en el tiempo en que utiliza mucho la tecnología.	Aprendizaje
<b>Pregunta 2</b>	

¿Cómo creen que se desenvuelven sus hijos al interactuar con un artefacto tecnológico, como computador, teléfono inteligente, Tablet y demás?	Usabilidad
<b>Padre #1</b>	
Considero que <b>se desenvuelve muy bien</b> , que lo hace de una forma espontánea, no fue necesario entrar en el proceso de enseñarlo a utilizarlos porque es como si ya supiera cómo <b>manejarlos</b> , se le hace muy natural hacerlo y hace que sea más libre en cuanto a que le gusta, que quiere ver, que quiere escuchar, se le facilita muchísimo más su <b>proceso de aprendizaje</b> .	Manejabilidad
	Aprendizaje
<b>Padre #2</b>	
Los niños se <b>desenvuelven</b> bien porque ellos están en una etapa de desarrollo en la cual todo les genera curiosidad y pues lo toman como un juego y de esta manera <b>se aprende más fácil</b> .	Manejabilidad
	Aprendizaje
<b>Padre #3</b>	
Se <b>desenvuelven</b> hoy en día muy bien los niños con un artefacto tecnológico, uno les da el teléfono y ellos ya saben <b>cómo manejarlo</b> hoy en día.	Manejabilidad
<b>Padre #4</b>	
Mi hijo, digamos que con el televisor ya <b>lo sabe manejar</b> al derecho y al revés, apagar, mover canales, el celular él también <b>lo sabe utilizar</b> .	Manejabilidad
<b>Pregunta 3</b>	
Al experimentar con sus hijos el aprender a leer mediante el juego GraphoGame ¿Creen que fue un proceso negativo o positivo?	Usabilidad
<b>Padre #1</b>	
Considero que ha sido <b>muy positiva</b> ya que él ha sido muy autónomo en cuanto al uso de la aplicación se le ha hecho muy fácil, es muy llamativa, le gusta mucho, se <b>le hace muy divertida</b> también.	Favorabilidad
	Diversión
<b>Padre # 2</b>	

<p>Los niños al interactuar con ese juego me parece que tienen un resultado positivo ya que de esta manera se aprende mejor, ya que uno dice jugando ellos aprenden y eso les hace a ellos el proceso mucho más fácil.</p>	Favorabilidad
	Aprendizaje
<b>Padre #3</b>	
<p>Con el juego GraphoGame fue un proceso positivo porque ellos van jugando y van aprendiendo.</p>	Favorabilidad
	Diversión
	Aprendizaje
<b>Padre #4</b>	
<p>El jueguito me gusta porque ahí aprenden, he visto que aprenden mucho más al escuchar las letras, las sílabas.</p>	Diversión
	Aprendizaje
<b>Pregunta 4</b>	
<p>¿Qué piensan del diseño que tiene el juego? ¿Es fácil de utilizar?</p>	Diseño y Formato
<b>Padre #1</b>	
<p>Considero que muy fácil de usar, que hace que de pronto para mi hijo, no haya sido para nada complejo desde el momento que abrió la aplicación, fue muy fácil los comandos, las reglas, se le hizo muy sencillo poder jugar de una vez, poder saber cuáles opciones tiene, cuáles son los beneficios, que cosa puede hacer y que no con la aplicación, considero que es muy fácil y muy enriquecedora.</p>	Manejabilidad
	Interacción
<b>Padre #2</b>	
<p>El diseño del juego me parece fácil, me parece adecuado para los niños ya que ellos lo pueden utilizar sin la ayuda de un adulto.</p>	Manejabilidad
<b>Padre #3</b>	
<p>El diseño del juego si es muy fácil de utilizar.</p>	Manejabilidad
<b>Padre #4</b>	
<p>Es super chévere, me gusta porque va ahí armando unas cositas y ahí para poder pasar a la siguiente etapa ellos tienen que aprenderse la letra, las sílabas, me gusta.</p>	Aprendizaje
<b>Pregunta 5</b>	
<p>Finalmente ¿Creen que se logró mejoría en el proceso lector de sus hijos mediante la implementación del juego GraphoGame?</p>	Establecer objetivos
<b>Padre #1</b>	

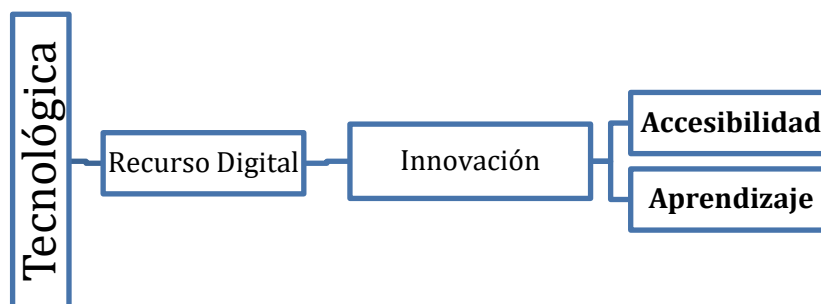
Ha sido muy significativo, identifica muchísimo mejor los sonidos de los fonemas, que era algo que a él se le dificultaba entonces ahora empieza a jugar ya identifica los sonidos más fácilmente a qué letras están haciendo alusión, igualmente como <b>ya identifica los sonidos y las letras</b> se le hace mucho más fácil a la hora de poder formar palabras y oraciones.	Aprendizaje
<b>Padre #2</b>	
Bastante porque como dije anteriormente, <b>jugando aprenden</b> y se notan los cambios, hay más confianza al pronunciar las palabras, al decir las letras.	Aprendizaje
<b>Padre #3</b>	
Si lograron una mejoría con el juego <b>mediante lo jugaba</b> , si se le nota la <b>mejoría en el proceso lector</b> .	Diversión
	Aprendizaje
<b>Padre #4</b>	
Pues sí, en el caso de mi hijo que es más despacio para entender las cosas he visto que le pone más cuidado y me gusta porque ya en el televisor está empezando a ver las letras y ya las está empezando como a <b>tratar de leer</b> , entonces no le veo problema al juego.	Aprendizaje

### Pregunta 1

<b>Subcategorías</b>	
<b>Accesibilidad</b>	<b>II</b>
<b>Aprendizaje</b>	<b>III</b>

Al analizar el grupo focal realizado a los padres de familia de los estudiantes participantes, con el fin de evaluar el impacto del recurso educativo GraphoGame y los cambios que genera en el proceso de aprender a leer en los estudiantes, se describe que desde la perspectiva del entorno familiar, los padres concuerdan en que las TIC benefician a la educación y al aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite un mayor acceso a la información, mayor autonomía en el proceso de aprendizaje, reconocimiento de los recursos, elementos que son positivos para su desarrollo personal y propiamente dicho para el desarrollo de sus habilidades.

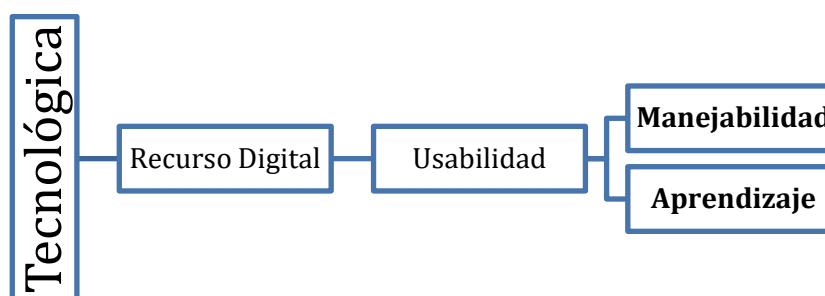




### Pregunta 2

Subcategorías	
Manejabilidad	III
Aprendizaje	II

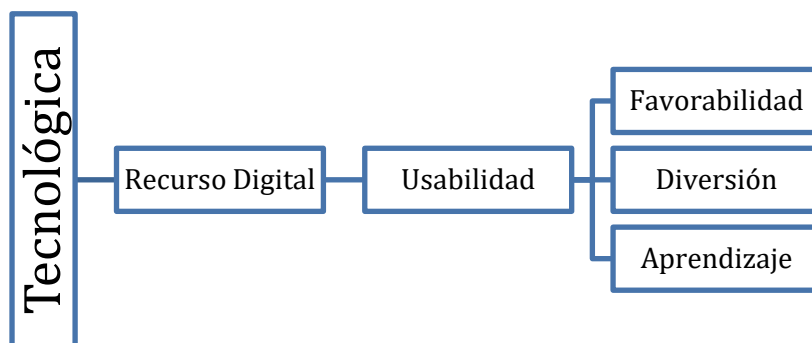
Al indagar acerca del uso de las herramientas tecnológicas, los acudientes manifiestan que para los estudiantes es beneficioso ya que les permite el reconocimiento de elementos y herramientas tecnológicas que coadyuvan en el fortalecimiento de sus habilidades, así como en el aprendizaje de forma indirecta, destacando la importancia del uso de elementos tecnológicos para la sociedad actual.



### Pregunta 3

<b>Subcategorías</b>	
<b>Favorabilidad</b>	<b>III</b>
<b>Diversión</b>	<b>III</b>
<b>Aprendizaje</b>	<b>III</b>

Al hablar de la percepción de la aplicación del GraphoGame en los estudiantes los padres mencionan y coinciden en que los resultados fueron positivos puesto que les permitió un espacio de esparcimiento, alejado de la rutina y al mismo tiempo les generaba espacios de diversión y aprendizaje.

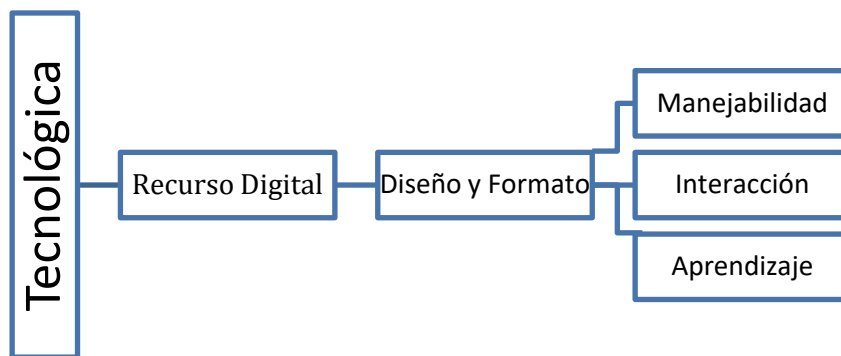


### Pregunta 4

<b>Subcategorías</b>	
<b>Manejabilidad</b>	<b>III</b>
<b>Interacción</b>	<b>I</b>
<b>Aprendizaje</b>	<b>I</b>

Al indagar acerca de las características propias del juego como el diseño y la facilidad de aplicación, lo consideran fácil de usar lo cual permite manejabilidad, les brinda un espacio de interacción de fácil comprensión y a su vez un aprendizaje significativo; así lo pone en manifiesto uno de los padres participantes.

“Me parece adecuado para los niños ya que ellos lo pueden utilizar sin la ayuda de un adulto”

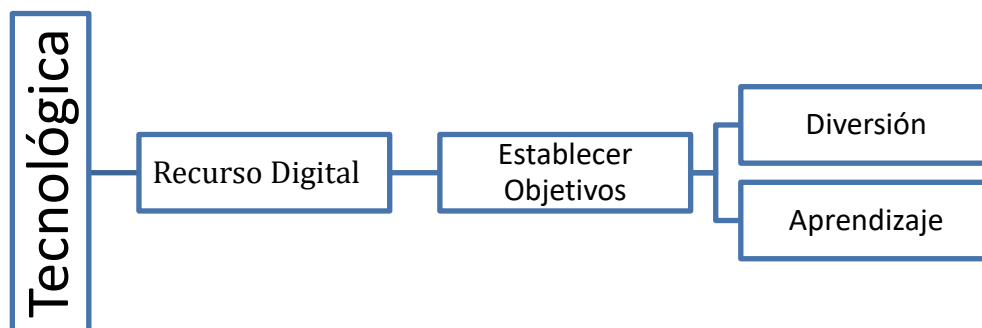


### Pregunta 5

<b>Subcategorías</b>	
<b>Aprendizaje</b>	<b>III</b>
<b>Diversión</b>	<b>I</b>

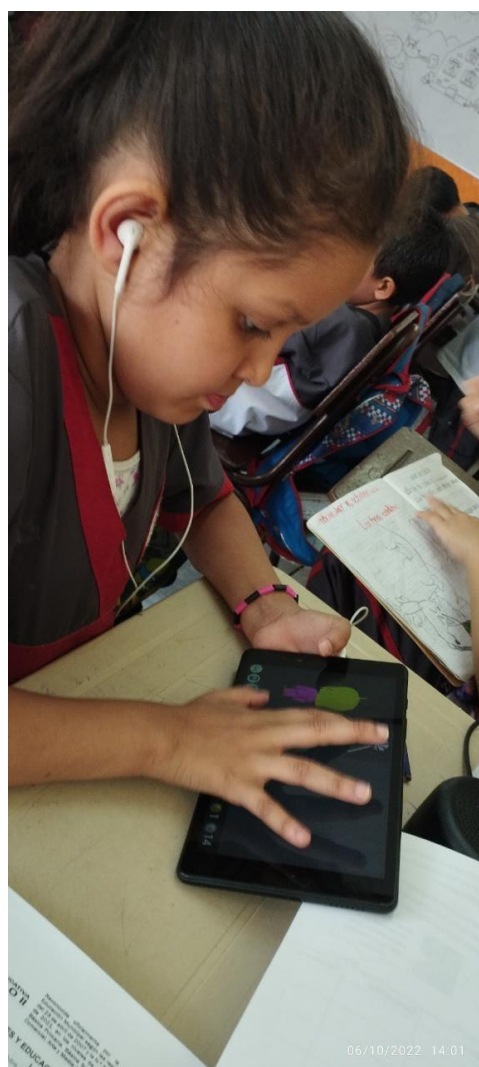
Al hablar de los resultados en el proceso lector luego de la aplicación del GraphoGame los acudientes mencionan que permitió a los niños reconocer los fonemas y grafemas lo cual les facilita la comprensión y el reconocimiento de las letras en diversos contextos, así como en la formación de sílabas, palabras y oraciones y todo esto mediante un juego.

“Jugando aprenden y se notan los cambios, hay más confianza al pronunciar las palabras”



## Anexo H. Aplicación de Recurso Educativo GraphoGame





Anexo I. Matriz de Análisis

Tabla 4. Matriz de análisis objetivo 1

Objetivo	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS INTERVENCIÓN	TÉCNICAS	Instrumento	Competencias	Categorías	CÓDIGO	Subcategorías	CÓDIGO	Indicadores	Análisis	Hallazgos-TRIANGULACIÓN	Conclusiones subcategorías	CONCLUSIONES	Recomendación
Identificar las dificultades en los estudiantes de grado primero para aprender a leer en la institución Educativa Juan Pablo II mediante una prueba diagnóstica.	Para la aplicación del instrumento seleccionado se debieron seguir una serie de pasos que garantizaran su aplicación de manera correcta; se hace necesario solicitar los debidos permisos en la institución educativa para poder implementar las diversas estrategias y poder utilizar horarios académicos, seguido a esto se desarrolla una reunión con los padres de familia con el objetivo principal de darles a conocer un poco de las actividades que se van a estar realizando con sus hijos, así mismo solicitar su consentimiento para la aplicación y el acompañamiento en casa en los momentos que sea necesario. La prueba se lleva a cabo en el aula de clases durante un tiempo de 2 horas en la cual se evaluaron un total de 4 secciones teniendo en cuenta las orientaciones dadas por la misma prueba. Se aplica el instrumento a un total de 28 estudiantes		Prueba EGRA (RTI International - 2006)	Comunicativa	Conciencia fonológica	CF	Discriminación Conteo	DC	SECCION 1	Conocimiento del nombre de las letras. El 60% de los estudiantes lograron el objetivo propuesto en esta sección, siendo capaces de leer las letras antes de los 60 segundos establecidos por la prueba. El 40% restante tuvieron dificultades al momento de realizar el ejercicio tardando mas de 60 segundos leyendo las letras, así mismo equivocándose en algunas.	La conciencia fonológica se conoce como el reconocimiento de cada sonido que conforma una palabra. La comprensión de los sonidos y su relación con cada letra es indispensable, ya que no es una capacidad innata, ni se desarrolla de manera natural. "La conciencia fonológica debe ser enseñada en el aula y los niños que, más progresan en esta habilidad son aquellos que pueden ejercitarla en casa" (Tabors, 2001)	se utiliza la conciencia fonológica para descubrir que las palabras estan formadas por sonidos y que estas se pueden unir para formar y escribir palabras.	La prueba es una herramienta de evaluación y diagnóstico para identificar en los estudiantes habilidades básicas como conocimiento de las letras, sonidos, decodificación, lectura y comprensión, se detectan los problemas de lectura que presentan en el grado primero de primaria y con base a los resultados se pueden generar nuevas alternativas para mejorar o aumentar la facilidad de del aprendizaje con métodos que esten diseñados para este propósito. Es importante mencionar que el aprendizaje esta mediado por el contexto y socioeconomico donde viven los estudiantes, el lugar donde se encuentra la institución educativa y el acompañamiento que se realiza en casa.	Los referentes curriculares son una herramienta que a nivel nacional que permite organizar los procesos pedagógicos intencionados y que se desarrollen en un contexto socio cultural, además se pueden involucrar las TIC en los procesos pedagógicos de aprendizaje.
							Separación Unión	SU	SECCION 2	Identificación del sonido inicial. En el desarrollo de esta seccion hubo una division parcial de los resultados, un 50% de los estudiantes fueron capaces de identificar el sonido de las palabras dadas por el docente, y el 50% restante tuvieron dificultades para superar la prueba.	En la fase inicial del aprendizaje del proceso lector, en el que se inician a conocer las letras del abecedario, se hace necesaria la adquisición de la decodificación fonológica que permitirá al niño ir articulando los fonemas que forman una sílaba (caaa-saaa) y descomponer cada palabra letra a letra (c-a-s-a) para identificarla y conocer su significado. Cuando el proceso haya adquirido, el cerebro hara uso del denominado reciclaje neuronal de manera automatizada y la descomposición de letra a letra ya no sera necesario. Se necesita que las neuronas de una región que integra las áreas visuales del cerebro del niño en el lóbulo temporal izquierdo y que le sirven para reconocer objetos u objetos, la llamada	La fluidez y precisión de lectura de letras parte de el sonido de cada letra para fallar el aprendizaje de su grafía, necesitan aprender tambien su nombre.		
							Omisión	O	SECCION 3	Decodificación de palabras inventadas. El 55% de los estudiantes tuvieron éxito en esta sección siendo capaces de leer las palabras establecidas en la prueba, el 45% restante presentaron dificultades, leyendo las palabras en mas tiempo del establecido y en ocasiones leyendo incorrectamente.	La prueba EGRA fue diseñada para medir las habilidades más básicas y la adquisición de alfabetización en los primeros grados de escolaridad, si los estudiantes conocen los sonidos o las formas de las letras, pero no pueden asociarlas, se dice que no han adquirido el principio alfabético.	La fónica de seudo de palabras analiza la habilidad para representar mentalmente los sonidos de las palabras, influyendo en los procesos de decodificación, se basa en pronunciación más no en un significado.		
							Sustitución - Comparación Adición	SCA	SECCION 4	Lectura y comprensión de un párrafo. El 57% de los estudiantes lograron una fluidez de palabras lo que les permitió realizar una comprensión oral y literal del párrafo expuesto. El 43 % de los estudiantes no alcanzaron este objetivo debido a que estan en el proceso de aprender a leer de manera fluida, lo cual dificulta un nivel de comprensión literal.	El lector identifica las frases y las palabras principales del texto. Plasma lo que el texto dice, sin una intervención muy activa de su estructura cognoscitiva e intelectual. Se relaciona con una reconstrucción del texto y reconoce su estructura (Jurado, 1997, p.74)			

**Tabla 5. Matriz de análisis objetivo 2**

Objetivo	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS INTERVENCIÓN	TÉCNICAS	Instrumento	Competencias	Categorías	CÓDIGO	Subcategorías	CÓDIGO	Indicadores	Análisis	Hallazgos -TRIANGULACIÓN	Conclusiones subcategorías	CONCLUSIONES	Recomendación
Aplicar el recurso educativo GraphoGame en español en los procesos la institución educativa Juan Pablo II.	Recurso educativo: Juego interactivo "GraphoGame en Español" es una herramienta que se puede descargar de manera gratuita por el play store, no necesita de conectividad para jugarlo.		Aprendo a leer con GraphoGame	pedagogías emergentes	Aprendizaje significativo	AS	uso de recurso digital	URD	conocimientos previos	El juego interactivo GraphoGame asocia los conocimientos previos que el estudiante posee sobre las letras para despertar una conciencia fonética e introducirlo al principio alfabético.	David Ausubel dentro de la psicología constructivista, menciona que el estudiante reajusta y construye información que ya posee, las ideas previas condicionan las nuevas que esta asimilando.	Se utilizan los conocimientos previos para asociar los sonidos de las letras con el reconocimiento de las letras.	El estudiante es protagonista activo de su aprendizaje, la creación de espacios de interacción con el padre de familia genera un soporte emocional que permite lograr un aprendizaje significativo.	Se recomienda el acompañamiento al entrenamiento a los padres de familia quienes pueden brindar apoyo emocional, reforzamiento de respuestas correctas e incorrectas y ejemplificar articulación de letras aprendidas.
								URD	Intención entre los presaberes y los nuevos conocimientos	GraphoGame despierta la habilidad de combinar la información y asociar las letras, su forma con su respectivo sonido es intencional y sistemática.	Ausubel (1976) afirma que el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual, se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal	Se evidencia procedimiento de contraste de conocimientos previos y los nuevos; cambios en las estructuras mentales.		
								URD	Explicación mediante ejemplos	Desde la práctica se plantea que el estudiante cree su propio avatar, escriba su nombre, se divierta ingresando a un juego interactivo con gráficos en 3D, es de fácil uso, presenta un contenido activo, con pestañas que llevan a niveles que tienen recompensa, no permite avanzar hasta lograr la identificación de la vocal o fonema, utiliza las fallas como modo de refuerzo y sigue el proceso del estudiante.	Facilitar la comprensión de la teoría mediante la formación de conceptos a través de encuentros entre símbolo y el significado cultural que se tenga, es un aprendizaje de representaciones. (Ausubel)	Aumento de motivación por el uso de la tecnología en el aprender a leer.		
								URD	Disposición por parte de los estudiantes	GraphoGame es una herramienta entretenedora para los estudiantes, es un videojuego de fácil uso el cual se puede utilizar en un p.c, o tablet, genera estímulos a medida que avanza en secuencia y permite mantener concentración a medida que fortalece el aprendizaje lector.	El estudiante debe ser cautivado con temáticas llamativas a su interés de manera que quiera ser participe y se logre incorporar una nueva información a su estructura cognitiva. (Ausubel)			
URD	Construye su propio conocimiento	Con la práctica repetitiva de la codificación se logra dominar la habilidad cuando las palabras se vuelven familiares se automatiza y se alcanza una fluidez lectora.	Construye su propio conocimiento a través de las interpretaciones, este proceso de aprendizaje relacionado con saberes previos empodera su saber y deja de ser un sujeto pasivo. (Ausubel)											

**Tabla 6. Matriz de análisis objetivo 3**

Objetivo	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS INTERVENCIÓN	TÉCNICAS	Instrumento	Competencias	Categorías	CÓDIGO	Subcategorías	CÓDIGO	Indicadores	Análisis	Hallazgos-TRIANGULACIÓN	Conclusiones subcategorías	CONCLUSIONES	Recomendación
Aplicar el recurso educativo GraphoGame en español en los procesos de enseñanza y aprendizaje para fortalecer el aprender a leer en grado primero en la institución Educativa Juan Pablo II	En la estrategia se plantea fortalecer el aprender a leer de manera significativa por retos , para ello el juego GraphoGame se apoya de cuatro talleres y un diario de campo para realizar un analisis de los avances, identificar conocimientos previos y fortalecer el saber de los participantes.		GraphoGame	procesos de enseñanza y aprendizaje	práctica pedagógica	PP	Nivel informativo	NI	participación	El juego interactivo y educativo GraphoGame despierta el interes y la participación activa de los estudiantes. Su intertextualidad permite que sea llamativo., las actividades propuestas permiten en los estudiantes dinamismo, capta de su atención por su contenido hipertextual., imagenes en 3D y 3 mundo ambientados.	El juego GraphoGame despierta el interes de los participantes, siendo una herramienta entretenida y de facil uso que estimula el desarrollo de la conciencia fonologica.El Ministerio de Educacion Nacional(MEN) busca consolidar un sistema que aplique a la innovación y mejoramiento de la calidad educativa, lo que se pretende es replantear posturas pedagógicas rediseñando estrategias para las necesidades de la comunidad.	El juego GraphoGame es una herramienta entretenida y facil de usar, su contenido multimedial hace que aprender a leer sea divertido.	La estrategia del juego educativo GraphoGame fortalece el aprender a leer de una manera llamativa, con contenidos puntuales y pertinentes, el practicar los sonidos de las letras, las sílabas y las palabras logra que el estudiante supere las dificultades en la decodificación de las letras mejorando sus habilidades. Ademas que adquiere la competencia tecnologica la cual es muy importante en la sociedad actual.	Los referentes curriculares son una herramienta que a nivel nacional que permite organizar los procesos pedagógicos intencionados y que se desarrollen en un contexto socio cultural, además se pueden involucrar las TIC en los procesos pedagógicos de aprendizaje.
							Nivel colaborativo	NC	colaboración	Se interactua con el recurso, las actividades son pertinentes y puntuales es una herramienta pedagogica que permite que los estudiantes superen las dificultades en la decodificación de las letras, al mismo tiempo que se divierte y aprende. Los talleres en clase fortalecen los presaberes con los que adquieren en cada sección del juego, el recurso permite que el estudiante evalúe sus aprendizajes para despues reforzarlos.	MEN (2013)" considerando especificamente la integración de TIC en la educación, la competencia pedagógica se puede definir como la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje , reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional"	Los estudiantes hacen uso de sus pre-saberes y los conectan con el juego a medida que avancen en los diferentes niveles de complejidad adquieren mas habilidades.		
							Nivel decisivo	ND	Toma de desiciones	Durante los talleres desarrollados los padres de familia cumplen un papel importante puesto que son quienes garantizan y supervisan la práctica del estudiante con tiempo estipulado entre 15 a 20 minutos diarios y a medida que juegan van progresando niveles de complejidad, hasta llegar a formar palabras completas, y con material pedagogico de ATAL enviados alas escuelas publicas por el MEN se logran reforzar los aprendizajes	La conciencia fonologica es la habilidad de comprender que las palabras estan formadas por sonidos y que se puede transformar en e lenguaje hablado. A través de los talleres en clase con los libros de ATAL y el juego educativo GraphoGame se logra que los participantes construyan su propio conocimiento , trabajen de manera más autónoma de acuerdo a su habilidades y ritmos de aprendizaje y logren evaluar sus avances	Los talleres fomentan la participación activa y con el acompañamiento de los padres de familia durante el proceso se hace posible que los niños se sientan más seguros y motivados por aprender a leer. Las TIC potencian estos aprendizajes y permiten que el docente sea un facilitador del aprendizaje.		
							Nivel de control	NDC	Supervisión	La estrategia de encuentros pedagogicos genera aprendizajes significativos, los participantes evidencian conocimientos, con la identificación de letras y sonidos gracias a la práctica repetitiva., evidenciando un conocimiento y principios alfabeticos que se demuestran con la decodificación de las palabras, la competencia tecnologica evalua la interacción, diseño y accesibilidad al recurso, con el cual se logra cumplir con el objetivo de fortalecer el aprender a leer.	MEN "Integrar las TIC en el diseño curricular, el PEI y la gestión institucional de manera pertinente". El juego educativo GraphoGame logra que los participantes logren un principio alfabético y dominen la habilidad de leer y con la práctica repetitiva se automatice.			



Tabla 7. Matriz de análisis objetivo 4

Objetivo	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS INTERVENCIÓN	TÉCNICAS	Instrumento	Competencias	Categorías	CÓDIGO	Subcategorías	CÓDIGO	Indicadores	Análisis	Hallazgos -TRIANGULACIÓN	CONCLUSIONES	Recomendación
<p>Evaluar el impacto del recurso educativo GraphoGame y los cambios que genera en el proceso de aprender a leer en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Juan Pablo II.</p>	<p>Para la aplicación del instrumento seleccionado se debieron seguir una serie de pasos que garantizaran su aplicación de manera correcta; se hace necesario solicitar los debidos permisos en la institución educativa para poder implementar la tecnica de grupo focal para utilizar horarios académicos, seguido a esto se realiza la aplicacion del grupo focal a los padres de familia con el objetivo principal evaluar el impacto del recurso educativo y los cambios que gneren en el proceso de aprender a leer. La aplicacion d ela tecnica se lleva a cabo en el aula de clases durante un tiempo de 2 horas en la cual se evaluaron un total de 4 estudiantes y 4 padres de familia teniendo en cuenta y valorando las categorias de Generar interés, Diseño y formato, Usabilidad, Variables de selección y Planeación</p>		Grupo Focal	Tecnologica	Recurso digital	RD	Selección de los participantes	RD	Variabes de selección	Los participantes escogidos para la realizacion del grupo focal fue de la poblacion total de la institucion se escogieron de forma aleatoria 34 estudiantes correspondientes al grado 1° de la institucion educativa Juan Pablo II para la aplicacion d ela estrategia y de esos estudiantes se escogieron 4 para dar respuesta a las pautas de preguntas del grupo focal.	<p>Luego de realizar la aplicación del recurso educativo digital GraphoGame y al evaluar el impacto que obtuvo este mediante la aplicación de un grupo focal a estudiantes y padres de familia se halló un avance significativo en lo relativo al reconocimiento que presentaron los estudiantes en las habilidades de conciencia fonológica, ya que el juego represento un reconocimiento de las tic que benefician a la educación y al proceso de los estudiantes pues permite un mayor acceso a la información, mayor autonomía en el proceso de aprendizaje y el reconocimiento de los recursos y propiamente dicho para el desarrollo de las habilidades, es así que se vio que una sustancial mejora en la capacidad de los estudiantes de adquirir la correcta relación fonema- grafema y a su vez la capacidad de síntesis fonémica que contribuye directamente en el proceso lector, permitiéndoles interacción, diversión y aprendizaje de forma eficaz y funcional</p>	<p>Se concluyo que el juego cumple a cabalidad con su propósito ya que contribuye mejoramiento del proceso lector de los estudiantes mediante actividades de tipo tecnológica y a la vez generadora de aprendizaje significativo, mostrando un impacto que se ve reflejado en la capacidad de los estudiantes de adquirir la correcta relación fonema- grafema y la capacidad de síntesis fonémica que contribuye directamente en el proceso lector, permitiéndoles interacción, diversión y aprendizaje de forma eficaz y funcional;</p>	<p>Por lo anteriormente descrito se recomienda implementar en el aula de clases y de forma interdisciplinar las herramientas tecnologicas, pues se ha encontrado una relacion de aprendizaje autonomo y mayor interes de aprender de los estudiantes cuando se les presenta algo divertido, innovador y diferente a lo tradicional, por lo tanto se recomienda incluir en el proceso lector y en todos los procesos educativos diferentes elementos tecnologicos que coadyuvan a estos</p>
							Usabilidad	RD	Manejo del aplicativo	El uso de las herramientas tecnológica se considero beneficioso ya que les permite a los estudiantes el reconocimiento de elementos y herramientas tecnológicas que coadyuvan en el fortalecimiento de sus habilidades así como en el aprendizaje de forma indirecta facilitando así dicho proceso, permitio manejabilidad y brindo un espacio de interactivo de facil comprension.			
							Innovación	RD	Genera interés	El juego cumple a cabalidad con su propósito ya que contribuye mejoramiento del proceso lector de los estudiantes mediante actividades de tipo tecnológica y a la vez generadora de aprendizaje significativo, puesto son actividades que brindan aspectos alejado de la monotonía que es enfrentarse al aula de clase tradicional, lo cual le permite a los estudiantes un rol activo y autonomo.			
							Diseño y formato	RD	Interacción	La aplicación del recurso educativo permitio a los estudiantes una interacción mas directa en el aprendizaje, ya que les daba la opcion d escoger su avatar y 'por tanto sentirse representados en el juego, lo que los motivaba a adquirir mas retos y a su vez esforzarse por cumplirlos.			
							Análisis de información.	RD	Conclusiones	Para analizar la informacion se consigno esta en una rejilla de analisis y se destacaron los resultados expresado por cada uno de los participantes, encontrando puntos de inflexion entre estos y destacandolos como aspectos importante que evaluan el impacto de la aplicacion de la estrategia hallandose muchos puntos a favor.			